



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Análisis del cine de animación en “Condorito la
película” en la ciudad de Lima, 2017**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

AUTORA:

Mamani Ceras, Rosa Mery (orcid.org/0000-0001-5068-9748)

ASESOR:

Dr. Villa Calderón, David Fredy (orcid.org/0000-0002-7115-6614)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Comunicación para el Desarrollo Humano

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2022

Dedicatoria:

A mis queridos padres que siempre confiaron en mi esfuerzo y me acompañaron con amor durante todo este camino. A mis hermanos, especialmente a mi hermana menor por el apoyo y el aliento para seguir.

A los personajes ficticios Katsuki Bakugou y Ochako Uraraka, que me enseñaron a nunca rendirme, a esforzarme y ser la mejor para cumplir mis sueños y de los que más quiero.

Al personaje ficticio Jigoro Kuwajima, que mencionó y cito textualmente: “Zenitsu... ¡perfecciónalo! Lloro... si quieres huye... ¡Pero no te rindas! ¡Confía en ti! En el infierno que fue tu entrenamiento. Siempre te recompensarán. ¡Elévate al extremo! ¡Conviértete en el arma más fuerte de todas! Domina una sola cosa ¡Céntrate en lo que mejor haces!”

Agradecimiento:

Un gran agradecimiento a la Universidad César Vallejo y a la Escuela de Ciencias de la Comunicación por darme la oportunidad de realizarme profesionalmente.

A los docentes de la carrera Ciencias de la Comunicación, especialmente a mi Asesor Dr. David Fredy Villa Calderón, por su apoyo y orientaciones en el camino de la investigación.

A mis amigos Cynthia Yahuana y Enrique Vargas por su apoyo incondicional en bien del desarrollo de esta investigación.

Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de gráficos y figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	15
3.1. Tipo y diseño de investigación	15
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización	16
3.3. Escenario de estudio	17
3.4. Participantes	19
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	21
3.6. Procedimientos	22
3.7. Rigor científico	23
3.8. Método de análisis de datos	23
3.9. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	27
V. CONCLUSIONES	36
VI. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	40
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Matriz de categorización	17
Tabla 2. Matriz de participantes	20
Tabla 3. Promedio de valoración de juicios de expertos del instrumento	22

Índice de figuras

	Pág.
Figura 1. Categoría de cine de animación	27
Figura 2. Sub categoría historia	29
Figura 3. Sub categoría imagen	31
Figura 4. Sub categoría sonido	32
Figura 5. Sub categoría animación	34

Resumen

El presente trabajo de investigación titulada “Análisis del cine de animación en Condorito, la película en la ciudad de Lima, 2017”, donde se tuvo como objetivo general analizar cómo se desarrolló el cine de animación a través de la película estudiada.

Asimismo, la investigación se comprendió a través del enfoque cualitativo, tipo aplicada, por su alcance correspondió al nivel descriptivo y de diseño de investigación estudio de casos. Para la recolección de datos, se conversó con 5 personas especializadas y conocedoras del tema, siendo entre comunicadores, docentes, diseñadores y algunos de ellos trabajadores del objeto de estudio, a quienes se entrevistó con una guía de entrevista semiestructurada de 21 ítems de la categoría cine de animación.

Los resultados obtenidos mediante el paquete estadístico del programa Atlas.ti, se pudo concluir primeramente que el cine de animación presentada en la película tuvo aspectos positivos como la calidad visual, pero la historia mostrada solo fue más de entretenimiento comercial. Asimismo, se pudo determinar, que la trama era cliché, aunque puede ser vista por cualquiera, sin embargo, para los que conocían la historieta solo pudieron sentir emociones por los personajes. De igual forma, se determinó que las imágenes eran muy parecidas al comic además de tener buena calidad y detalles, pero faltó más diversidad en ángulos y planos. En base a la importancia de la música, tuvo mayor relevancia los sonidos ambientales que los comerciales, debido a que este último no aportaba con el desarrollo de la historia. Finalmente, se determinó que las características de la animación presento 2 formatos; el 2D, que fueron imágenes idénticas al comic y el 3D, donde se pudo apreciar el gran trabajo que realizaron, dejando una alta valla que no se debe bajar en la animación nacional.

Palabras clave: cine de animación, historia, imagen, sonido, animación, nacional

Abstract

The present research work entitled "Analysis of animated cinema in Condorito, the film in the city of Lima, 2017", where the general objective was to analyze how animated cinema was developed through the film studied.

Likewise, the research was understood through the qualitative approach, applied type, for its scope corresponded to the descriptive level and case study research design. For data collection, we talked to 5 people specialized and knowledgeable on the subject, including communicators, teachers, designers and some of them workers of the object of study, who were interviewed with a semi-structured interview guide of 21 items in the category of animated film.

From the results obtained through the statistical package of the Atlas.ti program, it was possible to conclude in the first place that the animation film presented in the movie had positive aspects such as visual quality, but the story shown was only more of commercial entertainment. Likewise, it was determined that the plot was cliché, although it can be seen by anyone, however, for those who knew the cartoon, they could only feel emotions for the characters. Likewise, it was determined that the images were very similar to the comic, they had good quality and details, but they lacked more diversity of angles and shots. As for the importance of the music, the ambient sounds were more relevant than the commercials, since the latter did not contribute to the development of the story. Finally, it was determined that the characteristics of the animation presented 2 formats; 2D, which were identical images to those of the comic and 3D, where the great work they did could be appreciated, leaving a high fence that should not be lowered in national animation.

Keywords: animation cinema, history, image, sound, animation, national

I. INTRODUCCIÓN

La animación en el proceso comunicativo ha estado presente desde muchas generaciones, con el tiempo ésta ha evolucionado gracias a la tecnología, la dedicación y a la introducción de nuevos métodos artísticos. Las películas de animación con el tiempo se convirtieron en un medio, una herramienta, siendo más que un género de la película, donde se puede transmitir cualquier tipo de mensaje y por mucho tiempo ha sido muy apreciado por el público, sobre todo cuando presenta una mejor “calidad”; sin embargo, las películas animadas peruanas, entre ellas “Condorito la película” presenta una historia básica y un cliché por lo que, no han logrado una gran audiencia y un despegue de la industria del cine nacional. Por lo general, el público prefiere una película animada que presenta personajes con buenos diseños, y en algunos casos una historia interesante, lógica, con sentido y buenos argumentos.

El desarrollo del cine de animación ha sido tratado en países desarrollados con gran éxito, aunque aún se puede presentar el mismo problema, como es el caso de España. En la investigación realizado por Gallardo (2016), el cine es considerado como un medio de emisión de contenido y mensajes clichés donde demuestra estándares en los roles de sus personajes masculinos y femeninos durante y para la historia. Esto a su vez consigue provocar o tener como consecuencia la creación de papeles ya establecidos para ciertos personajes, llegando como fin los conocidos estereotipos. De una manera directa, estos papeles son tomados como ejemplo por otros, siguiendo con la misma línea imaginaria que parece casi no tener un fin. Para los espectadores y creadores, estos casos poco a poco llegan asumirse como algo normal debido a la influencia de estas. Finalmente se va creando más historias similares, con personajes que tienen actitudes y personalidades parecidas y donde llegan a un final ya conocido por la mayoría. El dominio y aplicación de los conocimientos del cine de animación permite el desarrollo sostenido de la industria del cine.

En el Perú, las productoras peruanas han seguido los mismos pasos, incursionándose en este mundo comercial del entretenimiento audiovisual. Inicialmente obteniendo películas en 3D como “Los piratas del Callao” del 2005, “Valentino y el clan del can” del 2008, entre otros. Estas producciones han ido cada

vez mejorando, en el sentido de interés por seguir realizando productos animados nacionales, cada vez hay más productoras y personas que estudian animación mejorando la calidad de estas, sin embargo, no han logrado aún el nivel de las productoras de los países desarrollados tanto como en la calidad de animación como en la trama. Al respecto, Silva (2020), investigadora peruana, menciona que una historia es la base del guion cinematográfico, se definen y plantean claramente los hechos y acontecimiento que definirán a los personajes y estos a su vez superarán todo obstáculo que se planifico; además, menciona la responsabilidad que conlleva los autores con la historia, ellos deben mantener un orden de todo lo que se va a acontecer durante el tiempo del largometraje. Estos son los lineamientos que necesariamente deberá seguir el cine de animación nacional, si la intención es convertirse en una gran industria.

Ante la problemática descrita, se formuló el problema general de la investigación ¿Cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017? Los problemas específicos fueron: ¿De qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017? ¿Cómo se presentaron las imágenes en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017? ¿Qué importancia tuvo el sonido en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017? ¿Qué características presentó la animación en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?

El presente trabajo de investigación tuvo una justificación en el plano teórico debido a que se analizó de manera conceptual el desarrollo del cine de animación a través de “Condorito la película” del año 2017, con el fin de contextualizar los conocimientos, a su vez esto ayudó a reconocer los aspectos del cine de animación peruano mediante la película animada mencionada. Para el ámbito metodológico se justificó porque las técnicas, métodos e instrumentos que se utilizó para analizar el cine de animación por medio de “Condorito la película” del año 2017, sirvieron como guía o modelos para futuras investigaciones. Mientras en el aspecto práctico, el presente trabajo, en base a los resultados, permitió sugerir soluciones a los

problemas planteados para que las instituciones mejoren el desarrollo del cine de animación peruano.

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017. Así mismo, los objetivos específicos fueron: Determinar de qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017; determinar cómo se presentó las imágenes en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017; conocer la importancia que tuvo el sonido en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017 y determinar las características que presentó la animación en el cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.

II. MARCO TEÓRICO

A través de este capítulo se sustentó los antecedentes internacionales, nacionales y locales que apoyaron la investigación, además se planteó los sustentos teóricos y su enfoque conceptual.

Como antecedentes internacionales se consignó a Fernández (2021), quien presentó su estudio que tuvo por objetivo formar un discurso de la composición correcta del concepto de biodiversidad mediante el cine de animación, a su vez, elaborar un modelo que comprenda con facilidad como el cine animado muestra a la naturaleza y sus fenómenos, además de la influencia en las enseñanzas de la ciencia en el grado de Educación primaria. Esta investigación presentó un enfoque mixto con una población de 422 y una muestra de 213 estudiantes; consideró, además, la revisión de documentos y encuesta como medio de instrumentos de investigación; obteniendo como conclusión de que el cine animado como tema de investigación en México es muy bajo. De igual forma, en base al cuestionario se pudo observar el poco interés de la población sobre el cine de animación como un medio de educación, sin embargo, no excluyeron la idea de hacer uso de este medio para enseñar. Por último, en cuanto a los personajes y escenarios donde se puede observar la biodiversidad, presentan modelos típicos, mientras la flora es solo considerara parte del escenario.

Ceceña (2019), presentó un estudio cuyo objetivo general fue diagnosticar el problema de la calidad técnica y del contenido que llegan a afrontar las producciones del cine animado mexicano. Este trabajo fue de tipo descriptivo y no estructurado, además de haber sido una investigación cualitativa, donde se consideró a trabajadores de estudios de animación en la ciudad de Puebla y de México que solo hayan realizado cortometrajes o películas animadas. A través de una entrevista semiestructurada se obtuvo como conclusión de que se tiene una percepción de calidad insuficiente, esto se debió a la poca experiencia en ese rubro, donde al final las películas no llegan a tener mucha audiencia; de igual forma la falta de financiamiento que llega a ser un gran factor haciendo que se realice menos películas animadas y que no sean una competencia con los largometrajes estadounidenses.

Ruffa (2017), en su investigación donde tuvo como objetivo analizar la comparación entre los métodos de producción de películas animadas independiente de Argentina y Estados Unidos durante estos últimos 30 años. Este trabajo fue de enfoque cualitativo, donde se estudió a Bill Plympton (Your Face), Don Hertzfeldt, Santiago Bou Grasso (El empleo), Ayar Blasco, Juan Pablo Zaramella, Esteban Echevería, Magrio González y Esteban Tolj. Como instrumento de investigación se optó por una entrevista dando finalmente como conclusión de que la forma de producción, del financiamiento y la distribución es muy distinta y a la vez se acerca en varios aspectos a las que presenta EE.UU., el cine animado en Argentina aún tiene un largo camino por cual recorrer y más con las nuevas tecnologías que permiten integrar la animación y el cine de acción real.

Mora (2019), en su investigación tuvo por objetivo desarrollar un cortometraje en 2D que trate sobre el mito “Las voladoras”, para así poder difundir historias que promueven una parte de la identidad cultural ecuatoriana. Siendo un estudio cualitativo, su población fueron niños, niñas y jóvenes de entre 7 años de edad y 14 años, donde solo se tomó a 6 menores de entre las ciudades de Quito para realizar un focus group. Como conclusión se obtuvo que la adaptación a guion del cortometraje fue apropiada describiendo puntos generales del mito, de igual forma, para el desarrollo, se tomó mucho tiempo y trabajo para llegar a lo que se propuso. En cuanto a los niños que participaron en el focus group mostraron una respuesta positiva por el proyecto, aprendiendo características como las actitudes o prendas típicas de los personajes, sin embargo, hubo inconvenientes de comprensión en ciertos temas. Finalmente, se pudo observar que realizar cortometrajes o largometrajes animados ayudarían mucho a la hora de difundir historias o mitos que han sido olvidado por muchos.

Kenney (2018), en su investigación donde tuvo como objetivo, proporcionar información segura y entendible sobre los procedimientos que se conoce en el momento de crear sonidos para proyectos de películas animadas y que este pueda apreciarse con mayor intensidad. Esta investigación presentó un estudio de enfoque cualitativo y como escenario la película Wall-E del 2008. Se hizo uso de instrumentos como la recolección de información a través de documentos, donde finalmente se obtuvo como conclusión de que el sonido tiene un rol muy importante

e imprescindible en el cine de animación siendo la clave del éxito para estas. Debido a su importancia la posproducción es un proceso técnico y muy creativo, que pasa por fases y técnicas para ser incluido dentro del largometraje, donde finalmente conducirá la emoción, el drama, a entender la trama, a los personajes y la narración general de la película.

