



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

La narrativa audiovisual de la película peruana super cóndor de
Alejandro Nieto Polo Safora - 2015

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

AUTOR:

Guzman Condor, Doddy Ricardo (orcid.org/0000-0002-8504-8948)

ASESORA:

Mg. Nomberto Luperdi, Ana Zoila (orcid.org/0000-0002-7174-0984)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ

2023

DEDICATORIA

Esta investigación va dedicada principalmente para mis padres, quienes siempre me apoyaron económicamente al solventar mis estudios en estos cinco años de carrera universitaria. Ellos son la razón y el motivo por el cual sigo luchando por mis sueños, además también va para mis familiares más cercanos como mi tía y mis primas, quienes me brindaron su apoyo en ciertas ocasiones para poder conectarme a internet y llevar a cabo mis tareas de la universidad, de una forma más cómoda y ahorrativa. ¡Esto va por ustedes!

Guzman Condor, Doddy Ricardo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, conocimiento y enseñanza necesaria para culminar este periodo académico de cinco años en la universidad.

Un gran agradecimiento también a todos los profesores me ha enseñado a lo largo de estos diez ciclos de carrera universitaria, en especial a la profesora Anna Bermeo Turchi, quién fue que me ayudó en un primer momento el ciclo pasado a plantear mi tesis, además también quiero agradecer a la profesora Ana Zoila Nomberto Luperdi por sus asesorías para poder continuar con la elaboración de mi tesis y por su paciencia, y por ultimo quisiera agradecer a la profesora Gladys Zoila Ferreyra Ugarte por haberme facilitado el contacto del director y productor de la película que formó parte de este estudio.



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

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, NOMBERTO LUPERDI ANA ZOILA, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, asesor de Tesis titulada: "La Narrativa Audiovisual de la Película Peruana Super Cóndor de Alejandro Nieto Polo Safora - 2015", cuyo autor es GUZMAN CONDOR DODDY RICARDO, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 26.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

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

LIMA, 03 de julio del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
NOMBERTO LUPERDI ANA ZOILA DNI: 09863503 ORCID: 0000-0002-7174-0984	Firmado electrónicamente por: ANOMBERTOL el 03- 07-2023 21:16:36

Código documento Trilce: TRI - 0568056



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, GUZMAN CONDOR DODDY RICARDO estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ESTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "La Narrativa Audiovisual de la Película Peruana Super Cóndor de Alejandro Nieto Polo Safora - 2015", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

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

Nombres y Apellidos	Firma
GUZMAN CONDOR DODDY RICARDO DNI: 75628989 ORCID: 0000-0002-8504-8948	Firmado electrónicamente por: DGUZMANCO el 06-07- 2023 16:40:12

Código documento Trilce: INV - 1379651

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
Declaratoria de Autenticidad del Asesor	iv
Declaratoria de Originalidad del Autor	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA	18
3.1. Tipo y diseño de investigación	18
3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización.....	19
3.3. Escenario de estudio.....	19
3.4. Participantes.....	20
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.6. Procedimientos	21
3.7. Rigor científico	21
3.8. Método de análisis de datos	22
3.9. Aspectos éticos	22
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	24
V. CONCLUSIONES	30
VI. RECOMENDACIONES	31
REFERENCIAS	32
ANEXOS	39

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo general establecer cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica de la película *Super Cóndor*, la tesis es una investigación de método cualitativo, de tipo aplicada, nivel descriptivo y con un estudio de diseño de caso. Los instrumentos que se utilizaron para la recolección de datos fueron la observación y ficha de observación. Como resultado más relevante se evidenció que las características de la narrativa audiovisual cinematográfica del film, estuvieron presentes dentro de los *aspectos morfológicos*, *aspectos sintácticos* y en la *trama*.

Se llegó a la conclusión que, en los *aspectos morfológicos*, las características de la *narrativa audiovisual* cinematográfica de la película *Super Cóndor*, se pudieron observar de manera detallada en las líneas, formas, colores, música, voz y efectos de sonido, presentes en las siete escenas seleccionadas para realizar el estudio. De manera similar, por el lado de los *aspectos sintácticos*, estas se pudieron identificar en los tipos de planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, utilizadas en cada una de las siete escenas que fueron objeto de estudio para esta investigación.

Palabras clave: Narrativa audiovisual, Aspectos morfológicos, Aspectos sintácticos, Planos, Ángulos, Movimientos de cámara, Iluminación.

ABSTRACT

The general objective of the research was to establish which are the characteristics of the cinematographic audiovisual narrative of the film Super Condor, the thesis is a qualitative method research, of applied type, descriptive level and with a case study design. The instruments used for data collection were the observation and the observation form. As the most relevant result, it was evidenced that the characteristics of the cinematographic audiovisual narrative of the film were present in the morphological aspects, syntactic aspects and in the plot.

It was concluded that, in the morphological aspects, the characteristics of the cinematographic audiovisual narrative of the film Super Condor, could be observed in detail in the lines, shapes, colors, music, voice and sound effects, present in the seven scenes selected for the study. Similarly, on the side of the syntactic aspects, these could be identified in the types of shots, angles, camera movements and lighting used in each of the seven scenes that were the object of study for this research.

Keywords: Audiovisual narrative, Morphological aspects, Syntactic aspects, Planes, Angles, Camera movements, lighting.

I. INTRODUCCIÓN

La historia del cine tiene sus orígenes el 28 de diciembre de 1895, en Francia, cuando los hermanos Lumière proyectaron la primera filmación que realizaron con su invento, el cual se convertiría en el punto de partida para el desarrollo de la producción audiovisual y su continua evolución a lo largo del tiempo (Sebastiani,2018). La llegada del cine al Perú se dio en enero de 1897 con la primera proyección cinematográfica, que solo la aristocracia limeña pudo observar y todo gracias al vitascopio; que fue un invento de Thomas Alva Edison.

A pesar de los grandes éxitos de películas estrenadas en el extranjero, el Perú no se ha quedado atrás. En los últimos años antes de la pandemia, el cine peruano ha propuesto contenidos que se convirtieron en éxitos de taquilla, como *Asu Mare 2* y también antes de la llegada de la década de los 2000 se presentaron trabajos cinematográficos excepcionales en contenido y narración, como *Juliana* de 1988. Esto demuestra que el cine peruano tiene un gran potencial que se debe mejorar aún, si se desea llegar lejos.

Por otro lado, desde hace pocos años atrás antes de la pandemia, el cine peruano ha realizado tres películas con la temática de género *ciencia ficción*, algo que no es muy usual en las producciones audiovisuales peruanas y tampoco muy conocido por la gente. Esto debido, a su baja calidad en contenido, la cual aún falta mucho por mejorar. Dichas producciones cinematográficas son las siguientes: *Entonces Ruth* (Estrenada en 2013), *AjZombies* (Estrenada en 2018) y *Yuly* (estrenada en 2018).