De igual forma, como antecedentes nacionales del presente estudio, Salazar (2018), en su investigación, tuvo como objetivo analizar la música extradiegética para ser usada como herramienta en la narrativa del cortometraje "Sunshine", en la ciudad de Lima, en el año 2018. El trabajo fue de enfoque cualitativo, tipo aplicada, con el diseño de estudio de casos, siendo el escenario la ciudad de Lima, aunque los autores no son del lugar. Se consideró una ficha de observación, donde se concluyó que la música extradiegética facilita la identificación de situaciones, seguir con la historia, reforzar la narrativa, da sentido a las imágenes y es de gran apoyo para una mejor comprensión. Además, cumple con aportar a la construcción, modulación y evolución de la tensión dramática, de la emoción y la visión, también mejora la historia haciendo que sea más interesante, llegando a cumplir como una herramienta narrativa para el cortometraje. De igual manera potencia las imágenes, aprovechando su capacidad de crear atmosferas y emociones, donde los espectadores podrán identificar las situaciones del personaje, ayudando a dar sentido a las acciones que presento el cortometraje, además de que este no hacía uso de diálogos, teniendo la música casi perfecta. Así mismo cumple como guía de la atención del público mientras sigue la estructuración de la historia y sin que este altere el mensaje.

Montañez (2017), presentó un estudio cuyo objetivo general fue analizar los panoramas de los largometrajes o películas animadas digital, además de la industria del cine a través de distintas casas animadoras durante los años 2004 hasta el 2016 en la ciudad de Lima. Este trabajo fue de tipo descriptivo y explicativo, además de haber sido una investigación cualitativa; siendo los escenarios de estudio, las productoras animadoras Red Animation, Origami Studio y Aronnax. Para el presente trabajo se consideró la entrevista como medio de instrumento de investigación, obteniendo como conclusión que las empresas estudiadas presentaron el mismo problema sobre el presupuesto para realizar algún trabajo

audiovisual la cual en su mayoría recurren a varias empresas internacionales o incluso realizan trabajos aparte como productora para sustentar su proyecto, de igual forma, el tiempo ha sido un problema afectando su calidad de animación o de su narrativa tal es el caso como se menciona de la película “Dragones. Destino de fuego”, consiguió una mejor calidad para ese tiempo, pero el guion careció, en un inicio, de humor.

Oneto (2021), en su investigación donde tuvo como objetivo analizar los aspectos siniestros y macabros que se presenta como propuesta estética y de forma narrativa en las películas animadas del “Extraño mundo de Jack”, el “El cadáver de la novia” y “Frankenweenie”. De igual manera presentó un estudio descriptivo y de enfoque cualitativo; como escenario, la investigación se lleva a cabo en las películas de El extraño mundo de Jack (1993), El cadáver de la novia (2005) y Frankenweenie (2012) de Tim Burton. Se aplicó como instrumento una tabla de comparación donde se obtuvo como conclusión de que las propuestas del director Tim Burton no solo son una alternativa para las películas animadas infantiles, si no, de que llegan a ser influyentes en la aceptación y creación de contenido que desafía los estereotipos de historia y de personajes que propone Disney. A su vez se concluyó sobre la estética de las películas y que estas no influyen en el mensaje que se trasmite al público, pero si es un gran componente que suma a la narrativa, haciendo que los elementos siniestros y macabros ayuden a la creación del ideado universo del director. De igual forma los personajes de los largometrajes, presentan características, personalidades y conflictos diferente que ayudan a captar la atención de las personas, siendo un gran complemento para la narrativa.

Alvarado (2021), presento su estudio que tuvo como objetivo identificar cualidades morfológicas de cuentos de hadas en las películas del Viaje de Chihiro, dirigido por Hayao, y La tumba de las luciérnagas por Isao del Studio Ghibli. La investigación presenta ser del tipo descriptivo y de enfoque cualitativo, además de tener como escenario las películas El viaje de Chihiro y La tumba de las luciérnagas. Para el presente trabajo se consideró la revisión documental y de cuadro comparativo, donde finalmente se obtuvo como conclusión, de que ambas películas animadas se basan en la morfología propuesta por Vladimir Propp, en esta se habla

de una división en fases de situaciones, preparación, acción y el cierre, además para los personajes está dividido en 7 arquetipos, antagonista, donante, auxiliar, princesa, mandatario, héroe y falso héroe. Para ambas películas se pudo observar que no cuentan con todas las fases y arquetipos; a la vez se pudo ver que hay algunos vacíos abriendo puertas a nuevos estudios.

Chirinos (2020), en su investigación tuvo por objetivo identificar aspectos en la narrativa audiovisual de la película anime "Tu nombre", como un medio que contribuye a la identidad cultural japonesa. Este trabajo fue de tipo descriptivo y de un enfoque cualitativo; siendo el escenario de investigación la película anime "Your name" o "Tu nombre". Como instrumentos o técnicas, se dio uso a una ficha de observación, además, de la interpretación y descripción, dando como conclusión, que los elementos visuales, sonoros y narrativos contribuye con la identidad cultural de Japón, tanto como los ángulos y planos que enfocan a arquitecturas, objetos, acciones, rituales, personas con ropas tradicionales entre otras características por parte de la cultura nipona; de igual forma con los sonidos, se destacó sinfonías de la naturaleza siendo muy usado en sus efectos sonoros, aunque también se hizo uso de melodías modernas siendo un buen complemento a la hora de mostrar los sentimientos, además de que algunas tenían ritmos tradicionales. En cuestión de personajes estos presentaban distintos hábitos típicos de su país.

De igual forma, como antecedentes locales del presente estudio, Rebaza (2019), presentó su estudio que tuvo por objetivo identificar todas las características con aspectos siniestros en la narrativa stop motion de la película Coraline y la puerta secreta. El tipo de investigación fue un estudio no experimental, con diseño descriptivo y transversal, de enfoque cualitativo, siendo como escenario la película Coraline y la puerta secreta. Así mismo, se dio uso de revisiones documentales, de la metodología de análisis de la película, del modelo actancial y del cuadrado semiótico de Greimas como instrumentos de investigación; finalmente, se obtuvo como conclusión de que la narrativa de la película animada stop motion Coraline y la puerta secreta manifiesta de forma significativa características siniestras, una técnica que es comprendida en su totalidad como el uso de portadores con maleficios, amputaciones, los dobles, etc.; al igual que el uso apropiado de las marionetas que cobran vida gracias a los animadores

Yache (2020), en su investigación tuvo como objetivo determinar las finalidades que cumple el leitmotiv musical como un componente narrativo de los géneros Shonen y Seinen en el anime. Fue de enfoque cualitativo, de diseño documental-descriptivo; el escenario de estudio fueron los animes shonen Saint Seiya, Saga de Hades- capítulos del santuario, trece ovas y el anime seinen One Punch Man, temporada uno, doce capítulos. Para la investigación se usó una matriz de análisis audiovisual, donde se concluyó que leitmotiv musical llega a cumplir con las funciones descriptiva, que ayuda a denotar los sucesos dramáticos; indicativa, donde caracteriza a los personajes, acentuando su presencia y relevancia; y sustantiva, que controla las sensaciones efectivas y sustituyen la aparición de ciertos elementos narrativos. Así mismo, el sonido tiene una presencia predominante como un componente narrativo dentro de los géneros mencionados, debido a que es parte del discurso animado y está vinculado a la acción, idea, etc. Además, los motivos musicales presentan tres variaciones, la rítmica, de timbre y armónicas, donde matizan las diferencias en el relato. También, se presentó tres tipos de sucesos dramáticos, los nucleares, de relleno y complementarios, donde no tiene un patrón definido, a su vez guardan una relación con distintos subcomponentes del discurso como las acciones detonantes y resolutivos que aportan con el desarrollo argumental de la historia y la evolución de sus personajes.

Villalobos (2017), para su estudio tuvo como objetivo determinar las características que presenta la narrativa audiovisual de la animación japonesa Sailor Moon. De un enfoque cualitativo, no experimental y descriptivo simple. Como escenario se usó veinte capítulos de las cinco temporadas del anime Sailor Moon. Uso una guía de entrevista y una guía de observación, donde finalmente obtuvo que los personajes del anime son de tipo redondo debido a que varían sus emociones, metas y sus acciones; y no mantienen un ritmo fijo. De igual forma los planos que eran hechos en bosquejo y animados a través de una computadora, transmitieron las sensaciones que deseaban, donde los ángulos picados y contra picados ayudaban a recalcar estos momentos. Las intenciones que presentan los villanos es atacar al mundo, mientras que las heroínas de salvar a las personas de todo peligro, pero esto les genera más responsabilidades debido a que son estudiantes de secundaria y tenían que hacerse cargo de sus deberes académicos

y personales. En base a los colores usados, estas determinan ciertas características de las protagonistas teniendo un impacto en los momentos de sus ataques, de igual forma los personajes llegan a matizarse con otros colores.

La categoría que comprendió el presente trabajo de investigación fue el cine de animación, la cual fue el objetivo de análisis; al respecto Sifiano (1995), citado por López (2021), mencionó una de las famosas definiciones de la animación, donde se dice que lo animado no es el arte de los dibujos en movimiento, si no, es el arte de los movimientos que son dibujados.

Por otro lado, Madrigal (2019), mencionó la definición enunciada por ASIFA durante la década de los sesenta, donde todo producto cinematográfico es realizado fotograma por fotograma, esto a su vez, según la autora del presente trabajo de investigación, es a través de una técnica plástica o digital.

Además, Martínez (2019), comentó que la animación se ve como un sucedáneo de calidad dudosa e incluso se discute su pertenencia en el séptimo arte, así mismo, algunos aún lo consideran un género, pero esto es erróneo. La animación es un medio donde se sumerge cualquier tipo de historias, distintas formas de narración y por naturaleza propia es la forma de experimentar y realizar acciones que el cine de acción real no podría, siendo finalmente un medio tan capaz como virtuoso.

A su vez, Klíe (2017), citado por Manríque (2020), mencionó que el cine de animación no solo tiene la función de entretener, si no que puede ser usado para transmitir y tratar temas difíciles relatándolo de una manera sencilla, y en algunas ocasiones con un ambiente atípico, irreal y simbólico. De igual manera, a pesar de ser un género monopolizado, es un método con el objetivo de dar vida a personajes o elementos a través de acciones.

Por otro lado, Rodríguez (2015), citado por Palomino (2021), comentó que es una forma de arte audiovisual donde se caracteriza por crear la ilusión de movimiento con dibujos en base de una historia que en algunos casos presenta casos imposibles, sin embargo, no solo es excluyente para los niños debido a que

también puede proyectar distintas historias dependiendo de las perspectivas de cada creador que hace uso de las imágenes, sonido y movimiento.

Después de lo mencionado, se entendió por cine de animación, como la forma de brindar movimiento a imágenes y estas a su vez presenta distintas técnicas para mostrar cualquier tipo de actos que en ocasiones es imposible para el cine de acción real. De igual forma, es un medio capaz de mostrar cualquier tipo de historias y tratar temas o transmitir mensajes de asunto serio para el público, rompiendo el esquema de ser catalogada como un medio de entretenimiento.

Considerando lo que mencionó Rodríguez (2015), citado por Palomino (2021), el cine de animación se basó en 4 aspectos, los cuales formaron la subcategorización del presente trabajo.

Como primera subcategorización, se presentó, la historia, al cual Elizalde (2017), comentó que la narrativa es la manera de dar vida a ideas, de interpretar al mundo, de compartir sensaciones, generando emociones y experiencias, donde finalmente el uso de la palabra construye relatos ficciosos, de fantasías y de realidades.

También, Atarama, Castañeda y Agapito (2017), mencionaron que las acciones son el alma de las historias y la importancia de estas también recae en los personajes, debido a que no tendrían sentido y no habría conflicto alguno para la narrativa.

Mediante lo expresado, la historia es una manera de proyectar ideas, sensaciones, emociones, experiencias y mensajes de algo a través de imágenes y de relatos ficciosos, teniendo gran relevancia para todo elemento que participe dentro de ella.

La segunda subcategoría, la imagen, donde Aumont (1992), citado por Palmeros (2021), manifestó que la imagen es dinámica, donde permite ingresar a un espacio nuevo distinto, rebosante de colores y de personas que conforman un entorno.

De igual manera, para Leuba (2011), citado por Valencia y López (2015), mencionaron que la composición de una imagen es la ubicación de varios elementos en cierto orden lógico, esto se debe a que toda la información y la expresión de un mensaje que se quiere dar a conocer debe verse fluido por dicha composición. El resultado de esta agrupación y orden de elementos visuales dará un efecto más estético, informativo y narrativo.

Por ende, la imagen presenta espacios diferentes, de varios colores y con distintos elementos dentro de ellas para crear su dinamismo, a su vez, está también muestra una composición de sus elementos visuales en cierto orden lógico para obtener un efecto más estético, informativo y narrativo.

Para la tercera subcategoría, se tiene el sonido, Díaz (2011), citado por García (2021), comentó que la música del cine es aquello que se sincroniza con las imágenes durante la producción de la película sin importar el género, donde finalmente es referido como banda sonora.

Así mismo, Bonilla (2018), manifestó que es el acompañante de las emociones durante las escenas, además de guiar a los espectadores a la hora de percibir la información de la película. A la vez, la música en los largometrajes está desarrollada de dos formas, entre las canciones conocidas o populares en el mercado musical mundial o como música de ambiente.

Por lo que se mencionó, el sonido brinda apoyo a la hora de demostrar emociones durante las escenas, así mismo tiene la función de ser un guía inconscientemente de la información de las películas mientras va sincronizado con las imágenes que se proyecta, estas no presentan a un género en sí, pero pueden ser desarrolladas de 2 maneras, como canciones populares o de ambiente.

La cuarta subcategoría, el movimiento (animación) y Santovenia (citado en Bayona, 2015) citado por Maldonado (2020), mencionó que la animación es el movimiento mediante las secuencias de imágenes estáticas; estas tienen un ligero cambio de posición a la anterior de manera consecutiva.

También, Gaviria (2018), comentó que la animación presenta 3 técnicas donde abarca distintos estilos y procesos como la tradicional animación en 2D, la animación generada por computador, más conocido como 3D y la animación stop motion. Son formas muy distintas, pero en cuestión de historia, estas pueden generar el mismo mensaje o valor para los espectadores.

Así mismo, en la investigación de Palomino (2021), hizo alusión a la página Educaweb, donde también menciona los tipos de animación, como el 2D, que es realizado a mano ya sea en papel o de manera digital; el 3D, haciendo uso de los gráficos por computador y de los modelados, y del stop motion, que es en base de materiales como la plastilina y requiere moverlos cuadro por cuadro, siendo un laborioso y complejo trabajo.

Por lo tanto, el movimiento o animación es la secuencia de imágenes establecidas que presenta ligeros cambios en cada una de ellas, siendo iguales y distintas a la vez; así mismo, estas hacen uso de varias técnicas para sus resultados, como la animación 2D, 3D y stop motion, pero el valor de la historia o el mensaje entre ellas no cambia.

El presente trabajo de investigación presentó un enfoque conceptual semiótico orientado al discurso cinematográfico en base al largometraje animado "Condorito la película" del 2017, realizado por la productora peruana Aronnax Animation Studios y Pajarraco Films, además de haber tenido gran colaboración con varios países latinoamericanos. Como producto audiovisual nacional se comprendió el interés de estudio, el cual se procuró ser analizada y comprendida. Según García (2018), mencionó que la función de la semiótica del cine es en base a la iconicidad en diversos niveles como: en la posibilidad de presentar las cualidades de la imagen con relaciones sintagmáticas con el montaje en forma del diagrama, de igual forma el reconocimiento de la metáfora visual, donde permitirá aumentar un tercer sentido, no exactamente las imágenes que se percibe y el trama de la película, sino en el conocimiento previo sobre de las convenciones cinematográficas, de las narrativas generales y la relación temporal, espacial, temáticas y causales entre todos los sujetos y de los objetos narrativos. De esta manera, el hipoicono metafórico, el paralelismo novedoso, donde las imágenes de

manera individual de la película tienen algo distinto, llega a ser la base de la simiosis fílmica, debido a que propicia la participación creativa por parte del espectador, permitiendo a que pueda conjeturar sobre las derivas de la narrativa y las cualidades de las formas visuales, mediante la interpretación personal siguiendo las indicaciones que brinda el creador de la película con el fin de construir un significado global del producto en todo tipo de signos como el diálogo, la música, los intertítulos, el sonido, entre otros. Dentro de esta reconstrucción, el espectador interpreta de manera que concuerda con las propuestas que brinda el autor del largometraje, donde se podrá reconocer las ideas del como interpretante peirceano, además de algunos paralelismos con la idea del discurso audiovisual.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación:

Debido a su naturaleza, el presente trabajo de investigación se comprendió a través del enfoque cualitativo, tal como lo mencionó Hernández, Fernández y Baptista (2017), es un enfoque capaz de desarrollar preguntas o hipótesis antes, mediante o incluso al finalizar el análisis de los datos recolectados. Esto se debe, a que primeramente se buscaran las preguntas de mayor importancia en la investigación; después del proceso, estas pueden ser perfeccionadas y respondidas. Este método llega a ser una manera más dinámica entre los hechos y su interpretación, donde finalmente terminara siendo un proceso circular.

Por su finalidad, el trabajo de estudio fue de tipo aplicada, según Nicomedes (2018), mencionó que este tipo de investigación instruye a resolver conflictos que se presenta durante el desarrollo de cualquier actividad que el ser humano realiza, además menciona que se le denomina aplicada en base de una investigación básica para formular los problemas o posibles hipótesis a la hora de resolver algún conflicto en la sociedad.

Según su alcance esta investigación correspondió al nivel descriptivo, tal como lo precisa Hernández, Fernández y Baptista (2017), este busca únicamente medir y recoger propiedades, características o información, ya sea independiente o en conjunto, sobre cualquier objeto o fenómeno de estudio que esté dispuesto a analizarse.

3.1.2. Diseño de investigación:

De acuerdo al trabajo de investigación, se tuvo como diseño el estudio de casos. En base a los autores Castro (2010), Villarreal y Yacuzzi (2010), Peña (2009), Cortés (2008), Escudero (2008) y Martínez (2006), citado por Saavedra (2017), concordaron de que el diseño de caso busca obtener una comprensión a profundidad de algún objeto en análisis,

describiendo cualquier particularidad y relación dentro del contexto donde se encuentre.

3.2. Categoría, sub categoría y matriz de categorización

Para el análisis de la información obtenida sobre el cine de animación en “Condorito la película”, se definió la categoría, siendo esta el cine de animación, donde Rodríguez (2015), citado por Palomino (2021), comentó que es una forma de arte audiovisual donde se caracteriza por crear la ilusión de movimiento con dibujos en base de una historia que en algunos casos presenta casos imposibles, sin embargo, no solo es excluyente para los niños debido a que también puede proyectar distintas historias dependiendo de las perspectivas de cada creador que hace uso de las imágenes, sonido y movimiento. A través de lo citado, se comprendió cuatro sub categorías, las cuales se definieron a continuación: Historia, es una manera de proyectar ideas, sensaciones, emociones, experiencias y mensajes de algo a través de imágenes y de relatos ficticios, teniendo gran relevancia para todo elemento que participe dentro de ella. Imágenes, presenta espacios diferentes, de varios colores y con distintos elementos dentro de ellas, a su vez, esta también muestra una serie de planos propiciando un aspecto no estático, sino, de ser dinámico donde finalmente genera los cambios y la animación. Sonido, brinda apoyo a la hora de demostrar emociones durante las escenas, así mismo tiene la función de ser un guía inconscientemente de la información de las películas mientras va sincronizado con las imágenes que se proyecta, estas no presentan a un género en sí, pero pueden ser desarrolladas de 2 maneras, como canciones populares o de ambiente. Animación, es la secuencia de imágenes establecidas que presenta ligeros cambios en cada una de ellas, siendo iguales y distintas a la vez; así mismo, estas hacen uso de varias técnicas para sus resultados, como la animación 2D, 3D y stop motion, pero el valor de la historia o el mensaje entre ellas no cambia.

Tabla 1*Matriz de categorización*

Problemas	Objetivos	Categoría	Sub categorías	Códigos
¿Cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Analizar cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.	Cine de animación		C.1.1.1. C.1.1.2. C.1.1.3. C.1.1.4.
¿De qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar de qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Historia	SC.1.1. SC.1.2. SC.1.3.
¿Cómo se presentaron las imágenes en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar cómo se presentó las imágenes en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Imagen	SC.2.1. SC.2.2. SC.2.3.
¿Qué importancia tuvo el sonido en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Conocer la importancia que tuvo el sonido en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Sonido	SC.3.1. SC.3.2.
¿Qué características presentó la animación en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar las características que presentó la animación en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Animación	SC.4.1. SC.4.2.

Autora: Elaboración propia.

3.3. Escenario de estudio

El largometraje, “Condorito la película” del 2017, fue realizado por la empresa animadora Aronnax Animation Studios y Pajarraco Films, con la dirección de Eduardo Schldt y Alex Orrelle, además de haber sido distribuida por 20th Century Fox. A sí mismo, esta gran película fue producida con la colaboración de animadores, actores de doblaje entre otros, provenientes de Chile, México y Argentina. La película animada estuvo basada en la conocida historieta “Condorito” del ilustrador chileno René Ríos Boettiger, más conocido como Pepo. El protagonista es un cóndor de los andes, siendo el ave nacional de

su país; este icónico personaje fue creado por un desacuerdo de su creador con la representación de Chile con un personaje de la película Saludos Amigos y Los tres Caballeros de Walt Disney.

El largometraje en 3D tuvo como duración una hora y treinta minutos, este obtuvo en su primera semana ser una de las más taquilleras en Perú y Chile llegando a recaudar alrededor de ocho millones con trescientos mil dólares, aunque tuvo un gran presupuesto de ocho millones de dólares. El estreno fue a través de varios cines del Perú y de Latinoamérica e incluso fue llevada al cine estadounidense, tuvo incluso su propio doblaje y fue titulado Space Chicken: The secret of the magic talisman; de igual forma fue lanzado en varios países como Reino Unido, Corea del Sur, España, Rusia, Italia entre otros.

En nuestro país, uno de los cines que presentó la película fue “Cinestar UNI” ubicada cerca del centro comercial Metro en el distrito del Rímac. Este cine cuenta con salas solo en 2D teniendo una tarifa que varía según los días de la semana, siendo en ocasiones un precio muy factible para todo el público. Durante la investigación, la película se puede ver a través de páginas piratas como Pelisplus, Cuevana e incluso en Facebook, de igual forma se puede adquirir en un DVD en mercados como Unicachi de Pro en los Olivos, que tiene una gran variedad de puesto que venden películas de esta forma.

El escenario de estudio donde se desarrolló el presente trabajo de investigación fue a partir de la red social Facebook. Esta película fue publicada por un joven en su cuenta personal el seis de octubre del 2018 teniendo alrededor de cuarenta y un mil reproducciones, ciento ochenta y siete comentarios y más de dos mil reacciones. Debido a que la película fue estrenada en el año 2017, se obtuvo el tema y problemática de estudio de este largometraje en la comodidad del hogar del investigador, ubicada en el programa de vivienda Valle Azul primera etapa en la urbanización San Diego del distrito de San Martín de Porres, Lima.

3.4. Participantes

Los participantes fueron seleccionados por conveniencia del investigador, estos participaron de manera voluntaria en el presente trabajo de investigación. La muestra estuvo conformada por cinco personas, entre ellas especialistas y personas conocedoras del tema con una edad superior de los veinte años. De igual forma estos contaron con responsabilidades familiares, estudios y trabajos.

Para el trabajo de investigación se entrevistó al licenciado en Ciencias de la Comunicación y docente, Mariano Octavio Vargas Arias de 34 años de edad y actualmente reside en Rímac, Perú. Estudio en la universidad César Vallejo, donde durante la investigación trabajó como maestro en el área audiovisual, así mismo trabajó en la empresa peruana Imedia que realiza monitoreo y análisis de información.

De igual forma se entrevistó a Dilan Alegría Palomino de 26 años de edad. Vive en Comas, Perú y estudio diseño gráfico, aunque no llegó a culminarlos, igualmente estudió en la universidad César Vallejo la carrera de Ciencias de la Comunicación. Durante el trabajo de estudio laboró como diseñador gráfico en la empresa Lou que se encarga de realizar productos personalizados; además tiene como hobby realizar críticas de películas a través de sus redes sociales.

A la vez, como participante de la entrevista estuvo el docente César Martín Iturrizaga Urbina de 47 años de edad. Reside en el distrito de Magdalena del Mar, Perú, estudio en la universidad Jaime Bausate y Meza teniendo la carrera de periodismo y de comunicación social. En el transcurso de la investigación laboró como docente en la universidad César Vallejo y trabajó como productor en la empresa LIKE ENTERTAINMENT, entre otras.

Así mismo, participo el diseñador, animador y productor Oscar Arturo Seclen Terán de 27 años de edad. Reside en Lima, Perú y estudio en la universidad César Vallejo en la carrera de Arte y Diseño. Trabajo en la realización del largometraje "Condorito, La Película", donde estuvo encargado de la posproducción, además de haber participado en proyectos de publicidad

de la marca Hasbro en su nuevo Monopoly Perú. Durante la investigación, trabajo como director de arte en la empresa Wagner Producciones.

Igualmente se entrevistó al comunicador Oscar Felix Cuya Aquije de 31 años de edad. Vive en el distrito de San Miguel en la provincia de Lima, Perú, estudio en la Universidad de Lima en la carrera de Comunicación. Trabajó como editor en Canica Films, AYNI Producciones, Aronnax Animation Studios, post producción en el canal Panamericana entre otros, además de haber participado como editor en el largometraje “Condorito, La Película”. En el transcurso de la investigación, trabajó como post productor en el canal IPe del IRTP.

Tabla 2

Matriz de participantes

NOMBRES APELLIDOS	CÓDIGO	GRADO	REGIÓN O CIUDAD	ÁREA LABORAL
Mariano Vargas Arias	P1	Magíster en Docencia Universitaria	Lima	Docente nombrado en la universidad privada César Vallejo
Dilan Alegría Palomino	P2	Diseñador sin estudios concretados	Lima	Diseñador en la página Lou
César Iturrizaga Urbina	P3	Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Docencia Superior e Investigación	Lima	Docente nombrado en la universidad privada César Vallejo
Oscar Seclen Terán	P4	Animador y diseñador sin estudios concretados	Lima	Director de arte en la empresa Wagner Producciones
Oscar Cuya Aquije	P5	Bachiller en Comunicación	Lima	Post productor en el canal IPe del IRTP

Autora: Elaboración propia

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Con el fin de recolectar la información en el presente trabajo de investigación se hizo uso de la técnica de entrevista a docentes de Ciencia de la Comunicación, estudiante y a animadores. En base a la técnica que se aplicó, Folgueiras (2016), mencionó que el principal objetivo de este método es obtener datos de manera oral y personalizada donde se hablará sobre experiencias, acontecimientos y de las opiniones de los participantes. Así mismo, una entrevista como mínimo debe presentar a dos personas, siendo una de ellas que tomará el papel de entrevistador y el otro de entrevistado. Finalmente, ambos tendrán una interacción en base al tema que se estudia.

De igual forma, como instrumento se usó una guía de entrevista estructurada y semiestructurada, donde nuevamente Folgueiras (2016), lo definió como una entrevista que se decide con anticipación la información que se usará y será la base del guion de preguntas. Sin embargo, a comparación de una entrevista estructurada, esta tiene preguntas abiertas para recoger mayores datos. Para este tipo es necesario que el entrevistador tenga una actitud abierta y sea flexible para crear preguntas en base a las respuestas o en el transcurso de estas.

El instrumento utilizado fue evaluado por docentes con conocimientos en el área de investigación y del tema de estudio, quienes validaron y brindaron confiabilidad al instrumento. Al respecto, Miguélez (2006), citado por Borjas (2020), mencionó que la validez tiene como fin buscar respuestas que muestren una imagen más completa, claro y que represente a la situación de la problemática. De igual forma mencionó que la confiabilidad se encarga de que toda investigación sea segura, estable, tenga congruencia en los datos y que esta se mantenga en distintos tiempos y probable en el futuro.

Si bien es cierto que se elaboró preguntas estructuradas para recoger la información, estas a su vez fueron preguntas abiertas donde permitió ampliar los fundamentos del entrevistado, entonces surgirá nuevas preguntas para precisar las experiencias y explicaciones del tema de investigación.

Después de consolidar con la opinión de expertos en el área, se obtuvo como resultado de que la validación es aplicable; por consiguiente, el instrumento realizado estuvo correctamente estructurado con ítems válidos y confiables para que pudieran ser aplicados. Por ende, la aplicación fue de manera pertinente y se pudo recolectar resultados esperados, debido a que fueron realizados en base a los indicadores estructurados del presente trabajo de estudio.