Si bien es cierto, estas películas no tocan la temática de superhéroes, se tomaron en cuenta por ser los primeros de realizar ciencia ficción en el Perú. Respecto a ello, en palabras de Rengifo (2020), la figura del superhéroe se desarrolla a partir de la figura del héroe, por lo que, en ese sentido, se puede decir que el superhéroe hereda los rasgos del héroe, pero con el importante añadido de los superpoderes del superhéroe, que lo diferencian del resto de los mortales.

Por su parte, para Cuenca (2022) la *ciencia ficción* es aquella que agrega dentro de una narración audiovisual, elementos inexistentes en la realidad del observador o espectador. Pero que, no obstante, podrían ser posibles de existir en base a conocimientos sobre el avance de la ciencia y tecnología, o por el contrario ser imposibles de existir en base a lo sobrenatural y lo mágico.

Con respecto a las características de la ciencia ficción según Cuevas (2018) se menciona lo siguiente: exponen futuros utópicos (futuros mejores que nuestro presente) y distópicos (futuros peores que el estado actual de nuestra sociedad) los cuales generan reflexiones en el espectador acerca del presente. Se muestran personajes extravagantes como robots, androides, clones, mutantes, extraterrestres y súper héroes. Por último, las temáticas tratadas son casi siempre en relación al amor, la aventura y la acción.

Esta investigación tuvo la finalidad, de establecer la narrativa audiovisual, utilizada en la primera película peruana del género de ciencia ficción de superhéroes denominada: *Súper Cóndor*, producida por Alejandro Nieto Polo Safora en el año 2015. Se realizó un análisis de los aspectos morfológicos, sintácticos y de la trama utilizados en siete escenas de la narrativa audiovisual del film.

Por otro lado, este estudio a nivel teórico, se llevó a cabo con la intención de dar a conocer el uso de la *narrativa audiovisual*, dentro de la primera película de superhéroes hecha en el Perú. Asimismo, realizar un análisis de los *aspectos morfológicos, sintácticos* y de la *trama* utilizados en la narrativa de la película. Cuyos resultados indicaron que elementos de las dos primeras subcategorías se utilizaron más y que características presentó la trama del film.

En cuanto a nivel académico, el estudio sirve a futuras investigaciones que estén enfocadas en conocer la narrativa audiovisual en los aspectos morfológicos, sintácticos y de la trama de alguna película del género de superhéroes, dentro del área de audiovisuales, de la carrera de Ciencias de la Comunicación.

En lo práctico, esta investigación permitió poner en práctica los conocimientos obtenidos a la hora de realizar un cortometraje o largometraje del mismo género, ya sea elaborado por estudiantes del área de audiovisuales o por directores de cine que quieran aventurarse a realizar películas con este tipo de temática.

A nivel metodológico, este estudio se ejecutó porque existió la necesidad identificar y describir las características de la narrativa audiovisual de la primera película de superhéroes hecha en el Perú, en los aspectos morfológicos, sintácticos y en la trama.

Por último, esta investigación es importante a nivel valorativo, porque sirvió de ayuda a directores y productores de cine peruano, a realizar más producciones audiovisuales del género de super héroes en el futuro, tomando en cuenta a la *narrativa audiovisual en los aspectos morfológicos, sintácticos y de la trama.*

Por otro lado, el estudio identificó la narrativa audiovisual de la película peruana *Super Cóndor*, relacionado con los aspectos morfológicos, sintácticos y de la trama. Teniendo como *Problema general* ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de la película peruana *Super Cóndor?* y como *Problemas específicos*: ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los *aspectos morfológicos* de la película *Super Cóndor?*

¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los *aspectos sintácticos* de la película *Super Cóndor?* ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en la *trama* de la película *Super Cóndor?*

El objetivo general para la investigación fue establecer cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica de la película *Super Cóndor*. Mientras que los objetivos específicos fueron: Identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos morfológicos de la película *Super Cóndor*. Describir cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos sintácticos de la película *Super Cóndor*. Identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en la trama de la película *Super Cóndor*.

II. MARCO TEÓRICO

Para la construcción de esta tesis se tomó en cuenta diez trabajos de investigación realizados, tanto a nivel internacional y nacional. A continuación, se presentan tres antecedentes internacionales que permitieron sustentar mejor nuestra investigación. En este sentido para Orozco y Díaz (2018) los antecedentes permiten al investigador entender la situación del conocimiento del tema que se está investigando.

Para Ortiz (2020) en la ciudad de Quito, en su tesis para la especialidad de Comunicación Social, tuvo como objetivo otorgar respuesta a los componentes ideológicos mostrados en la serie de televisión Simón Bolívar. Desarrollando un estudio de método cualitativo de tipo descriptivo y con una muestra de tipo no probabilística. Las conclusiones de esta investigación indicaron que, Simón Bolívar, Pepita, Santander y Páez fueron los personajes que más destacaron en la trama narrativa. Se distinguían por el expresionismo que mostraban en cada escena, que exponía el ambiente colonial de la época, así como por sus diálogos y atuendos. Respecto al sonido, el autor destaca el uso de terminologías técnicas en las conversaciones de las escenas, ya que es evidente que solo se utiliza la jerga militar en el momento de la interacción. Este estudio aportó a la investigación, debido a que toma como objeto de análisis a la narrativa audiovisual de una serie de televisión en este caso, para llevarse a cabo, así como también por tocar a la narrativa audiovisual dentro de su marco teórico, lo cual permitió poder obtener un poco más de sustento, respecto a la categoría principal de este estudio.

Por su parte, Gouveia y Russo (2017) en la ciudad de Guayana, en su trabajo de investigación para la especialidad de Comunicación Social, tuvieron como objetivo analizar las características de la figura del antihéroe en el cine contemporáneo usando como caso la película *Deadpool*. Desarrollando un estudio de método cualitativo de tipo descriptivo y con un diseño hermenéutico. Las conclusiones de esta investigación indican que la figura del antihéroe dentro

del cine actual, simboliza una batalla por lo correcto sin ser necesariamente perfecto, al igual que una persona común hace frente a las adversidades de su vida. Esta investigación también se consideró como un aporte más para el estudio, por ser un trabajo que tuvo como objeto de estudio a la narrativa de una película del género superhéroe, para poder encontrar respuesta y dar solución a su objetivo principal. Asimismo, por tocar conceptos relacionados a la temática de los superhéroes dentro de su marco teórico, algo que sirvió de mucho para esta investigación, aunque no precisamente tenía como categoría principal algún concepto relacionado al término superhéroes.