Tabla 3

Promedio de valoración de juicios de expertos del instrumento

Expertos informantes	Indicadores			Opinión de Aplicabilidad	
	Pertinencia Sí / No	Relevancia Sí / No	Claridad Sí / No	Aplicable después de corregir	No aplicable
Juez 1: Mag. Carlos Armando Gutiérrez Fernández	Sí	Sí	Sí	X	
Juez 2: Mag. Anthony Johnson Javier Napa	Sí	Sí	Sí	X	
Juez 3: Dr. Alejandro Ramírez Ríos	Sí	Sí	Sí	X	
Resultado	Sí	Sí	Sí	X	

Autora: Elaboración propia

3.6. Procedimientos

Para el análisis de la categoría de estudio, se basó en la información obtenida a través de distintas fuentes como la entrevista a docentes de Ciencia de la Comunicación, estudiante y animadores, documentos o materiales de información y de la guía de entrevista estructurada y semiestructurada. Así mismo, en la aplicación de la entrevista primeramente se solicitó el consentimiento informado, además de que se llenó un cuestionario sobre datos generales de los participantes, después se desarrolló la entrevista que duró aproximadamente 40 minutos. Este proceso fue realizado a través de una video llamada personal por Zoom para todos los participantes de la entrevista.

Así mismo, para el desarrollo del trabajo, se recogió datos y conceptos sobre el cine de animación y de sus subcategorías del objeto de estudio. Estos

fueron en base desde un análisis personal por parte de los participantes sobre la película, de igual forma a través de la entrevista se colocó fragmentos de videos y menciones puntuales sobre las preguntas en cuestión. Este procedimiento se llevó a cabo con la intención de disminuir el sesgo del investigador, como menciona Cuéllar (2020), el sesgo es un error que se repite consecutivamente, afectando a la exactitud, donde la veracidad de los resultados que se brindan en base a los objetivos pueden ser invalidados de mayor o menor grado. Debido a lo mencionado se buscó obtener información útil desde los conocimientos y experiencias de los participantes evitando caer en temas repetitivos, Breitmayer (1993), citado por Charres, Villalaz y Martínez (2018), hace mención de la triangulación donde menciona que es un método o herramienta de manera general y sin importar el tipo, que permitirá obtener información complementaria de relevancia para el investigador, así mismo este podrá contribuir en las teorías planteadas, además de incrementar y desarrollar nuevos conocimientos.

3.7. Rigor Científico

Debido a la naturaleza de la categoría y de las subcategorías planteadas, se consideró que el presente trabajo de estudio cumpliera con diversos criterios como la rigurosidad, credibilidad, confiabilidad y consistencia. Toledo (2017), mencionó que el rigor científico, es el proceso de validez que presenta varios pasos que se realiza durante el proceso de investigación, debido a que, dentro de la metodología, la recolección de datos, el análisis y el desarrollo crítico reflexivo e inferencial son fases sustantivas y fundamental.

De igual forma, el criterio de credibilidad fue valorado durante el proceso de la redacción de las conclusiones en base a la información que se obtuvo a través de los entrevistados, donde se solicitó a cinco participantes a ser parte de una entrevista a través de reuniones virtuales, las respuestas fueron transcritas para evaluar la fiabilidad de las declaraciones. Así mismo, durante el estudio de los datos se adquirió las características que brindaron los participantes con el contexto social para interpretar las decisiones y acciones.

3.8. Método de análisis de datos

El trabajo presentó una investigación cualitativa debido a que se usó de métodos teóricos, además de que se realizó un análisis en el mismo ambiente del objeto de estudio, tal como lo menciona Guerrero (2016), este tipo de investigación se focaliza en comprender y profundizar los fenómenos, realizando un análisis desde la perspectiva de los participantes, desde su ambiente, en base a los aspectos que están a su alrededor, de sus experiencias, conocimientos y de cómo subjetivamente observan su realidad. Para poder conseguir esta información, se hizo uso, como método experimental, la entrevista.

Para el proceso de análisis e interpretación de datos, donde primeramente Rodríguez y Pérez (2017), mencionó que el análisis es un procesamiento lógico que brinda la capacidad de descomponer de manera mental de un tema en general en partes y cualidades que puede tener en sus diversas relaciones, propiedades y componentes. A su vez esto permitió estudiar cada parte de manera detallada. Mientras la síntesis llega a ser una operación inversa, donde establece la unión o combinación de todas las partes ya analizadas, además de poder posibilitar mayor descubrimiento de relaciones y características generales entre los elementos de la realidad. Ante lo mencionado, este trabajo de investigación consistió en lo siguiente: la creación de la matriz de categorización donde posteriormente se dispuso la realización del instrumento de recolección de datos. En consiguiente a ello se recolectó la información y en conjunto se empezó con el proceso de categorización, codificación y de la triangulación. Finalmente, en el proyecto se describió los hallazgos que se obtuvo a través de la técnica e instrumento.

De igual forma, para el proceso de codificación, Urbano (2016), mencionó que es la interpretación de los instrumentos de una forma más clara, donde se utilizara las categorías y códigos comprensibles para su análisis y serán escritas en una investigación interpretativa.

La triangulación, según Sánchez, Fernández, Díaz (2021), lo mencionan como una técnica de análisis donde tiene como objetivo contrastar la

percepción o el enfoque como un instrumento enriquecedor para una investigación de rigor, de profundidad y complejidad, estas a su vez permitirán brindar variables de consistencia a la información obtenida, de igual forma ayudarán a reducir los sesgos de la investigación y aumentará la comprensión del objeto de estudio.

Sobre la categoría, para Marín, Hernández y Flores (2016), lo consideran como colocar un nombre y definirlo de manera analítica por unidad, así mismo, dentro de las categorías se puede realizar subcategorías. Estas a su vez pueden ser realizadas de distintas maneras, como deductivas, que se derivan de información dentro del marco teórico; o las inductivas, que es en base de datos recurrentes que el mismo tema puede presentar. (considerar si es la categorización de la clase del viernes 7 de octubre)

3.9. Aspectos éticos

Durante el proceso de investigación se cumplieron con los procesos los principales como la autonomía, beneficencia, no-maleficencia y justicia. Donde se entendió que todos los participantes primeramente fueron tratados como individuos autónomos, eso quiere decir que fueron capaces de actuar y de opinar bajo su propio albedrío. De igual forma, el presente trabajo implicó la protección confidencial de información, este fue previamente consentido por los entrevistados. Así mismo, con el principio de beneficencia, se buscó que todos los resultados que se obtendrá, inquirieron reconocer y describir los conocimientos de los participantes sobre el cine de animación y de sus respectivas subcategorías en base al largometraje Condorito la película del 2017.

Sobre el principio de no-maleficencia, el entrevistador no produjo ningún tipo de daño debido a que solo se realizó un análisis a la información que brindaron los entrevistados desde sus experiencias y percepción del cine de animación. Además, se cumplió con el principio de la justicia debido a que la selección de los participantes evitó todo tipo de discriminación, ya sea por la procedencia, formación, color, ideal o sexo. Finalmente, el trabajo de

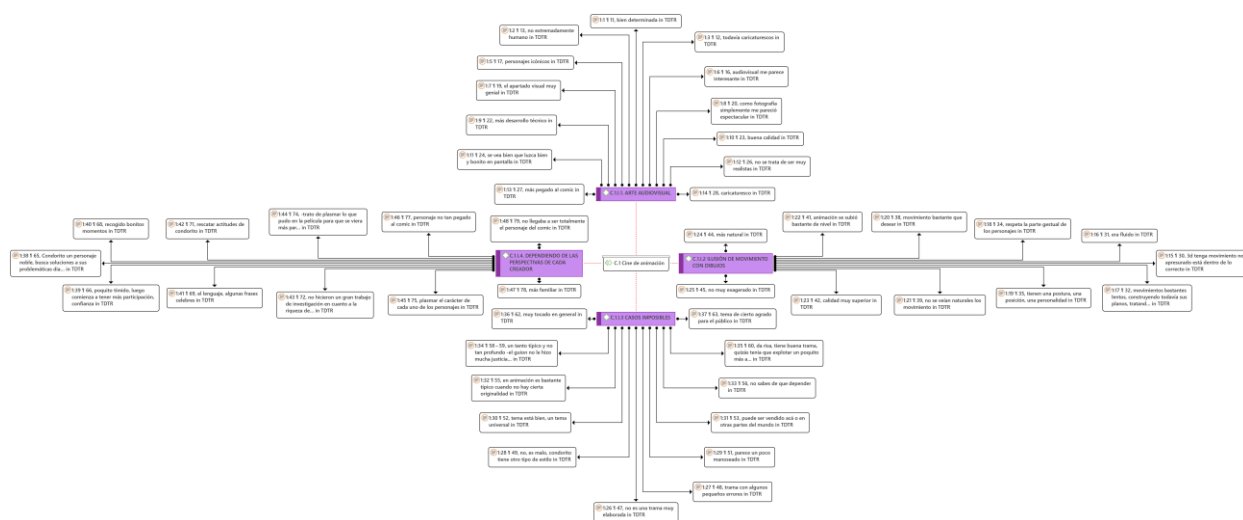
investigación usó del software Turnitin con el fin de estimar la originalidad de la información del trabajo y así prevenir cualquier riesgo de plagio.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Después de la recolección de datos de los 5 entrevistados expertos en el área, siendo entre docentes audiovisuales, diseñadores y un comunicador, se obtuvo como resultados los siguientes.

Figura 1

Categoría cine de animación



Autora: Elaboración propia

La categoría, cine de animación se estructuró en cuatro indicadores: arte audiovisual, ilusión de movimientos con dibujos, casos imposibles y dependiendo de las perspectivas de cada creador. Como objetivo se tuvo, analizar cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película”. En base a la entrevista con expertos, se pudo observar, con respecto al indicador arte audiovisual coincidieron, lo que se presentó en la película ha tenido un apartado de buena calidad, teniendo un gran desarrollo técnico por parte de la productora, además de mencionar de que se presentó de manera caricaturesca más apegado al comic siendo no tan realistas ni humano. Con respecto al indicador, ilusión de movimiento con dibujos, está dividida, dos coincidieron de que los movimientos eran muy lentos y no se podrían ver naturales, mientras que tres de los participantes mencionaron que mantuvo una buena calidad, siendo natural, respetando los gestos de los personajes y no eran exagerados.

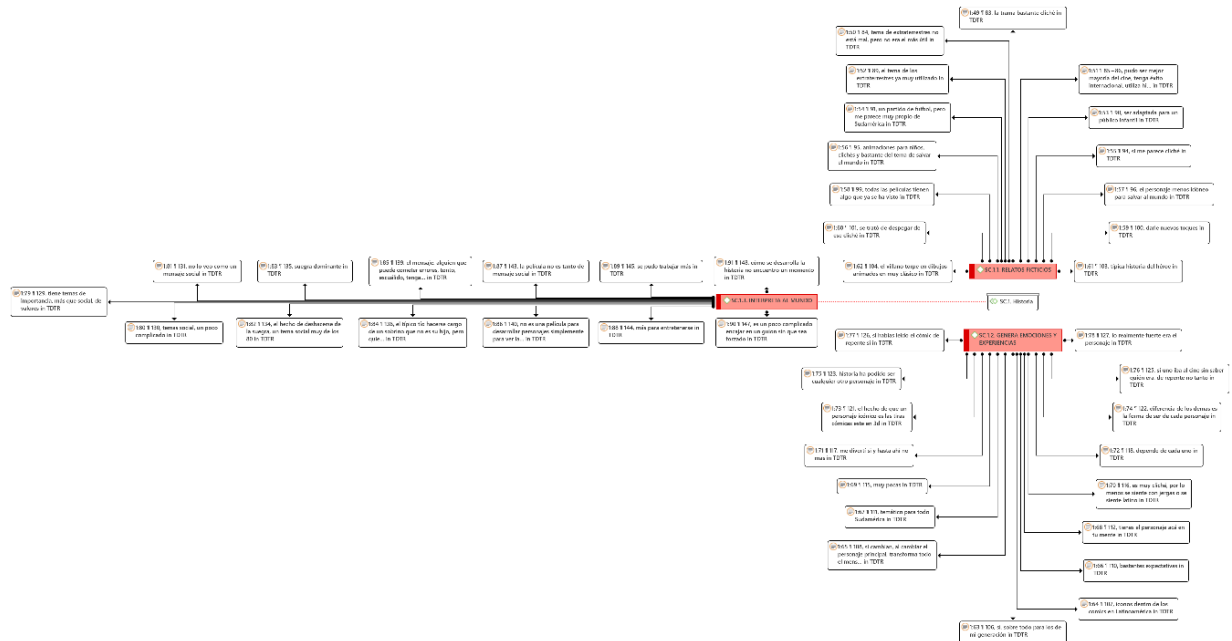
Asimismo, para el indicador, casos imposibles, se pudo coincidir de que la trama de la película era un tema muy tocado siendo un caso muy universal, puede ser vendido y del agrado de todo el público, sin embargo, también contó con algunos errores, teniendo una trama no muy elaborada, no tan profunda por parte de los personajes. En base al indicador, dependiendo de las perspectivas de cada creador, está dividida, dos coincidieron de que los personajes en la película no llegaron a tener actitudes que se presenta en el comic desperdiciando la riqueza que contienen las tiras cómicas; mientras tanto, tres de los participantes mencionaron que se trató de plasmar la esencia del comic a la película, recopilando bonitos momentos, algunas frases célebres y de cierta forma las personalidades de los personajes.

Ante lo mencionado, se respalda en ciertos aspectos con lo que sustentó Rodríguez (2015) citado por Palomino (2021), comentó que es una forma de arte audiovisual, se caracteriza por crear la ilusión de movimiento con dibujos en base de una historia, esta no solo es para los niños debido a que también puede realizar distintas tramas en base a las perspectivas de cada creador que hace uso de las imágenes, sonido y movimiento. Con respecto al estudio desarrollado por Montañez (2017), la presente investigación coincide cercanamente con sus conclusiones, donde hizo mención primeramente que las empresas estudiadas presentaron el mismo problema con el presupuesto. Este inconveniente mencionado por el autor, alude que afecta la calidad de animación o la narrativa, tal como en el caso de la película "Dragones. Destino de fuego", donde se vio una buena calidad en ese tiempo, pero el guion no fue tan bueno como se esperaba, teniendo uno de los problemas la falta de humor. Siendo así, un problema que se siguió manteniendo incluso para el objeto de estudio, aunque en este caso el financiamiento no fue la causa exacta. Si bien la película de Condorito realizada por nuestro país en conjunto con otros, mostro una buena calidad, procurando mucho trabajo en las imágenes y la animación que fue en 3D, además de caracterizar casi fielmente las apariencias de los personajes ya muy conocidos, realizaron una historia que no favoreció del todo, siendo un descuido por parte de la casa productora. Pero a pesar del tema en cuestión, la narrativa presentada por la película si es comercial ya sea

para el mercado latinoamericano como a nivel mundial, con un público más familiar y para los menores.

Figura 2

Sub categoría historia



Autora: Elaboración propia

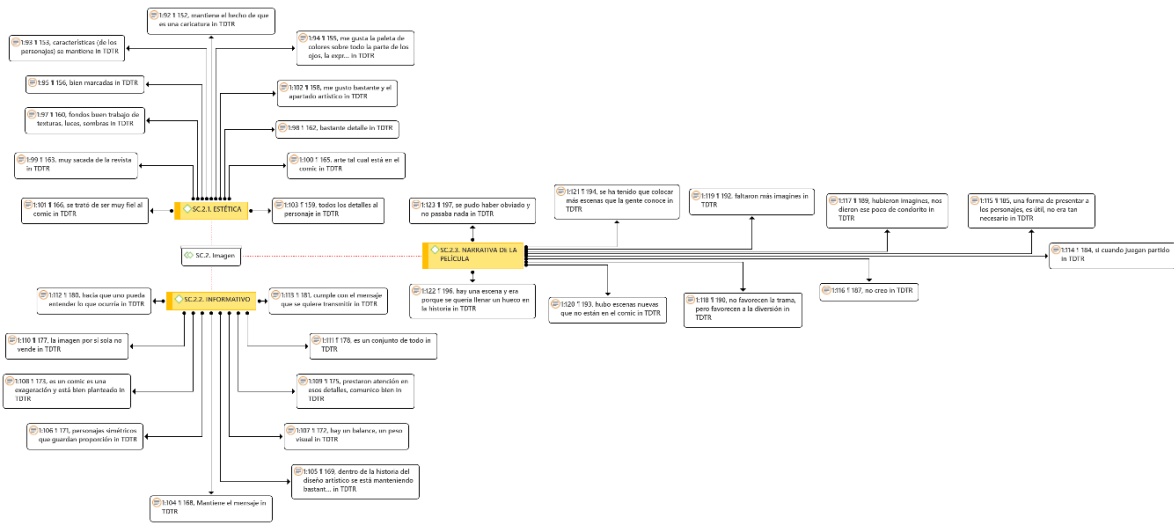
Para la sub categoría historia, se constituyó en tres indicadores: relatos ficticios, genera emociones y experiencias; e interpreta el mundo. Donde el objetivo fue determinar el desarrollo de la historia. A través de las opiniones de los participantes, se pudo obtener, con respecto al indicador relatos ficticios, coincidieron de que la trama era cliché, aunque el tema no era malo, además de que fue adaptada para un público infantil y pueda ser vista a nivel internacional, asimismo se mencionó que se buscó dar nuevos toques para diferenciarse a los otros, sin embargo, también se pudo observar ciertos temas o características muy conocidos. Con respecto al indicador, genera emociones y experiencias, está dividida, uno mencionó que la película le genero pocas emociones y estas dependían de cada uno, sin embargo, le agrado y divirtió el hecho de que presentara jergas siendo algo muy latinoamericano. Mientras que los cuatro participantes si les genero debido a que los personajes y el protagonista son icónicos dentro de américa del sur y verlos al igual que oírlos en un nuevo formato les pareció que hacían un poco más único a la película.

Asimismo, para el indicador, interpreta al mundo, está dividida, uno hizo mención de temas con relación de la suegra y los yernos de los años 80, además del cuidado de niños por parte de tíos. Por otro lado, cuatro de los participantes coincidieron de que la película no tuvo un momento en si para poder presentar algún tipo de mensaje sin que se viera forzado o de desarrollar a todos los personajes, solo siendo una película para ver la historia y de entretenimiento. Con lo mencionado, se confronta en ciertos puntos con lo que mantuvo Elizalde (2017), donde comentó que la narrativa es la manera de dar vida a ideas, de interpretar al mundo, compartir sensaciones, generando emociones y experiencias.

En base al estudio realizado por Oneto (2021), este trabajo coincide en ciertos aspectos, primeramente, hace referencia a que la estética no influye en el mensaje que se quiere transmitir, pero si como un gran un componente que suma la narrativa. Pero la parte más importante de su conclusión y que concordó cuando menciona que las características, personalidad y conflictos de los personajes ayudan a captar la atención del público, siendo un gran complemento para la historia. Entonces, ante lo que se mencionó, el largometraje "Condorito, la película" mostró temas clichés, sin embargo, dentro de la historia se pudo apreciar las actitudes y características de los personajes que ayudaron a que el público tenga interés y pudiera empatizar con la película, teniendo diversas emociones mayormente por parte del público que conoce el comic, sin embargo, este solo llega ser una parte complementaria para la historia, la cual no fue tan buena para estar a la par con los personajes.

Figura 3

Sub categoría imagen



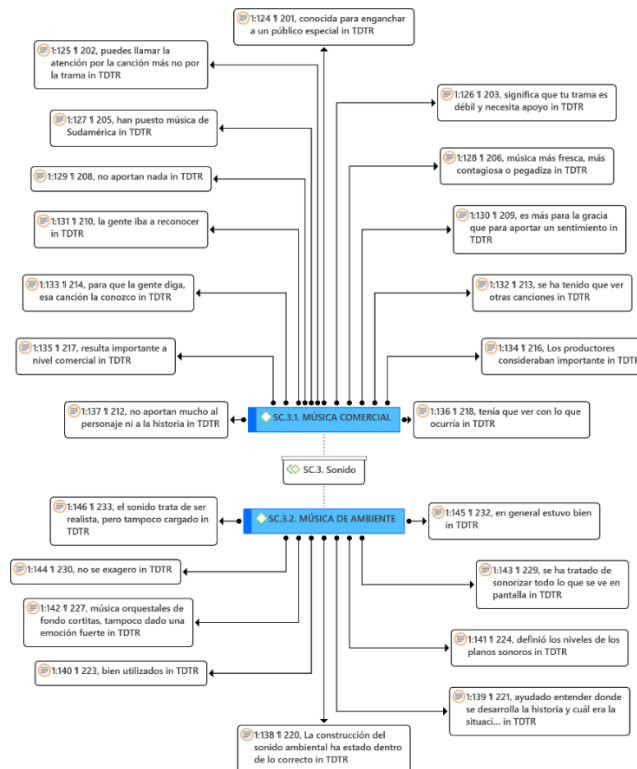
Autora: Elaboración propia

Asimismo, en la sub categoría, imagen, se estableció en tres indicadores: estético, informativo, y narrativa de la película. Cuyo objetivo fue determinar cómo las imágenes fueron presentadas en la película. Mediante la entrevista, se obtuvo con respecto al indicador de la estética, donde coincidieron de que esta ha mantenido características muy fieles al comic, además de ser bien detalladas y marcadas tanto para los personajes como para los escenarios, aunque faltó mejorar el uso de los ángulos y planos. En base al indicador, informativo, si bien no está dividido, uno de los participantes menciona que la imagen no vende por sí sola, sino que es un conjunto de todos los demás elementos. Mientras tanto los cuatro entrevistados mencionaron que las imágenes mantenían el mensaje cumpliendo con transmitir lo que se quería manteniendo los detalles, balance visual y guardando una proporción. De igual forma, en el indicador, narrativa de la película, uno de los participantes no tuvo una respuesta concreta, mientras que los cuatro entrevistados aludieron de que dentro de la película hubo imágenes que estuvieron además con la narrativa de la película, donde escenas que se tuvieron que trabajar para llenar un hueco, otras que no eran necesarias y que no afectaba a la historia, pero brindó algo de comedia, a la vez de mencionar que se debió usar escenas más conocidas por el público.

Ante lo dicho, se respalda en ciertos aspectos con lo que sostiene Leuba (2011), citado por Valencia y López (2015), mencionó que para la composición de una imagen se ubican varios elementos en cierto orden lógico, donde la información y la expresión del mensaje debe verse fluido. Como resultado dará un efecto más estético, informativo y narrativo. Con respecto al trabajo de investigación ejecutado por Villalobos (2017), es estudio concordó con algunos puntos, dentro de toda la conclusión, llego analizar, que las imágenes realizados en bosquejo y animados a través de la computadora, llegaron a transmitir las sensaciones que buscaban, donde los ángulos especialmente los picados y contrapicados ayudaban a recalcar los momentos de las escenas. Siendo así, las imágenes que tuvo la película lograron transmitir los mensajes o sensaciones que buscaron dar a conocer en las escenas, sin embargo, no se pudo presenciar la diversidad de ángulos o planos, donde el uso de estas ayuda a crear mayor contraste, importancia y diversidad a las situaciones con mayor relevancia, brindando así mayor intensidad o emoción.

Figura 4

Sub categoría sonido



Autora: Elaboración propia

De igual forma, la sub categoría, sonido, presentó dos indicadores: música comercial y música de ambiente. Donde tuvo como objetivo reconocer la importancia que contó el sonido. Por medio de la entrevista, se pudo llegar que en el indicador, música comercial, coincidieron en que este tipo música ha sido usada más para términos comerciales para que el público pueda reconocerlo, puesto a que estas son sudamericanas, fresca, contagiosa y pegadiza, siendo así consideradas importantes para los productores, sin embargo, también mencionaron que este tipo de canciones no aportan mucho a los personajes ni a la historia, sirviendo más para la gracia que para aportar un sentimiento, además de alegar que es un método más de apoyo para una trama débil. Con respecto al indicador, música de ambiente, si bien no están divididos, uno de los participantes menciona que las músicas orquestales de fondo eran cortas y no se pudo brindar una mayor emoción, mientras tanto los cuatro entrevistados aludieron que se trató de sonorizar todo lo que se presentaba en la película, llegando a ser realistas pero sin que estos sean cargados y exagerados, además de que estos sonidos fueron bien utilizados ayudando a entender donde se desarrollaba la historia y cuál era la situación que vivían los personajes.

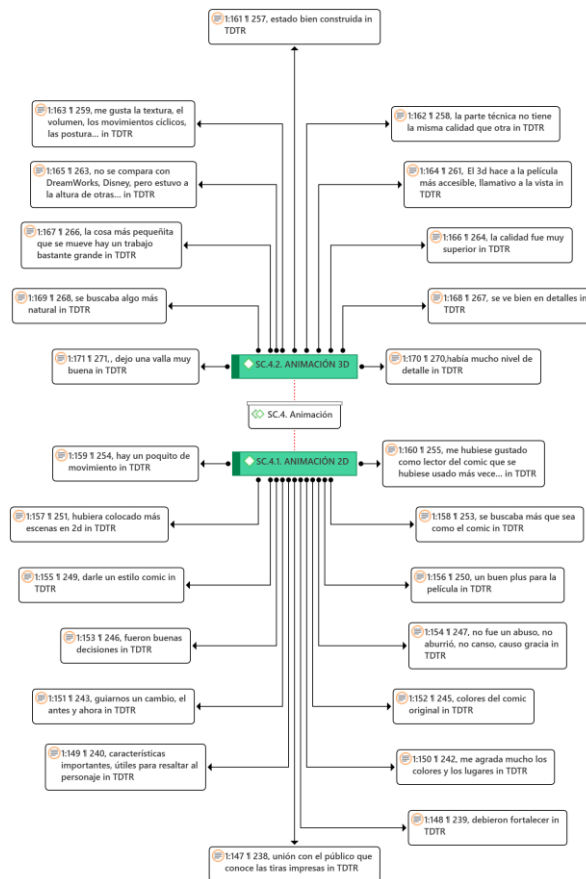
Con lo expuesto, cercanamente se relaciona con lo que afirma Bonilla (2018), manifestó que acompaña las emociones durante las escenas, además de ser una guía a la hora de percibir la información de la película. A la vez, la música en las películas está desarrollada de dos formas, las canciones populares en el mercado mundial o como música de ambiente.

Con respecto al estudio desarrollado por Kenney (2018), la investigación presenta aspectos que coincide mientras que otros contrastan con la conclusión, tal como menciona el sonido tiene un rol muy importante y es imprescindible en el cine de animación siendo la clave del éxito. Este pasa por un proceso técnico y muy creativo, además debe pasar por fases y técnicas para ser incluidos, donde finalmente podrán guiar la emoción, drama o entender la trama, los personajes y la narración. Entonces, si bien la música comercial no cumplió con su rol principal dentro de la película, siendo incluso innecesaria para la historia o para que el público pudiera percibir las emociones; la música ambiental si lo cumplió; todo sonido de ambiente que se presentó ayudó a comprender los lugares, el momento

y las situaciones por las que pasaban los personajes, donde finalmente siguió en conjunto con la historia y a su vez hizo que esta sea más entendible y emocionante para los espectadores.

Figura 5

Sub categoría animación



Autora: Elaboración propia

Igualmente, en la sub categoría, animación estuvo constituida en dos indicadores: animación 2D y animación 3D. Como objetivo fue determinar las características que presentó la animación. Mediante la entrevista se pudo observar que el criterio de los participantes con respecto al indicador, animación 2D, coincidieron de que las escenas con este tipo de animación le dieron un plus a la película, debido al parecido con el comic original, teniendo los colores característicos, a su vez de tener ligeros movimientos, así mismo estas escenas ayudaron a unir al público que leía las tiras cómicas mostrando un cambio del antes y el ahora, por ello indican

que debieron de ser más usadas dentro de la película. De igual forma, el indicador, animación 3D, coincidieron de que la calidad era muy superior, estando muy bien construida, viéndose más natural y detallado en las texturas, volumen, movimiento, etc., siendo una película factible y llamativo a la vista. Asimismo, no se compara con empresas como DreamWorks o Disney, pero si a otras grandes productoras, además de dejar una valla muy alta en la animación peruana.

Debido a lo cual, se sostiene con las palabras de Gaviria (2018), comentó que la animación presenta tres técnicas donde abarca distintos estilos y procesos como la animación 2D, 3D y el stop motion. Formas muy distintas, pero las historia que tengan, pueden generar el mismo mensaje o valor para los espectadores. En base a la investigación realizado por Ceceña (2019), este estudio contrasta con la conclusión donde percibió que la calidad de las películas animadas mexicanas es insuficiente debido a la poca experiencia y estas al final no tienen mucha audiencia, asimismo se debe a la falta de financiamiento causando que se realice menos animaciones y no puedan ser competencia con productos estadounidenses. Por lo tanto, la animación realizada en la película de Condorito a comparación con productos del país estudiado por Ceceña; que tiene mayor producción; ha llegado a mostrar un buen manejo, dedicación y trabajo en conjunto, sabiendo usar que aspectos; como el uso de escenas en 2D que asemejan al comic original; para poder ser interesante para cierto público y de igual forma con el trabajo desarrollado en la animación 3D que tuvo una calidad que para en ese entonces superaba a muchos otros productos. “Condorito, la película” para el año de su lanzamiento fue un producto audiovisual peruano que marco un buen avance para la animación, dejando un muy buen antecedente que debe ser superado para el futuro.