De otro lado, Cabrera (2019) en la ciudad de Medellín, en su investigación para la especialidad de Comunicadora Social-Periodista tuvo como objetivo principal analizar la narrativa audiovisual de la webserie *Las Misses colombianas*. Desarrollando un estudio con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y con un diseño no experimental y tomando como muestra a toda la web serie. Las conclusiones de esta investigación indican que la estructura externa de la webserie se distribuye en capítulos pares e impares, siendo los primeros 2, 4, 6, 8 y 10. La webserie usa una sola locación lo que no es usual en este género, asimismo, los actores que se ven que en la webserie no provienen de la televisión, siendo estos rostros nuevos, de esta manera se trató de romper con el estereotipo de actuación establecido por el cine y la televisión. Este estudio se tomó en cuenta, debido a que tuvo como objetivo principal analizar la *narrativa audiovisual* de un producto audiovisual, en este caso una webserie, para poder realizarse. De igual manera, por mencionar a la categoría principal de esta investigación, dentro de su marco teórico, así como también por tener algunos conceptos relacionados a ella, lo cual sirvió bastante para el desarrollo de este estudio.

Para Rengifo (2020) en la ciudad de Bogotá, en su investigación para la especialidad de Artes Visuales, tuvo como objetivo caracterizar las transformaciones producidas por la transposición del cómic a la serie de televisión de "The Flash" mediante el análisis comparativo de elementos semióticos característicos del género de superhéroes. Desarrollando un estudio con enfoque

cualitativo de tipo aplicada, nivel exploratorio y con un diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación indican que el género de superhéroes sirve como punto de entrada para el despliegue de otras categorías de discursos que permiten la autoidentificación de los usuarios seguidores de estas producciones audiovisuales. Sin embargo, la mirada de los individuos que consumen estos productos debe formarse, ya que no basta con que el espectador empatice con el protagonista del cuento sin considerar también qué llevó a crear esa historia en primer lugar. Este estudio aportó a la investigación debido a que dentro de su marco teórico toca el concepto del superhéroe y algunos conceptos de lenguaje audiovisual, lo cual guarda cierta relación con la categoría principal de esta investigación, y sirvió para complementar el estudio. Asimismo, por tocar el tema de los superhéroes, pero en este caso haciendo una comparativa entre los cómics de Flash y su serie para televisión, a través de un examen comparativo de componentes semióticos presentes en el género de superhéroes.

Por su parte, Aguilar (2019) en la ciudad de Quito, en su investigación para la carrera de Comunicación Social tuvo como objetivo analizar las narrativas audiovisuales de los personajes lésbicos en la serie estadounidense *Orange is the New Black*. Desarrollando un estudio de método cualitativo de tipo aplicado, de nivel hermenéutico y con un diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación señalan que la normatividad heterosexual que domina la historia contada en la serie impregna las narrativas audiovisuales ofrecidas en la serie. En el caso de estudio, la serie de televisión se desarrolla en una cárcel y, por ello, la división dicotómica y antagónica entre hombre y mujer ya está establecida, puesto que las dos categorías opuestas son representadas en los mismos papeles por parejas de lesbianas que mantienen relaciones convencionales mientras están encarceladas. El estudio aportó a la investigación, debido a que tiene como una de sus categorías principales a la *narrativa audiovisual*, siendo en este caso la de una serie de televisión. Asimismo, por dar una pequeña reseña de la aparición de la *narrativa audiovisual* en conjunto con el surgimiento de la televisión como medio de entretenimiento en los hogares de

la década de los 50 y por ofrecer dos conceptualizaciones distintas acerca de la categoría principal de este estudio.

Por otro lado, a nivel nacional también se utilizaron un total de cinco trabajos de investigación tomados en cuenta a partir del año 2016, para el desarrollo y rumbo de este estudio. Dichas investigaciones se presentan a continuación:

Para Tapia (2021) en la ciudad de Lima, en su tesis para la especialidad de ciencias de la comunicación tuvo como objetivo analizar el uso de la narrativa audiovisual en la película *La última noticia* en cuanto a las características del lenguaje audiovisual. Desarrollando para ello un estudio de enfoque cualitativo de tipo básico y con un diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación indican que la estructura narrativa no tiene una estructura de Hollywood, esto debido a que no hay presencia de un villano, solo hay personajes. La voz en el film, es muy importante dentro de la canción, porque expresa la situación del protagonista. Finalmente, en la construcción de la concepción artística de la película se adoptan el método de montaje, la estructura clásica y la acción continua. Esta investigación aportó al estudio, debido a que también se enfoca principalmente en analizar la narrativa audiovisual de una película peruana, para llevarse a cabo. Asimismo, por tener a la *narrativa audiovisual* como principal categoría y por demostrar su importancia dentro de toda historia de cualquier tipo de obra cinematográfica realizada.

Por su parte, Rupay (2018) en la ciudad de Lima, en su trabajo de investigación para la especialidad de Ciencias de la Comunicación tuvo como objetivo general analizar cómo se presentan las narrativas audiovisuales en las escenas de la película peruana *Cementerio General*. Desarrollando un estudio de enfoque cualitativo, de tipo aplicada, nivel hermenéutico y con el diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación indican que la narrativa audiovisual de este film contiene una estructura narrativa deficiente, debido a que la historia es incomprensible en cuanto a su método, desarrollo, conflicto y discurso. En cuanto al sonido, la intensidad, volumen y tono de la violencia no consiguió producir la

sensación de miedo. Finalmente, en términos de imágenes, la película no logró transmitir la desesperación y la ansiedad de la grabación nocturna. Este estudio aportó a la investigación, porque también se enfoca principalmente en realizar un análisis de las escenas de una película peruana. Asimismo, por tener como categoría principal a la narrativa audiovisual y por ofrecer distintos tipos de conceptos y definiciones acerca de ella, lo cual contribuyó a obtener más sustento para el marco teórico de esta investigación.

Morales (2020) en la ciudad de Lima, en su investigación para la especialidad de Ciencias de la Comunicación tuvo como objetivo general identificar el lenguaje narrativo audiovisual de la película *Asu mare tres*. Desarrollando un estudio con enfoque cualitativo, tipo aplicada y con un nivel y diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación indican que, en cuanto al lenguaje visual, los elementos visuales son el rojo, blanco y azul. En cuanto al sonido, los efectos sonoros y las bandas sonoras que se utilizaron en la película son contextuales y fueron asociadas a las escenas y secuencias en las que se presenta la historia. Finalmente, en cuanto al lenguaje textual, está presente de forma esporádica en algunos escenarios donde se utiliza lenguaje formal e informal. El estudio aportó como un antecedente más a esta investigación, porque tuvo como principal objetivo identificar el lenguaje de la narrativa audiovisual de una película peruana, teniendo como categoría principal a la narrativa audiovisual. Asimismo, por tener dentro de sus tres objetivos específicos, tres subcategorías similares a las de esta investigación, lo cual sirvió bastante para complementar el segundo objetivo en la parte de resultados y discusiones.