V. CONCLUSIONES

Después de haber obtenido los hallazgos a través de la entrevista a expertos, del desarrollo y discusión de los resultados en el presente trabajo de estudio, es preciso sintetizar las principales conclusiones, de la manera siguiente:

Primera. Respecto al objetivo general, se analizó que el cine de animación que se desarrolló en el largometraje “Condorito, la película”, presentó aspectos muy positivos para el progreso de este formato de cine, como la calidad visual que antes no se había trabajado en nuestro país, mostrando la mejora que ha habido durante los años, sin embargo, la historia que quisieron contar, nuevamente ha sido para un público más infantil y familiar, siendo finalmente como otra película más para entretenimiento comercial.

Segundo. Sobre el primer objetivo específico, se determinó que el desarrollo de la historia mostrada, en base a temas como de aventura y lucha con extraterrestres, muestra ser una trama cliché, pero puede ser visto, entendido y entretenido por cualquier persona y en cualquier parte del mundo sin que ellos tengan necesariamente conocimientos del comic. Sin embargo, para los que han leído o conocen la historieta, la película pudo brindar emociones más por presenciar a personajes icónicos que por la misma trama, siendo un gran inconveniente para la película.

Tercero. Para el segundo objetivo específico, se determinó que las imágenes presentadas en “Condorito, la película”, fueran realizadas a detalle, teniendo una buena calidad, color y detalles por cada fotograma, estas a su vez se mantuvieron mientras demostraban o transmitían los mensajes y sensaciones de las escenas, aunque dentro de estas no se manejó mucho el uso de ángulos como planos, siendo un aspecto importante para cualquier producto audiovisual.

Cuarto. Acerca del tercer objetivo específico, se reconoció que los sonidos más importantes para la película fueron las de música de ambiente que ayudó a comprender las situaciones y las emociones que pasaban los personajes, además de ambientar los lugares donde se acontecía el

momento, sin embargo, la música comercial; que es un método donde si se sabe usar de manera correcta puede ayudar; para “Condorito, la película”, no aportó con el desarrollo de la historia siendo innecesaria para esta, pero, a pesar que no apoyó a la trama, funcionó para que el público empatice un poco con la película.

Quinto. En relación con el cuarto objetivo específico, se determinó que las características de la animación de la película presentaron dos formatos; escenas en 2D, donde se pudo notar imágenes idénticas a las páginas del comic; y escenas en 3D que fue el formato para toda la película, estas tuvieron una buena calidad, siendo igual o superior a productos audiovisuales de varias casas animadoras extranjeros, no solo a nivel de Latinoamérica, sino a nivel americano que no incluyan reconocidas empresas como Disney o Pixar. La animación que mostró la película significó un gran avance en este rubro.

VI. RECOMENDACIONES

Con los hallazgos obtenidos en el presente trabajo de estudio y de las conclusiones que se llegaron en base a la categoría y sus subcategorías de la problemática inicial, se plantea las siguientes sugerencias a los responsables de las productoras animadoras y toda persona interesada en la creación de un producto audiovisual, con la intención de que se tome en cuenta para futuros proyectos de producción:

Primera. A los productores y directores, se sugiere un mayor enfoque e importancia a la historia que puedan presentar en una producción, sin que esta pierda la calidad audiovisual. Si bien cuando uno realiza una película tiene como objetivo poder obtener grandes recaudaciones y que sea del agrado del público, estas no necesariamente deben ser netamente de entretenimiento, el cine de animación es capaz de mostrar tramas de mayor interés y se ha visto que estas llegan a tener un buen reconocimiento y ganancias, dejando una gran marca al público e incluso en la misma historia del cine y la humanidad, donde prevalecerá por mucho tiempo por el trabajo realizado.

Segundo. A los directores y guionistas, en lo factible, se recomienda que, en la realización de una historia, esta evite caer en tramas muy clichés o genéricas, y es preferible que toquen relatos menos explorados, a su vez que estas tengan un mejor trasfondo para los personajes siendo más interesante a la hora de poder visualizarlas. Si bien en el mundo del cine se ha realizado todo tema que se conozco, lo que hace que sea único es la manera como uno lo trabaja, los factores y las razones por las que los personajes actúan de esa manera dentro de la trama, momentos sustentados y argumentados hacen que cree un mejor contexto, siendo mucho más atractivo para el público y que deseen saber más. Muy aparte de lo mencionado, el cine animado es capaz tratar temas serios en base a la sociedad, dejando un gran mensaje y creando conciencia.

Tercero. A los directores, animadores y diseñadores, en lo viable, se propone, principalmente en seguir mejorando la calidad de las imágenes y que

estas no bajen de los productos antecesores. Así mismo, recalcar el uso de todos los medios necesarios que se conoce para la realización de un trabajo visual, el uso de distintos planos y ángulos ayudan a crear más emociones, pero tampoco se busca exagerar o colocarlas sin sentido, después de todo cada imagen está hecha con una intención específica que ayuda y acompaña la historia.

Cuarto. A los productores y sonidistas, en lo posible, se sugiere que, al momento de realizar un producto audiovisual, esta debe tener sonidos por todo detalle que se ve y que afecte a la escena, brindando mayor naturalidad para el espectador, así mismo, saber que el uso de músicas comerciales es conveniente para llamar la atención al público, sin embargo, este aspecto puede favorecer o perjudicar el proyecto, siendo preferible crear las propias piezas musicales en base a la historia y que estas apoyen al momento, haciendo que la escena tome mayor peso con las emociones y el mensaje que se quiere dar, e incluso si tiene gran relevancia esa canción sería reconocida y dejaría su propia marca.

Quinto. A los directores, animadores y editores, en lo factible, se recomienda de igual forma que en las imágenes, que al momento de la animación de estas mantengan la misma calidad e incluso superarla sin importar en la manera que está realizada, recordando que toda técnica de animación como el 2D, 3D, Stop motion, entre otros, son iguales en el momento de querer contar o transmitir algo. Así mismo, recalcar que para una producción audiovisual que será una adaptación de una novela, libro, manga o comic, como en el caso del objeto de estudio, se debe tener en consideración que técnica podría ser más factible para una mejor aceptación del público que conoce la base, así se evitaría posibles conflictos con los fanáticos de estas.

REFERENCIAS

- Alvarado, S. (2021). *La morfología de los cuentos de hadas en los filmes del Studio Ghibli: El viaje de Chihiro y La tumba de las luciérnagas*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Tesis de Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Medios.
- Atarama-Rojas, T., Castañeda-Purizaga, L. y Agapito-Mesta, C. (2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de "intensamente". *Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación*, (36), 1-15. <https://idus.us.es/handle/11441/66425>
- Bonilla, S. (2018). *León: realización de un medimetraje a partir de la apropiación selectiva del sistema estilístico presente en la trilogía de películas animadas "Kizumonogatari."*. Colombia: Universidad del Valle. Tesis para Título de Diseñador Gráfico.
- Borjas, J. (2020). Validez y confiabilidad en la recolección y análisis de datos bajo un enfoque cualitativo. *Trascender, contabilidad y gestión*, 5(15), 79-97. <https://doi.org/10.36791/tcg.v0i15.90>
- Ceceña-Castro R. (2019). *Diagnóstico sobre la producción de cine de animación en México: 2014-2018*. [Tesis de maestría, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. Archivo digital. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/bitstream/handle/20.500.12371/9660/20201014182011-3426-T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuéllar Rodríguez, S. (2020). Sesgos de publicación y edición científica: la metaciencia al rescate. *Panorama actual del medicamento*. 44(430), 37-47.

https://www.academia.edu/51629043/Sesgos_de_publicaci%C3%B3n_y_edici%C3%B3n_cient%C3%ADfica_la_metaciencia_al_rescate

Charres, H., Villalaz, J. y Martínez, J. (2018). Triangulación: Una herramienta adecuada para las investigaciones en las ciencias administrativas y contables. *Revista FAECO sapiens*. 1(1).
<http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/221/2211026002/2211026002.pdf>

Chirinos, K. (2020). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime "Tu nombre" como contribución al reflejo de su identidad cultural japonés*. Lima. 2020. Lima: Universidad César Vallejo. Tesis para Título de Licenciatura de Ciencias de la Comunicación.

Elizalde, L. (Ed). (2017). *El control de las sensibilidades en la estética contemporánea*. Librería Bonilla.
https://www.academia.edu/37837466/Est%C3%A9ticas_de_la_Exclusi%C3%B3n_Un_an%C3%A1lisis_hermen%C3%A9utico_de_la_modernidad

Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación.
<https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Fernández, M. (2021). *La Construcción Cinematográfica de la Biodiversidad: Representaciones en el Cine de Animación y sus Posibles Implicaciones en la Enseñanza de las Ciencias en Educación Primaria desde la Relación Ciencia-Arte*. España: Universidad de Murcia. Tesis de Doctorado.

Folgueiras, P. (2016). La entrevista.
<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

- Gallardo Aguilera, N. (2016). *La diversidad en la animación audiovisual infantil. Estudio de los personajes y las familias representados en las películas galardonadas en los Premios Goya 2006-2016*. [Tesis de Titulación, Universidad de Granada]. Archivo digital. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/48893/GallardoAguilera_TFG_AnimacionAudiovisualInfantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García Aguilar, R. (2018). La metáfora del discurso cinematográfico. Del translingüismo fílmico a la concepción lógica de Peirce. *Revista Interpretatio*. 3(2), 91-111.
- García Geng, A. (2021). *La función narrativa de la canción principal de la película Coco: Recuérdame*. [Tesis de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Archivo digital. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/657614/Garc%c3%ada_GA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Gaviria Betancourt, M. (2018). *Caracterización del estilo de la puesta en escena de la película animada “El padre, el hijo y el espíritu santo”*. [Tesis de titulación, Universidad Autónoma de Occidente]. Archivo digital. <https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/10463/T08130.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Guerrero Bejarano, M. (2016). La investigación cualitativa. *Revista INNOVA Research Journal*, 1(2). 1-9. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3645/3/document.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2017). *Metodología de la investigación*. El oso panda.com. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Jigoro Kuwajima (s.f). Fandom. [https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/es/wiki/Jigoro Kuwajima](https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/es/wiki/Jigoro_Kuwajima)

Kenney Simó M. (2018). *La postproducción de audio en cine de animación: breve estudio de la película WALL-E*. [Tesis de titulación, Universidad de Sevilla]. <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/78390/LA%20POSTPRODUCCI%c3%93N%20DE%20AUDIO%20EN%20CINE%20DE%20ANIMACI%c3%93N.%20BREVE%20ESTUDIO%20DE%20LA%20PEL%c3%8dCULA%20DE%20WALL-E.%20MITCHELL%20KENNEY%20SIM%c3%93.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

López López, L. (2021). *Historia técnica de Disney*. España: Universidad de Sevilla. Tesis de Grado en Bellas Artes.

Madrigal Gonzales, N. (2019). *La princesa, el espejo y el cocodrilo. Análisis de tres estereotipos femeninos en cortos animadas franceses (2012-2015)*. México: Universidad Autónoma del Estado de México. Tesis de Licenciatura en Historia.

Maldonado Martínez B. (2020) *Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura narrativa de la historia en la serie animada "Steven Universe"*. [Tesis de titulación, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Archivo digital. <http://201.159.223.180/bitstream/3317/15730/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-135.pdf>

Manrique Chávez, V. (2020) *Aproximación a los componentes visuales y construcción de personajes en el cine animado*. [Título de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Archivo digital.

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/653198/MANRIQUE_CV.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Marín, A., Hernández, E. y Flores, J. (2016). Metodología para el análisis de datos cualitativos en investigaciones orientadas al aprovechamiento de fuentes renovables de energía. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*. 1(1).
<https://www.redalyc.org/pdf/5768/576866905006.pdf>

Martínez Zuluaga, J. (2019). La metonimia como mecanismo de lectura de intertextos en cine animado.
https://ridum.umanizales.edu.co/bitstream/handle/20.500.12746/3439/Mart%C3%adnez_Zuluaga_Juan_David_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Montañez Arica J. (2017). *Largometrajes animados digitalmente en el Perú. Los casos de Red Animation, Origami Studio Y Aronnax*. [Tesis de titulación, Universidad de Lima]. Archivo digital.
https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/4547/Mont%C3%B1ez_Arica_Jimena_del_Rosario.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mora Grijalva F. (2019). *Producción de una animación 2D sobre el mito de Las Loladoras dirigida a un público joven para incentivar la diversidad cultural del Ecuador*. [Tesis de licenciatura, Universidad UDLA]. Archivo digital.
<https://docplayer.es/225236815-Facultad-de-comunicacion-y-artes-audiovisuales.html>

Oneto Sánchez A. (2021). *La estética y la narrativa de lo macabro y lo siniestro como propuesta dentro de la filmografía animada infantil desde El extraño mundo de Jack (1993), El cadáver de la novia (2005) y Frankenweenie (2012) de Tim Burton*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Archivo digital.

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/656509/Oneto_SA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Palmeros Acuña, M. (2021). *Análisis del espacio visual y sonoro como elemento de construcción de personajes en las películas Anomalisa (2015) y Ana y Bruno (2017)*. [Tesis de licenciatura, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla]. Archivo digital. <https://repositorioinstitucional.buap.mx/handle/20.500.12371/15284>

Palomino Lindo, L. (2021). *Condorito: retos en la producción financiamiento y distribución de una película animada en el Perú*. [Título de bachiller, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Archivo digital. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658912/Palomino_LL.pdf?sequence=3

Rebaza Hoyos B. (2019). *Manifestación de las características de lo siniestro en la narrativa en stop motion de la película Coraline y la puerta secreta*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Archivo digital. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22023/Rebaza%20Hoyos%20Betty%20Stefany.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodríguez Jiménez, A. y Pérez Jacinto, A. O. (2017) Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 1-26. <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/Revista/article/view/1647>

Ruffa F. (2017). *Formas de producción, financiación y distribución de películas de animación independientes en Argentina y EE.UU.* Argentina: Universidad de Buenos Aires. Tesis de Grado de Ciencias de la Comunicación.