Ponce y Ramos (2022) en la ciudad de Trujillo, en su investigación para la especialidad de Ciencias de la Comunicación tuvo como objetivo general analizar la narrativa audiovisual de la serie coreana *el Juego del Calamar*. Desarrollando un estudio con enfoque cualitativo de tipo aplicada y con un diseño hermenéutico. Las conclusiones de este estudio muestran que los elementos que componen el espacio narrativo se exponen durante los nueve episodios de la serie. En cuanto al tiempo narrativo, se demuestra en algunos capítulos que las escenas de algunos episodios utilizan la linealidad, que es un componente del

tiempo. En tanto a la estructura narrativa, cada capítulo ofrece un buen comienzo con la presentación de los personajes en la historia y por último en cuanto a los personajes de la serie, estos se presentan reflejando distintos cambios de actitud y no siendo muy lineales. El estudio se tomó en cuenta como antecedente debido a que tiene como categoría principal a la narrativa audiovisual, tomando como objeto de estudio un producto audiovisual, en este caso una serie y por tener como subcategoría al espacio narrativo, la cual se relaciona bastante con la segunda subcategoría de esta investigación. Ya que se enfoca en definir y describir algunos de los elementos de los aspectos sintácticos, como son los planos, ángulos y la iluminación.

Barrionuevo (2019) en la ciudad de Puno, en su trabajo de investigación para la carrera de Ciencias de la Comunicación tuvo como objetivo general analizar las narrativas audiovisuales de los spots *Pulgar arriba* y *Reto Pepsi*. Desarrollando un estudio con enfoque cualitativo de tipo aplicada, de nivel hermenéutico y con un diseño de estudio de caso. Las conclusiones de esta investigación indican que morfológicamente la exposición de elementos visuales y sonoros fue exitosa, ya que en ambos se utilizaron monólogos con imágenes. Finalmente, en cuanto a la sintaxis, se presenta de manera adecuada y con varios planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. Este estudio sirvió de mucho para la investigación, porque tuvo como categoría principal a la narrativa audiovisual, además de que posee una estructura similar en cuanto a dos de sus objetivos específicos al tener como subcategorías a los aspectos morfológicos y sintácticos, algo que está muy relacionado a este estudio. Asimismo, porque sirvió de fuente para obtener la mayor cantidad de información, para elaborar el marco teórico a la hora de conceptualizar las subcategorías y sus elementos.

Para realizar la teoría relacionada al tema de investigación, se escogió a diversos autores para poder definir de manera consistente la teoría de la comunicación utilizada, la categoría principal, subcategorías e ítems, desde distintos puntos de vista. En este sentido, a continuación, se presenta una recopilación de diversos

autores que permitieron nutrir con buen sustento teórico esta parte del estudio.

La teoría de la comunicación utilizada para esta investigación, es la Teoría de los Efectos, la cual tuvo como finalidad analizar los medios de comunicación respecto a las diferentes ramas de la sociología, tanto la empírica como la positivista y también la teoría crítica. Esta teoría fue creada por Max Weber, Emile Durkheim y Max Horkheimer. Según Rendón (2019), esta Teoría se enfoca en enviar un mensaje a un grupo específico con el fin de persuadir respecto a un tema en concreto, esto a través de los medios de comunicación.

Se citó esta Teoría de la Comunicación porque se asemeja a la categoría principal de la investigación, que es la *Narrativa Audiovisual*, ya que siempre se tiene que sectorizar primero al público para luego poder moldear el mensaje que se desea transmitir y al final difundirlo.

Según Bedoya y León (2016) la *narrativa audiovisual* se define como la combinación de componentes como el guion técnico y literario para poder relatar historias, las cuales pueden ser de comedia, terror o ciencia ficción. En otras palabras, la *narrativa audiovisual* es el estudio de cómo se organizan las imágenes en movimiento y las diversas formas en que se puede contar una historia a través del cine.

La *narrativa audiovisual* es un acontecimiento que ocurre en un momento y lugar determinado, que se presenta a través de una serie de imágenes y sonidos en una historia audiovisual; que además consigue transmitir diversas emociones en el público. Los elementos fundamentales de la narración audiovisual son la imagen y el sonido, porque se potencian mutuamente y ofrecen al público una mejor experiencia narrativa (Sotelo, 2017).

En palabras de Sebastiani (2018), la *narrativa audiovisual* se define como la estructuración de Ideas desde una perspectiva visual y acústica, que, al ser mostradas a través de un sistema de signos y significantes, consiguen llegar a un receptor que interpreta el contenido de la historia relatada en su mente. El

receptor logra comprender el mensaje de la historia narrada gracias a la sucesión ordenada de imágenes más sonido.

Según García (1993; citado por Ortiz, 2018), la capacidad de las imágenes audiovisuales para contar historias se conoce como *narrativa audiovisual*. En otras palabras, es la capacidad que tienen para estructurarse con otras imágenes para formar contenidos audiovisuales; cuyos significados son las historias. Esto quiere decir que las imágenes audiovisuales a través de la narrativa audiovisual, permiten dar un sentido y entendimiento al contenido del producto cinematográfico, para que este pueda ser comprendido por un receptor.

Para continuar, se procedió a conceptualizar las tres subcategorías de la investigación (aspectos morfológicos, aspectos sintácticos y la trama) junto con sus ítems, para lo cual se utilizó diferentes autores de estudios similares pasados, los cuales permitieron dar un mejor sustento teórico a las definiciones.

Respecto a la primera subcategoría, en palabras de Graells (1995; citado por Barrionuevo, 2019) los *aspectos morfológicos* son aquellos que utilizan a sus elementos para construir los mensajes audiovisuales, estos son los elementos visuales, y elementos sonoros. Partiendo de la definición previa de Aspectos Morfológicos, se procedió a detallar de manera individual a los elementos visuales y sonoros.

En este sentido, según Villafañe (2006; citado por Barrionuevo, 2019) los elementos visuales son aquellos que gracias a las imágenes tienen la posibilidad de representar cosas, objetos y seres que existen en nuestra realidad, así como también aquellos que nunca existieron. Sus principales componentes básicos vienen a ser los puntos, las líneas, las formas y los colores.

El punto viene a ser un signo de tamaño pequeño, el cual es creado por contrastes cromáticos o de relieves, haciéndolo perceptible. Los puntos crean estructuras visuales complejas que dan lugar a ritmos compositivos, los cuales no requieren representación visual. La línea se define como una serie de puntos conectados que se extienden eternamente y forman una trayectoria en el mismo

plano. Las dimensiones de las líneas pueden modificarse y pueden ser rectas o curvas (Graells,1995 citado por Barrionuevo, 2019).