- Saavedra García, M. (2017). El estudio de caso como diseño de investigación en las Ciencias Administrativas. *Revista Iberoamerican Business Journal*, 1(1). 72-97. <https://journals.epnewman.edu.pe/index.php/IBJ/article/view/76>
- Salazar Mandamiento, F. (2018). *Análisis de la música extradiegética como herramienta narrativa en el cortometraje "Sunshine"*, Lima, 2018. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Archivo digital. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34141/Salazar_MFI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, M., Fernández, M. y Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo. *Revista Uisrael*, 8(1). 113-128. <https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/400>
- Silva Espinoza, C. (2020). *El análisis del guión de la película "Moana" y la representación de la Femenidad y Masculinidad en la construcción de sus personajes protagónicos. Caso Moana, Maui, Tui y Tala*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Archivo digital. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17502/SILVA_ESPINOZA_CLAUDIA_ISABEL.pdf?sequence=1
- Toledo Lara, G. (2017). La investigación cualitativa y el estudio de casos: una revisión teórica para su discusión. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 2(14). 1-23. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/125/720>

Urbano Gómez, P. (2016). Análisis de datos cualitativos. *Revista Fedumar Pedagogía y Educación*, 3(1). 113-126.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/fedumar/article/view/1122/1064>

Valencia Giraldo, M. y López Ríos, X. (2015). *La estructura de las imágenes del cine animado UP: Una Aventura de Altura, Coraline y la Puerta Secreta, Toy Story 3, Frankenweenie y Hotel Transylvania*. [Tesis de grado, Universidad de Manizales]. Archivo Digital.
<https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/bitstream/handle/20.500.12746/2192/Informe%20final%20trabajo%20de%20grado%20pdf.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Villalobos Escobedo, J. (2017). *Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon, 2017*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1050/villalobos_ej.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yache Vigo, C. M. (2020). *Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen*. [Tesis de licencia, Universidad Privada del Norte]. Archivo digital.
<https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/25216/Yache%20Vigo%2c%20Carlos%20Manuel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1. Tabla de Categorización

Problemas	Objetivos	Categoría	Sub categorías	Códigos
¿Cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Analizar cómo se desarrolló el cine de animación a través de “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.	Cine de animación		C.1.1.1.
				C.1.1.2.
				C.1.1.3.
				C.1.1.4.
¿De qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar de qué manera se desarrolló la historia en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Historia	SC.1.1.
				SC.1.2.
				SC.1.3.
¿Cómo se presentaron las imágenes en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar cómo se presentó las imágenes en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Imagen	SC.2.1.
				SC.2.2.
				SC.2.3.
¿Qué importancia tuvo el sonido en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Conocer la importancia que tuvo el sonido en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017		Sonido	SC.3.1.
				SC.3.2.
¿Qué características presentó la animación en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017?	Determinar las características que presentó la animación en el cine de animación “Condorito la película” en la ciudad de Lima, en el año 2017.		Animación	SC.4.1.
				SC.4.2.

Anexo 2. Validación del contenido del instrumento de investigación

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CINE DE ANIMACIÓN

Nº	CATEGORIAS / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	¿Qué opina sobre el arte audiovisual que se mostró en "Condorito la película"?	x		x		x		
2	¿Considera que la película mostró adecuadamente a través de las imágenes la ilusión de movimiento (dinamismo) de manera correcta?	X		X		X		
3	¿Cree que los casos imposibles, como tratar temas de extraterrestres fue un tema muy típico en la trama?	X		X		x		
4	Desde su punto de vista ¿Qué perspectiva mostró el director en base del comic para la película?	X		X		X		
SUB CATEGORIAS / ítems								
SUB CATEGORIA 1: Historia		Si	No	Si	No	Si	No	
5	Desde su análisis, la historia de un relato ficticio mostrada en la película. ¿se podría considerar como una trama cliché? ¿Por qué?	x		x		X		
6	¿Qué aspectos o cualidades de la historia, que muestra un relato ficticio, podrías considerar como típico?	x		x		x		
7	¿Consideras que la historia de la película te ha generado nuevas emociones o experiencias en base a otras películas animadas?	x		x		x		
8	¿Las emociones y experiencias que genera la historia presentada en "Condorito la película" podrían ser las mismas si fuera protagonizada por otros personajes?	x		x		x		
9	Según tu punto de vista, ¿la película, en alguna parte de la trama pudo haber tratado o haber brindado algunos mensajes o temas de importancia social, es decir logró interpretar el mundo actual?	x		x		x		
SUB CATEGORIA 2: Imagen		Si	No	Si	No	Si	No	
10	En base a su análisis ¿Qué le pareció la estética de los personajes, objetos y escenario que presento "Condorito la película"?	x		x		x		
11	¿Cree que las imágenes vistas han presentado la información o mensaje que quisieron transmitir mediante la trama?	x		x		x		
12	¿Considera que hubo imágenes que faltaron o estuvieron de más para ayudar con la narrativa de la película?	x		x		x		
SUB CATEGORIA 3: Sonido		Si	No	Si	No	Si	No	
13	¿Qué importancia tuvo la música comercial en "Condorito la película"?	x		x		x		
14	¿Qué opinas al respecto sobre el listado de música comercial que se usó en la película? ¿Crees que fue apropiado?	x		x		x		

5

15	¿Por qué cree que se dio uso de este tipo de música comercial? Como la canción de Emanuel "Todo se derrumbó", "Espacio sideral" de Jesse & Joy y "La gozadera" de Gente de Zona	x		x		x		
16	A través de "Condorito la película" ¿Crees que hubo algún sonido de ambiente que no fue apropiado con el momento o la situación?	x		x		X		
17	¿Considera que la música de ambiente generó las emociones esperadas dependiendo la situación de la trama?	x		x		X		
SUB CATEGORIA 4: Animación		Si	No	Si	No	Si	No	
18	¿Qué características pudo presenciar en las escenas en animación 2D que hizo uso la película?	x		x		X		
19	¿Qué opina al respecto del uso de estas escenas en animación 2D? ¿Crees que fueron innecesarias o que se debió de usar un poco más de estas?	x		x		X		
20	¿Qué opina sobre la animación 3D de la película?, ¿qué cualidades pudo notar?	x		x		X		
21	¿Cree que para el 2017, la animación 3D que mostró la película estaba a la altura de otros productos audiovisuales extranjeras de ese tiempo?	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Cuidado con la redacción y precisión.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [x]

Apellidos y nombres del juez validador.: Javier Napa Anthony Johnson

Especialidad del validador: Ciencias de la Educación

No aplicable [..]

DNI: 46139794

Lima Norte, 05 de setiembre del 2022



Firma del Experto Informante.

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

6

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CINE DE ANIMACIÓN

+

N°	CATEGORIAS / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
CATEGORIA : Cine de animación								
1	¿Qué opina sobre el arte audiovisual que se mostró en "Condorito la película"?	X		X		X		
2	¿Considera que la película mostró adecuadamente a través de las imágenes la ilusión de movimiento (dinamismo) de manera correcta?	X		X		X		
3	¿Cree que los casos imposibles, como tratar temas de extraterrestres fue un tema muy típico en la trama?	X		X		X		
4	Desde su punto de vista ¿Qué perspectiva mostró el director en base del comic para la película?	X		X		X		
SUB CATEGORIAS / ítems								
SUB CATEGORÍA 1: Historia								
5	Desde su análisis, la historia de un relato ficticio mostrada en la película, ¿se podría considerar como una trama cliché? ¿Por qué?	X		X		X		
6	¿Qué aspectos o cualidades de la historia, que muestra un relato ficticio, podrías considerar como típico?	X		X		X		
7	¿Consideras que la historia de la película te ha generado nuevas emociones o experiencias en base a otras películas animadas?	X		X		X		
8	¿Las emociones y experiencias que genera la historia presentada en "Condorito la película" podrían ser las mismas si fuera protagonizada por otros personajes?	X		X		X		
9	Según tu punto de vista, ¿la película, en alguna parte de la trama pudo haber tratado o haber brindado algunos mensajes o temas de importancia social, es decir logró interpretar el mundo actual?	X		X		X		
SUB CATEGORÍA 2: Imagen								
10	En base a su análisis ¿Qué le pareció la estética de los personajes, objetos y escenario que presento "Condorito la película"?	X		X		X		
11	¿Cree que las imágenes vistas han presentado la información o mensaje que quisieron transmitir mediante la trama?	X		X		X		
12	¿Considera que hubo imágenes que faltaron o estuvieron de más para ayudar con la narrativa de la película?	X		X		X		
SUB CATEGORÍA 3: Sonido								
13	¿Qué importancia tuvo la música comercial en "Condorito la película"?	X		X		X		
14	¿Qué opinas al respecto sobre el listado de música comercial que se usó en la película? ¿Crees que fue apropiado?	X		X		X		
15	¿Por qué cree que se dio uso de este tipo de música comercial?	X		X		X		

5

Como la canción de Emanuel "Todo se derrumbó", "Espacio sideral" de Jesse & Joy y "La gozadera" de Gente de Zona								
16	A través de "Condorito la película" ¿Crees que hubo algún sonido de ambiente que no fue apropiado con el momento o la situación?	X		X		X		
17	¿Considera que la música de ambiente generó las emociones esperadas dependiendo la situación de la trama?	X		X		X		
SUB CATEGORÍA 4: Animación								
18	¿Qué características pudo presenciar en las escenas en animación 2D que hizo uso la película?	X		X		X		
19	¿Qué opina al respecto del uso de estas escenas en animación 2D? ¿Crees que fueron innecesarias o que se debió de usar un poco más de estas?	X		X		X		
20	¿Qué opina sobre la animación 3D de la película?, ¿qué cualidades pudo notar?	X		X		X		
21	¿Cree que para el 2017, la animación 3D que mostró la película estaba a la altura de otros productos audiovisuales extranjeras de ese tiempo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): NINGUNA

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Carlos Armando Gutiérrez Fernández

DNI: 41510275

Especialidad del validador: Ciencias de la Educación

Lima Norte, 05 de setiembre del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: CINE DE ANIMACIÓN

Nº	CATEGORIAS / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
CATEGORIA : Cine de animación								
1	¿Qué opina sobre el arte audiovisual que se mostró en "Condorito la película"?	X		X		X		
2	¿Considera de que la película mostro adecuadamente a través de las imágenes la ilusión de movimiento (dinamismo) de manera correcta?	X		X		X		
3	¿Cree que los casos imposibles, como tratar temas de extraterrestres que fue cierta parte la trama de la película, fue un tema muy típico por otros productos audiovisuales?	X		X		X		
4	Desde su punto de vista ¿Qué perspectiva mostro el director en base del comic para la película?	X		X		X		
SUB CATEGORIAS / ítems								
SUB CATEGORIA 1: Historia								
5	Desde su análisis, la historia, que trata de un relato ficticio mostrada en la película, ¿se podría considerar como una trama cliché? ¿Por qué?	X		X		X		
6	¿Qué aspectos o cualidades de la historia, que muestra un relato ficticio, podrías considerar como típico?	X		X		X		
7	¿Consideras que la historia de la película te ha generado nuevas emociones o experiencias en base a otras películas animadas?	X		X		X		
8	¿Las emociones y experiencias que genera la historia presentada en "Condorito la película" podrían ser las mismas si fuera protagonizada por otros personajes?	X		X		X		
9	Según tu punto de vista, ¿la película, en alguna parte de la trama pudo haber tratado o haber brindado algunos mensajes o temas de importancia social, es decir logro interpretar el mundo actual?	X		X		X		
SUB CATEGORIA 2: Imagen								
10	En base a su análisis ¿Qué le pareció la estética de los personajes, objetos y escenario que presento "Condorito la película"?	X		X		X		
11	¿Cree que las imágenes vistas han presentado la información o mensaje que quisieron transmitir mediante la trama?	X		X		X		
12	¿Considera que hubo imágenes que faltaron o estuvieron demás para ayudar con la narrativa de la película?	X		X		X		
SUB CATEGORIA 3: Sonido								
13	¿Qué importancia tuvo la música comercial en "Condorito la película"?	X		X		X		
14	¿Qué opinas al respecto sobre el listado de música comercial que	X		X		X		

5

15	se usó en la película? ¿Crees que fue apropiado?	X		X		X		
16	¿Por qué cree que se dio uso de este tipo de música comercial? Como la canción de Emanuel "Todo se derrumbó", "Espacio sideral" de Jesse & Joy y "La gozadera" de Gente de Zona A través de "Condorito la película" ¿Crees que hubo algún sonido de ambiente que no fue apropiado con el momento o la situación?	X		X		X		
17	¿Considera que la música de ambiente generó las emociones esperadas dependiendo la situación de la trama?	X		X		X		
SUB CATEGORIA 4: Animación								
18	¿Qué características pudo presenciar en las escenas en animación 2D que hizo uso la película?	X		X		X		
19	¿Qué opina al respecto del uso de estas escenas en animación 2D? ¿Crees que fueron innecesarias o que se debió de usar un poco más de estas?	X		X		X		
20	¿Qué opina sobre la animación 3D de la película?, ¿qué cualidades pudo notar?	X		X		X		
21	¿Cree que para el 2017, la animación 3D que mostro la película estaba a la altura de otros productos audiovisuales extranjeras de ese tiempo?	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento posee suficiencia _____

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Alejandro Ramírez Ríos DNI: 07191553.

Especialidad del validador: Ciencias de la Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

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

Lima Norte, 18 de setiembre del 2022



Firma del Experto Informante.

6

Anexo 3. Instrumento de investigación: Guía de entrevista

Entrevista a Oscar Arturo Seclen Terán, participó en la realización del largometraje peruano “Condorito, la película”.

Indicaciones:

A continuación, se presentan preguntas de respuesta abierta relacionadas al Análisis del cine de animación en “Condorito la película” en la ciudad de Lima, 2017” se le solicita responder a partir de su experiencia y conocimiento.

Agradeciéndole anticipadamente por su colaboración.