Por otro lado, la forma se define como la figura externa de un cuerpo o materia que existe en un espacio determinado. Es decir, todos los elementos que existen en nuestra realidad como animales, plantas, objetos y el propio ser humano; están constituidos por formas. Respecto al color, este se define como una sensación provocada por los rayos de luz que rebotan en las superficies e inciden en la retina del ojo humano. Es decir, el color presente en los elementos de la realidad, son resultado de la absorción de luz del ambiente.

Con respecto a los elementos sonoros, son aquellos cuyos componentes fundamentales son la música, los efectos de sonido, la voz, el sonido y el silencio; los cuales ayudan a complementar los aspectos visuales dentro de una narración audiovisual. En relación a la música, esta es crucial en la creación de atmósferas y tiene que estar conectada con el contenido real que se transmite. Según Graells (1995; citado por Barrionuevo, 2019) esta se clasifica de la siguiente manera:

La *música documental* es aquella que coincide directamente con el sonido de la historia narrativa, como por ejemplo la emisora de radio que escuchan los personajes. La *música incidental* es aquella que se utiliza para reforzar una situación dramática, ya sea para evocar, acompañar o remarcar alguna escena. Por último, *la música asincrónica* es que aquella que se utiliza como contrapunto dentro de una narrativa audiovisual, como por ejemplo música navideña con acompañamiento de fotos de guerra.

Por otra parte, los efectos de sonido no son simples complementos de un producto audiovisual, sino que también se consideran como componentes esenciales de ciertos tipos de materiales audiovisuales y con una tarea en particular según se requiera (Graells,1995 citado por Barrionuevo, 2019). En otras palabras, son aquellos que se producen utilizando objetos y materiales, para simular sonidos de animales, movimientos de acción (como caminar o saltar), manipulación de objetos, entre otros.

En relación a la voz, según Diéguez (2021) es aquella que está formada por el sonido laríngeo alterado por las cavidades de resonancia. En el acto voluntario de hablar intervienen el sistema nervioso central, el oído, los y los órganos fonatorios. La voz es el indicio más evidente de la personalidad y el estado de ánimo de una persona. Aunque no puedan expresarse con palabras, somos capaces de detectar sensaciones y pensamientos a través de ella.

Para esta investigación se tomó en cuenta la clasificación de la voz en dos tipos, los cuales son la *voz en off* y la *voz en on*. Respecto a la *voz en off*, es aquella que no presenta la forma física del hablante, este tipo de voz se utiliza para la narración y contextualización del tiempo y espacio de una historia audiovisual. Por otro lado, la *voz en on*, es aquella que si presenta la forma física del hablante (García, 2007; citado por Barrionuevo,2019).

El silencio es una fuente de sonido (por oposición) menos utilizada por la mayoría de producciones audiovisuales (la mayoría utiliza la mayor cantidad de recursos sonoros dentro de su contenido). Sin embargo, se considera destacable su presencia, debido al uso que le dan para ciertas escenas de tensión de algunos productos audiovisuales como novelas, películas o series (Barrionuevo,2019).

Según Graells (1995; citado por Barrionuevo, 2019) los aspectos sintácticos son las pautas sintácticas de una comunicación audiovisual que influyen significativamente en el significado global del mensaje. También son llamados aspectos estructurales y abarcan todo lo que se refiere a planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. Ya habiendo revisado el concepto de aspectos sintácticos, se procederá a definir de manera individual los conceptos de sus cuatro ítems.

Respecto a los planos, se definen como la unidad básica del lenguaje audiovisual, su duración depende de la información que transmiten y la acción que se desarrolla. Estos describen lo cerca de la realidad que está la cámara cuando se toma una foto o graba una toma. Según su intención o la función que cumplan,

los planos pueden ser descriptivos, expresivos y narrativos; los cuales se explicarán y detallarán uno por uno a continuación:

Dentro de los planos descriptivos, los cuales tienen como finalidad describir al personaje o el entorno en el que se desarrollan, se tiene en primer lugar al *gran plano general*. En palabras de Escobal (2022), tiene como función presentar el escenario de la *narrativa audiovisual*, por encima de los personajes. Respecto al *plano general*, este tiene como labor principal, presentar al personaje en cuerpo completo y al escenario en donde se desenvuelve, pero dando más prioridad a este último.

Dentro de los planos narrativos, los cuales tienen como función principal narrar las acciones desarrolladas por los personajes dentro de una narrativa, se tiene en primer lugar al *plano entero*. Según Bedoya y León (2003; citados por Barrionuevo, 2019), es el plano que muestra al personaje en cuerpo entero, ya sea de manera estática o en movimiento y que también permite visualizar sus características físicas generales.

Respecto al *plano americano*, este plano se caracteriza por mostrar al personaje desde su cabeza hasta la altura de sus rodillas y también por mostrar sus acciones acompañados de ciertos rasgos del rostro; por ello se puede considerar a este plano como el límite entre planos descriptivos y expresivos. Por último, se tiene al *plano medio*, el cual muestra al personaje desde el pecho hasta la altura del rostro y permite apreciar mejor sus rasgos (Escobal, 2022).

Por otro lado, dentro de los planos expresivos, los cuales se enfocan en mostrar las emociones de los personajes, se tiene para comenzar, al *primer plano*, el cual es aquel que muestra al personaje desde los hombros hasta la altura del rostro, esto permite observar detalladamente el estado emocional del personaje. El *gran primer plano* es aquel que muestra al personaje desde el mentón hasta la altura de la frente.

En relación al *plano detalle*, según Barrionuevo (2019), es aquel que se enfoca en una parte del cuerpo en específico (como por ejemplo los ojos, los labios, las

manos) o también en un objeto determinado; su importancia varía según el contexto y por eso puede tener también valor narrativo, dentro de una historia.

Por otra parte, pasando de lado a los ángulos, estos muestran el lugar en el que nos encontramos en relación con la realidad captada y la altura a la que los espectadores miran el tema de la imagen. Según Escobal (2022) los tres más conocidos son los siguientes: el primero de ellos es el *ángulo normal*, el cual ocurre cuando el encuadre coincide con la mirada del sujeto; es decir, se coloca a la altura de los ojos del personaje.

Respecto al *ángulo picado*, este se presenta cuando la cámara está inclinada hacia el suelo, para describir un paisaje o un grupo de personajes; además transmite la inferioridad o la decadencia de un sujeto. Por último, se tiene al ángulo contrapicado, el cual aparece cuando la cámara se inclina hacia arriba, este tipo de ángulo se caracteriza por alargar a los personajes, mostrar superioridad y victoria.