1. ¿Qué opina sobre el arte audiovisual que se mostró en “Condorito la película”?
Respuesta: sí, la película condorito en su año fue como que la película que más desarrolla técnico tuvo, fue como una un cambio de lo que se venía haciendo antes, fue un salto bien grande porque hubo un presupuesto bien alto y eso hizo de que se contratarán a los mejores animadores a los mejores artistas para que le dieran look and feel que se puede ver en la película, desde muy buena calidad para su año - ¿a qué se refiere con look and feel? que se vea bien que luzca bien y que se vea bonito en pantalla eso quiere decir look and feel y un grupo consideró que la película mostró adecuadamente a través de mismo la manera correcta que teníamos preparado a ver
2. ¿Considera de que la película mostró adecuadamente a través de las imágenes la ilusión de movimiento (dinamismo) de manera correcta?
Respuesta: la historia de en sí, condorito es una tira cómica y la mayoría de personas lo conocen porque ha estado en entrevistas, en periódicos y casi nunca hay animación, si bien hubo intentos anteriormente de animar al personaje este no se veían tan bien, porque el público más recuerda a condorito por las revista y fue un trabajo algo duro porque que teníamos que dar vida a los personajes de las revistas y hacer lo que se parezca lo más posible en las tomas a una tira cómica, ese fue el gran reto que tuvo la película y en el caso de animación se subió bastante el nivel había más de 50 animadores para la película, y todos eran, bueno había gente que había participado en películas de pixar y gente de Perú, gente Argentina, de España, de México de varios países para la realización de la película, hubo la participación del director que fue el director de los Increíbles de pixar, él fue uno de los directores de condorito y gracias a él, el nivel de animación subió bastante -entonces si llegaron a lo que ya tenían pensado poner todo en la película, plasmarlo del 2d al 3d sí, en animación se mejoró bastante y la calidad si pueden compararlo con otras películas anteriores es muy superior a cualquier tipo de películas hechas acá en Perú
3. ¿Cree que los casos imposibles, como tratar temas de extraterrestres, fue un tema muy típico en la trama?
Respuesta: en tema de guion, particularmente a mí me pareció sí un tema un tanto típico y muy no tan profundo quizás, porque en sí, para, desde mi punto de vista se debió explotar más a los personajes de condorito y no introducir a alguien nuevo que nadie lo conocía, pero como te digo eso escapaba de mis manos, sin embargo el resultado no fue malo, tampoco fue el esperado, pero se hizo querer, o sea, en términos del cine y de conexión

con el personaje, el extraterrestre que era el antagonista de la película, tuvo buena recepción por parte de gran cantidad de público, más que los personajes principales, más que condorito, porque tuvo más historia, tiene más trasfondo, si bien estaba bien construido, eso queríamos que se logre también con los demás personajes, con condorito y su pandilla, pero el guion como te digo fue aprobado y ya no se podía hacer mucho, estaba ahí le dieron más importancia al extraterrestre, no salió mal, pero desde mi punto de vista particular debieron dar más importancia a los personajes de condorito

- Desde su punto de vista ¿Cree que el director le dio un poco más importancia al tema audiovisual que la misma historia?

claro justo lo que te comentaba, o sea, el nivel de animación es muy superior a otros tipos de películas, este es, bastante importancia, como te digo, hubo un presupuesto de casi 2 millones y medio de dólares para la película que era un presupuesto súper grande para este tipo de películas en el Perú y como te digo, o sea, la calidad de animación es aún, o sea, no hay nada que envidiar a otro tipo de películas de otros países, pero, si le jugo un poquito en contra, como te comentaba, fue el guion, que no le hizo mucha justicia al cómic, a la tira cómica de condorito, no te digo que fue malo porque si me, o sea, da risa, tiene buena trama, buena historia, pero como te digo es un guion que quizás se tenía que explotar un poquito más a los personajes

4. Desde su punto de vista ¿Qué perspectiva mostró el director en base del comic para la película?

Respuesta:

mira yo he estado en la parte de edición general y post producción de la película, o sea, yo he estado con el director casi todos los días en el momento de producción y el director lo que planteaba desde un comienzo es que sea lo más fiel al cómic, sea que las tomas que toda la historia que todo el look, que todo lo que se vea en pantalla sea lo más pegado al cómic, lo que se pueda más, es por eso que, se trabajó un montón en los diferentes tipos de personajes, ya que no es lo mismo un personaje 2d a un personaje 3d, cambia muchas cosas y ese fue un gran reto que el director, si bien no conocía al personaje, porque condorito es un personaje de acá, de Sudamérica casi y el director norteamericano así que trato de conocer más al personaje, trató de empaparse más de los cómics y todo eso, y el trato de plasmar todo lo que lo que pudo en la película, para que se viera más parecido a las tiras cómicas

- ¿de qué manera trato de plasmar todo eso en la película?, ¿los chistes, el comportamiento de los personajes?

en sí lo que se trató de plasmar era el carácter de cada uno de los personajes, o sea, la forma de ser sarcástica de condorito de cada uno de los personajes, se trató de plasmar en la película, si la ven varias veces se pueden dar cuenta que condorito es un personaje que sea querido que, tiene mucho sarcasmo, o sea, en las cosas que dice, que hace y eso mismo se ve en las tiras cómicas, en sus revistas en todo eso y el director trató de que esa esencia las tenga también en la película, pero como te digo, desde mi punto de vista se debió de explotar un poquito más a los personajes que a uno nuevo que fue el extraterrestre, pero el director trató y yo lo he visto, porque yo he estado trabajando con el de cerca, trató de plasmar lo más lo que se pudo al personaje del cómic a la película, tanto en la parte visual como en la forma de ser del personaje

5. Desde su análisis, la historia de un relato ficticio mostrada en la película, ¿se podría considerar como una trama cliché? ¿Por qué?

Respuesta:

<p>cliché bueno es que, todas las películas tiene algo que ya se ha visto algo, antes en el cine, si bien se ha tratado un tema de extraterrestres, de raptos, de amor y de rescate me parece que sí, es un tema que se ha tenido que trabajar que se hace en forma diferente, darle nuevos toques para que sea un poquito más separado a lo que siempre se ve en el cine, como tú dices a lo cliché, si hay partes que son bien referenciadas a otras películas que se pueden ver en algunas tomas, pero sí, siento que es un poquito cliché la película porque toca temas muy comunes y no se desarrolla tanto como quizás se debió hacer desde un principio, desde el guion</p>
<p>6. ¿Qué aspectos o cualidades de la historia, que muestra un relato ficticio podrías considerar como típico?</p>
<p>Respuesta: bueno o sea yo te digo que hay partes que ya son típicos en las películas, como las tramas del rescate, la trama que el protagonista siempre gana, de los obstáculos que tiene que vencer, de la novia que es el prospecto de todo tipo de películas, son cosas muy comunes que se ven en todo tipo de películas, que tienes, sí bien se quiso hacer una historia del cómic a la pantalla grande, quizás darle un giro de vuelta a la trama para que no se vea tan copiado de otras películas, no te digo que sea una copia directa pero hay, situaciones en la que son bien parecidas a otro tipo de películas que ya están hechas que se han basado, eso quizás sí fue una falla de parte de los guionistas, pero bueno, se trabajó lo mejor que se pudo y se trató de despegar de ese cliché de lo convencional, del héroe, del villano, del rescate y todo eso, pero bien, este, me parece que se hizo lo que se pudo, si bien hubo críticas constructivas y también críticas que mataron la película, no se perdió ni se ganó, pero fue un gran paso para el cine nacional</p> <p>- ¿A parte del tema de extraterrestres hubo propuestas de otro tipo de historias para la película?</p> <p>en sí la parte de extraterrestres fue la parte que se planteó desde un comienzo de la película, era como un tema que los directores, querían poner sí o sí, ya sea por más de que hubo focus group y reuniones para definir bien la trama desde un comienzo, optaron por la parte de los extraterrestres, y bueno pues, como se dice la mayoría manda, o sea, el director le gustó, a los productores también Y le dieron algo de trabajo</p>
<p>7. ¿Consideras que esta historia de la película te ha generado nuevas emociones o experiencias en base a otras películas animadas?</p>
<p>Respuesta: bueno como te digo la historia no es la gran historia sea que por ahí no es su punto fuerte, pero creo que sí, como espectador da ganas de ir a verla, es el mismo hecho de que un personaje que ha sido icónico en las tiras cómicas esté ahora en, de vida, o sea, que tengo una voz, que sea en 3d y todo eso, eso es lo que lo que jala más la vista y sí también ven el look de la película, de cómo ha quedado, se ve bien, se ve súper bueno y para el año que se trabajó fue una de las mejores películas en aspectos técnicos hechos acá en el Perú y fue distribuida en varios países alrededor del mundo, fue traducida creo que en 5 idiomas y bueno, si bien en Perú no fue un éxito, en el extranjero sí tuvo buena recepción</p>
<p>8. ¿Las emociones y experiencias que genera la historia presentada en "Condorito la película" podrían ser las mismas si fuera protagonizada por otros personajes?</p>
<p>Respuesta: lo que pasa, es que la historia misma al ser una historia un poco cliché y vista desde el otro punto de vista me parece que se ha podido que no es una historia típica de condorito y ha podido verse en otros personajes lo que, quizás la diferencia un poquito de los</p>

demás personajes es la misma forma de ser de cada uno de los personajes de condorito, o sea de cómo se comporta cada uno de ellos, pero en si la historia creo que es una historia que ha podido ser como tú dices cualquier otro personaje, pero parece que lo que marcó un poco la película fue eso, el carácter de los personajes de la pandilla de condorito, eso me parece que es el cambio
9. Según tu punto de vista, ¿la película, en alguna parte de la trama pudo haber tratado o haber brindado algunos mensajes o temas de importancia social, es decir logro interpretar el mundo actual?
<p>Respuesta:</p> <p>en si la película no es tanto de mensaje social, es más para entretenerse, es un tema un poquito, no es como que la película que tenga un trasfondo súper profundo, pero si trata temas de amistad, de la perseverancia y todo eso, no lo trata como que guau qué tal caso, pero si quieres, sí dejó un mensaje al final, si bien es un mensaje pequeño o que no jala mucho la mirada se ha tratado de que la película siempre de un mensaje, si bien desde mi punto de vista se pudo trabajar más un poco más en ese tipo de mensaje me parece que lo cumplió, cumplió el objetivo en transmitir eso de la perseverancia, de que una personas nunca se rinde, de perseguir los sueños y todo eso me parece que sí se dio a entender eso en la película</p>

Anexo 4. Categorización para el Atlas Ti

CATEGORIA Y SUBCATEGORIAS	CÓDIGOS	P1 (Mariano)	P2 (Martin)	D1 (Dilan)	D2 (Oscar)	C1 (Oscar)
Cine de animación	morado	<p>ARTE AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -bien determinada -todavía caricaturescos -no extremadamente humano 	<p>ARTE AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -audiovisual me parece interesante -personajes icónicos 	<p>ARTE AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -el apartado visual muy genial -como fotografía simplemente me pareció espectacular 	<p>ARTE AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -más desarrollo técnico -buena calidad -se vea bien que luzca bien y bonito en pantalla 	<p>ARTE AUDIOVISUAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -no se trata de ser muy realistas -más pegado al comic -caricaturesco
		<p>ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CON DIBUJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -3d tenga movimiento no apresurado está dentro de lo correcto -era fluido -movimientos bastantes lentos, construyendo todavía sus planos, tratando de contar algo 	<p>ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CON DIBUJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -respea la parte gestual de los personajes -tienen una postura, una posición, una personalidad 	<p>ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CON DIBUJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -movimiento bastante que desear -no se veían naturales los movimiento 	<p>ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CON DIBUJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -animación se subió bastante de nivel -calidad muy superior 	<p>ILUSIÓN DE MOVIMIENTO CON DIBUJOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -más natural -no muy exagerado
		<p>CASOS IMPOSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> -no es una trama muy elaborada -trama con algunos pequeños errores -no, es malo, condorito tiene otro tipo de estilo 	<p>CASOS IMPOSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> -parece un poco manoseado -tema está bien, un tema universal -puede ser vendido acá o en otras partes del mundo 	<p>CASOS IMPOSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> -en animación es bastante típico cuando no hay cierta originalidad -no sabes de que depender 	<p>CASOS IMPOSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> -un tanto típico y no tan profundo -el guion no le hizo mucha justicia al comic -da risa, tiene buena trama, quizás tenía que explotar un poquito más a los personajes. 	<p>CASOS IMPOSIBLES</p> <ul style="list-style-type: none"> -muy tocado en general -tema de cierto agrado para el público
		<p>DEPENDIENDO DE LAS PERSPECTIVAS DE CADA CREADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -Condorito un personaje noble, busca soluciones a sus problemáticas diarias -poquito tímido, luego comienza a tener más participación, confianza 	<p>DEPENDIENDO DE LAS PERSPECTIVAS DE CADA CREADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -recogido bonitos momentos -el lenguaje, algunas frases celebres 	<p>DEPENDIENDO DE LAS PERSPECTIVAS DE CADA CREADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -rescatar actitudes de condorito -no hicieron un gran trabajo de investigación en cuanto a la riqueza del comic 	<p>DEPENDIENDO DE LAS PERSPECTIVAS DE CADA CREADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -trato de plasmar lo que pudo en la película para que se viera más parecido a las tiras cómicas -plasmar el carácter de cada uno de los personajes 	<p>DEPENDIENDO DE LAS PERSPECTIVAS DE CADA CREADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> -personaje no tan pegado al comic -más familiar -no llegaba a ser totalmente el personaje del comic

Anexo 5. Evidencia

preguntas de la entrevista 2 - Word (Error de activación de productos)

El propósito de este consentimiento, es explicarle que usted ha sido considerado/a como parte de la muestra del estudio "Análisis del cine de animación en "Condorito la película" en la ciudad de Lima, 2017". La investigación es conducida por la Bach. de la Escuela Académica de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Derecho y Comunicación de la Universidad César Vallejo.

La investigación busca analizar cómo se ha desarrollado el cine de animación a través de "Condorito la película" en la ciudad de Lima, en el año 2017. Si usted accede a participar en este estudio, primero responderá una encuesta con datos generales que describen el perfil de cada participante, en segundo lugar, responderá un cuestionario de 21 preguntas abiertas mediante una entrevista individual, según fecha acordada previamente. La entrevista dura aproximadamente 30 minutos. Previo a la entrevista se le solicitará compartir al menos 3 evidencias de trabajo de sus estudiantes para comentarlas durante la entrevista.

Su participación en este estudio es estrictamente voluntaria. Así mismo, la información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún propósito fuera de los objetivos de esta investigación. Las respuestas que Ud. dará serán codificadas usando un número de identificación, por lo tanto, serán anónimas. Si tiene alguna duda, puede hacer las preguntas que considere en cualquier momento durante su participación al N° de Celular 963756335 o al correo electrónico mamaniceras30@gmail.com. Asimismo, Ud. Puede retirarse de la investigación en cualquier momento sin que eso le perjudique en ninguna forma.

Reserva 1 de 5 876 palabras Español (Perú)



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VILLA CALDERON DAVID FREDY, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Análisis del cine de animación en "Condorito la película" en la ciudad de Lima, 2017", cuyo autor es MAMANI CERAS ROSA MERY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 8.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

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

LIMA, 24 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VILLA CALDERON DAVID FREDY DNI: 06585551 ORCID: 0000-0002-7115-6614	Firmado electrónicamente por: DVILLAC el 24-11- 2022 20:15:22

Código documento Trilce: TRI - 0453374