Según Barrionuevo (2019), los movimientos de cámara contribuyen en gran medida a la narrativa audiovisual y se pueden utilizar para resaltar componentes dramáticos de un plano, escena o secuencia. Asimismo, estos pueden ser físicos u ópticos, es decir se pueden dar mediante el desplazamiento físico, movimiento sobre su propio eje con ayuda de un trípode o también mediante el movimiento óptico, a través del zoom.

Respecto a los movimientos físicos se tiene en primer lugar al *paneo*, el cual según Barrionuevo (2019) en Bedoya y León (2003), es el movimiento de la cámara sobre su propio eje, horizontal o vertical, sin desplazarse. Esto se logra con la ayuda de un trípode, haciendo que la cámara se mueva de manera horizontal o vertical, manteniendo su posición en su punto de apoyo estacionario sobre su propio eje.

En relación al *traveling* se define como el movimiento que se consigue montando la cámara en un soporte móvil, acercándose o alejándose del objeto o personaje

de la grabación, además describe movimientos que puedan ser cortos o largos, simples o complejos. Este tipo de movimiento se utilizan más que nada para las escenas de acción que implican desplazamiento de los personajes, ya sea de manera individual a pie o con la ayuda de un vehículo móvil.

Respecto a los movimientos ópticos se tiene al *zoom*, el cual se define como el acercamiento generado por el movimiento cambiante de la lente focal de la cámara, que tiene un efecto visual similar al desplazamiento debido a su acercamiento. Hay dos formas de hacer zoom: acercar cuando hay un movimiento hacia dentro y alejar cuando hay un movimiento hacia fuera (Barrionuevo, 2019).

En palabras de Barrionuevo (2019) en Graells (1995), la iluminación es un componente fundamental en la composición dentro de una narrativa audiovisual, ya que puede influir en el significado de una imagen y transmitir emociones. En otras palabras, la iluminación tiene un significado expresivo porque puede llamar la atención u ocultar formas y crear un entorno que suscite diversas emociones. Respecto a los tipos de iluminación se tiene lo siguiente:

La primera de ellas es la *iluminación principal*, la cual proporciona la mayor cantidad de luz en la escena. Respecto a la *iluminación de relleno*, esta se encarga de suavizar los contrastes emergentes del punto de enfoque principal y así eliminar algunas sombras. En relación a la *iluminación posterior*, esta tiene la tarea de resaltar al sujeto y separarlo del fondo; en este tipo de iluminación el foco posterior se coloca detrás del personaje y funciona como contraluz desde el fondo.

Pasando a la iluminación de fondo, esta tiene como objetivo otorgar relieve al decorado del escenario e iluminación. Respecto a la iluminación suave o iluminación tonal, es aquella que disminuye los contrastes sobrantes y posibilita visualizar bien los detalles a la sombra. Por último, la iluminación dura o iluminación de claro y oscuro, es la luz direccional que se utiliza para resaltar las

formas y líneas de objetos y personas (Graells 1995; citado por Barrionuevo, 2019).

Pasando de lado a la última subcategoría tenemos a la trama. Según Sinjania (2016), la trama se define como una serie de eventos del argumento, los cuales están organizados deliberadamente para causar emoción, sorpresa o transmitir algún tipo de enseñanza al espectador. En otras palabras, viene a ser una serie de eventos que son necesarios que ocurran, para el flujo de la historia dentro de una narrativa audiovisual.

III. METODOLOGIA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Según la finalidad de la investigación, esta fue una *investigación aplicada porque* se ve como la teoría funciona en la práctica en casos concretos. Según Baena (2014), el objetivo de la *investigación aplicada* es investigar una cuestión práctica. Si el estudio está bien planificado para que podamos confiar en los hechos revelados, la investigación aplicada puede aportar nuevos datos. Esta nueva información puede ser importante para la teoría.

Según diversos autores, este tipo de investigación tiene la finalidad de resolver el problema en poco tiempo, y su objetivo es la aplicación inmediata a través de medidas concretas para resolver el problema. Para Cevallos (2017), este tipo de investigación se divulgó mucho durante todo el siglo XX para enfocarse a estudios científicos orientados a solucionar problemas cotidianos y a manejar situaciones prácticas.

El *Enfoque de investigación es cualitativo*, se caracteriza por su naturaleza interpretativa y se realiza en ciertos grupos sociales, los cuales tienen una participación activa durante todo el proceso investigativo, con la finalidad de poder comprender y universalizar la realidad natural de la comunidad. (Escudero & Cortez 2018). En primer lugar, fue necesario localizar todos los elementos de la narrativa audiovisual cinematográfica de la película peruana Super Cóndor.

Dado que el *enfoque es cualitativo* esta investigación es de *nivel descriptivo*. Según Fernández, Hernández, & Baptista (2014), la investigación que explica los rasgos o cualidades de la situación o acontecimiento estudiados se denomina investigación descriptiva.

Para Sánchez (2019), la investigación con enfoque cualitativo se basa en datos centrados en esclarecer profundamente el fenómeno para comprenderlo e interpretarlo mediante el uso de técnicas y métodos derivados de sus concepciones y fundamentos epistémicos, como la hermenéutica, la

fenomenología y el método inductivo.

El diseño de estudio de esta investigación es la de un estudio de caso porque se enfoca en describir y comprender aspectos de un problema de investigación. Según Jiménez (2012), es un desarrollo reciente que se utiliza ahora en trabajos de investigación de todos los niveles académicos, incluidos los trabajos de posgrado y de licenciatura en cualquier campo. En otras palabras, el estudio de caso se puede definir como un examen detallado para descubrir relaciones o significados.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización

Este estudio muestra una sola categoría que viene a ser la *narrativa audiovisual*, esta a su vez, se divide en subcategorías como aspectos morfológicos, aspectos sintácticos y la trama. A su vez, estas subcategorías están integradas por diferentes indicadores como se muestra en la matriz de categorías, donde los aspectos morfológicos están conformados por elementos visuales y sonoros el plano, de similar manera los aspectos sintácticos están conformados por planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. Y por último se tiene a la trama, la cual no se subdivide en más subcategorías.

3.3. Escenario de estudio

El escenario de estudio se centra en la narrativa audiovisual cinematográfica de la película peruana *Super Cóndor*, de Alejandro Nieto Polo Safora, estrenada en 2015; en los aspectos morfológicos, sintácticos y la trama. La cual cuenta la historia de un hombre viudo que lucha por sacar adelante a su hijo, hasta que cierto día descubre una piedra ancestral que le otorga habilidades asombrosas.

Ante ello, decide utilizar sus nuevas habilidades para luchar contra el crimen en la ciudad, pero la corrupción existente impide que esta lucha tenga algún propósito. Sin embargo, un honrado oficial de policía llamado "Mayor Martínez" se interpone en su camino, dándole un propósito a su misión en la nación mientras trabajan juntos para evitar que un político deshonesto se convierta en el próximo

presidente del país.

3.4. Participantes

Los participantes de estudio fueron elegidas a criterio del investigador en relación a la narrativa de la película peruana Super Cóndor, además se realizaron entrevistas a 3 especialistas en cine y comunicación audiovisual, los cuales dieron su punto de vista frente a nuestra variable principal, dimensiones e ítems tomadas en cuenta dentro del trabajo de investigación. Por lo que se pudo profundizar más en esos aspectos a través de sus opiniones como resultado de las entrevistas que se les realizó.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para alcanzar los objetivos que persigue la investigación se recurrió a *la observación y ficha de observación*, los cuales sirvieron como instrumentos de recolección de datos para realizar este estudio. Según Díaz (2011), cualquier procedimiento de investigación debe incluir la observación; ya que el investigador depende de ella para obtener la mayor información posible.

Asimismo, la *observación* se define como la acción o actividad de registro visual de todo lo que ocurre a nuestro alrededor de la forma más objetiva posible, para utilizarlo en un estudio o investigación, para describirlo, analizarlo o explicarlo de otro modo desde un punto de vista científico (Covarrubias y Lule, 2012).

Por otro lado, según González et al. (2021), la *observación* dentro de un estudio o investigación es considerada como un método, instrumento o técnica para registrar información, que busca identificar y captar lo que está pasando en nuestra realidad; con el objetivo de describir, analizar o explicar un fenómeno determinado que está siendo utilizado como objeto de estudio.

Por otra parte, los instrumentos de recolección de datos complementarios, que se utilizaron para desarrollar el estudio fueron: libros, tesis, artículos. Los cuales permitieron desarrollar la *ficha de observación* de análisis, que fue construida basándose en estudios referenciales, donde se plasmaron las impresiones de la

narrativa audiovisual de la película peruana *super cóndor*.

Según Arias (2020), la *ficha de observación* es aquella que se utiliza según las necesidades del investigador, ya sea para medir, analizar o evaluar un determinado objetivo, es decir, para saber más sobre ese tema de investigación. También puede utilizarse para evaluar las circunstancias internas y externas de una persona, así como sus comportamientos y emociones.

Asimismo, las fichas de observación se definen como las herramientas de una investigación específica que se utilizan para registrar información procedente de fuentes como personas, grupos sociales o lugares en los que está presente el tema que está siendo objeto de estudio de la investigación (Loachamín, 2016).

3.6. Procedimientos

Para realizar la investigación, en primer lugar, se acudió a la revisión de estudios de los últimos años, para poder tener una mejor idea de cómo trabajar la categoría *narrativa audiovisual*. Luego se procedió a diseñar la matriz de consistencia, la matriz de categorización de variables y la *ficha de observación* en base a un autor; y buscar la validación de expertos para llevar a cabo el estudio. Se observó la película peruana *super cóndor* de Alejandro Nieto Polo Safora.

Se identificaron los aspectos sintácticos, morfológicos y de la trama del largometraje. Se identificó el contenido del mensaje de la narrativa audiovisual, se aplicó la *ficha de observación* de datos para recabar la información necesaria y luego de ello se realizó la entrevista a expertos. Finalmente, redactó los resultados y conclusiones, en base al instrumento utilizado para comprobar los objetivos del estudio.

3.7. Rigor científico

Según Espinoza (2020), se puede decir que las características más importantes de la investigación cualitativa son la subjetividad moderada por la formación teórica, científica y ética del investigador, que confiere a los resultados rigor científico, fiabilidad y validez, así como un diseño abierto, inductivo y flexible.

Por ello, se puede considerar que el instrumento tiene autenticidad de contenido, ya que responde a las categorías de análisis que han sido elegidas a partir de la teoría sobre el tema de investigación. Sin embargo, la *ficha de observación* que se aplicó para el desarrollo de la investigación, fue sometida a la validación y consideración de tres especialistas del campo de las Ciencias de la Comunicación, todo ello para que el instrumento sea adecuado para su aplicación en la unidad de análisis.

3.8. Método de análisis de datos

En este estudio se empleó la *ficha de observación*, ya que se realizó el análisis de la *narrativa audiovisual* de siete escenas de una película considerando las subcategorías morfológicas, sintácticas y de la trama, para poder extraer los datos correspondientes para el análisis de investigación.

3.9. Aspectos éticos

El código de ética en investigación de la Universidad Cesar Vallejo establece que para realizar investigación científica existen una serie de normas que rigen las mejores prácticas y aseguran la promoción de principios éticos para garantizar el bienestar y la autonomía de los participantes en el estudio, así como la responsabilidad y honestidad de los investigadores en la obtención y manejo de la información, procesamiento, interpretación, elaboración del informe de investigación y publicación de los hallazgos.

El estudio se condujo con la verdad sin ningún tipo de modificación, haciendo que se efectúen dentro de ella, la honestidad y los principios del investigador. Al respecto Koepsell y Ruiz de Chávez (2017), exponen que el ser ético en la investigación implica respetar la validez científica al tiempo que se mantiene la disciplina, sirviendo de salvaguardia para el avance de la ciencia.

Para esta investigación se tomaron en cuenta los aspectos éticos, los cuales según Gonzáles (2002), plantea que la actividad de la indagación científica y la utilización del conocimiento derivado de la ciencia requieren un comportamiento ético tanto del investigador como del docente. El comportamiento poco ético no

tiene cabida en la práctica científica, debe ser reconocido y eliminado. Cualquiera que desprecie la ética en la investigación por razones personales corrompe la ciencia y sus productos, y se corrompe a sí mismo.

De tal forma, tres expertos en la materia dieron su aprobación al instrumento de elaboración teniendo en cuenta las categorías y subcategorías del tema. Antes, se pidió a cada uno de ellos a revisar el instrumento de forma efectiva. Todas las normas del mundo que rigen la investigación la identifican como un deber crucial que todo investigador debe cumplir (Parra & Briceño, 2013).

Todos los resultados obtenidos en este estudio son correctos, nada ha sido modificado o alterado. Además, para evitar imprecisiones en las normas aceptadas, se buscó información en tesis y publicaciones de diversos repositorios científicos. A continuación, se compararon las contribuciones de varios autores utilizando el manual APA. El Estilo APA es un grupo de normas que ayuda a los investigadores, tanto nuevos como como experimentados, a poder desarrollar de manera correcta su investigación (Arias & Herrera, 2019).

También el estudio pasó por un programa de anti plagios conocido como Turnitin, en el cual se obtuvo un resultado satisfactorio para la continuación del mismo. Según Ocaña (2019), es una herramienta digital que permite comprobar las posibles coincidencias de texto que se encuentre dentro de la investigación de un estudiante. Si el autor hace una copia y pega de los antecedentes o trabajos que utiliza para nutrir su estudio, el software lo detectará como plagio al no estar bien citadas las referencias.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En primer lugar, el objetivo general de este estudio que consistió en establecer cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica de la película *Super Cóndor*, las cuales se encontraron presentes en los *aspectos morfológicos*. Dentro de las cuales se encuentran los elementos visuales y sonoros, que fueron presentados de manera ordenada y coherente en las siete escenas del film que fueron objeto de estudio, siendo la que más destaca la escena del asalto al banco, donde se observó a mayor detalle ciertos elementos visuales y sonoros.

En cuanto a los *aspectos sintácticos*, estos se mostraron de manera notable en los diferentes planos, ángulos movimientos de cámara e iluminación, que se utilizaron en las siete escenas del film, que sirvieron como objeto de análisis. Finalmente, en cuanto a la *trama*, esta se presentó de manera comprensible y ligera, ya que nos muestra la típica historia de origen del superhéroe al inicio del film, hasta pasar al enfrentamiento con su primer mayor enemigo, pero contextualizando la historia al plano local; mostrándonos la alta criminalidad y corrupción que abunda en Lima.

Esto se relaciona en gran parte a lo que indicó, Barrionuevo (2019) de acuerdo al estudio que realizó donde obtuvo como resultado que morfológicamente la exposición de elementos visuales y sonoros fue exitosa, ya que en ambos se utilizaron monólogos con imágenes. Finalmente, en cuanto a la sintaxis, esta se presentó de manera adecuada y con el uso de distintos tipos de planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación.

Como primer objetivo específico se estableció identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos morfológicos de la película *Super Cóndor*. Los *aspectos morfológicos* son muy importantes, debido a que desempeñan un papel crucial en la producción de significados y la transmisión de ideas en el cine, lo que los hace sumamente vitales dentro de una historia audiovisual. Asimismo, realizan un papel crucial a la hora de crear un entorno envolvente y de utilizar el sonido para expresar sentimientos y significados específicos al público.

En este sentido, se obtuvo como resultado que la gran mayoría de los elementos visuales, estuvieron presentes en las siete escenas de la película, que fueron objeto de estudio de esta investigación. Como, por ejemplo, durante la escena del asalto a un banco, donde se pudo observar al protagonista usando su traje de superhéroe, el cual tenía ciertas formas, diseños y colores característicos que lo identificaban como el *Super Cóndor*.

Asimismo, se pudieron observar la presencia de formas, líneas y colores en todos los objetos y personas que se encontraban en el banco durante el atraco. Desde el vehículo del cual descendieron los asaltantes, pasando por los asientos en la sala de espera del establecimiento, hasta la vestimenta de los civiles, se pudo notar que la presencia de distintos tipos de líneas, formas y colores; los cuales en conjunto forman parte de los elementos visuales de los *aspectos morfológicos*.

Respecto a los elementos sonoros, se pudo identificar también la presencia de casi todos, en las siete escenas. Como, por ejemplo, una escena de flashback, en donde el protagonista recuerda la muerte de su esposa en medio de un tiroteo entre policías y delincuentes, en la cual se pudo observar la presencia de la música para ambientar la escena trágica, los efectos de sonido para los disparos de balas y la voz cuando el protagonista se pone a gritar pidiendo auxilio, porque una de las balas impactó en el vientre de su esposa, la cual terminó por quitarle la vida.

Esto es algo similar a lo que señala Morales (2020) en su investigación, en la cual obtuvo como conclusiones que, en cuanto al lenguaje visual, los elementos visuales fueron el rojo, blanco y azul. En cuanto al sonido, los efectos sonoros y las bandas sonoras que se utilizaron en la película fueron contextuales y asociadas a las escenas y secuencias en las que se presenta la historia. Finalmente, en cuanto al lenguaje textual, está presente de forma esporádica en algunos escenarios donde se utiliza lenguaje formal e informal.

En relación a esto, el primer entrevistado, Franz Quispe, señala que los elementos visuales desempeñan un papel fundamental en la construcción de significado y en la comunicación de ideas en el cine. Los puntos pueden funcionar como puntos focales o de interés dentro del encuadre, guiando la atención del espectador hacia elementos

importantes en la escena. Las líneas, por otro lado, pueden crear direcciones y estructuras visuales en la pantalla, estableciendo relaciones entre los objetos y los personajes en el encuadre.

Respecto a las formas, estas juegan un papel crucial en la representación visual de objetos y personajes en el cine. Estas pueden ser geométricas u orgánicas, y cada una transmite una sensación o significado diferente. Por último, los colores son elementos poderosos para transmitir emociones y establecer atmósferas en el cine. Cada color tiene asociaciones y connotaciones simbólicas específicas, y su uso consciente puede influir en el estado de ánimo de la audiencia.

En lo que respecta a elementos sonoros, afirma que la voz en el cine cumple diversas funciones. A través del diálogo, los personajes pueden expresar sus pensamientos, sentimientos, deseos y conflictos, permitiendo al espectador comprender mejor la trama y las motivaciones de los personajes. Por su parte, la música es otro elemento crucial en la narrativa audiovisual, ya que su elección para una determinada escena, puede evocar emociones, establecer un ambiente, resaltar momentos clave o crear tensión dramática.

Respecto a los efectos de sonido, estos desempeñan un papel similar al de la música, pero se centran en la creación de sonidos realistas o imaginarios dentro de la película. Por último, los silencios también realizan un papel importante en la estructura narrativa audiovisual, ya que los momentos de silencio pueden ayudar a crear tensión, resaltar un gesto o una expresión facial, o indicar un cambio significativo en la trama.

Por otro lado, respecto al segundo objetivo específico este consistió en describir cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos sintácticos de la película *Super Cóndor*. Los aspectos sintácticos son de mucha importancia, ya que dentro de ellos se encuentran los planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, los cuales en conjunto y con un adecuado uso pueden ayudar a construir una excelente narrativa audiovisual. En este sentido, tras el estudio se pudo conocer que las siete escenas seleccionadas del film, contienen varios elementos de los aspectos sintácticos.

Como, por ejemplo, la escena final de la película en la cual se observa al protagonista con su traje de superhéroe desde lo alto de lo que parece una vivienda de más de dos pisos. Iniciando con un movimiento de cámara en forma vertical, seguido de un primer plano al rostro de *Super Cóndor*, luego engrandeciendo al personaje a través de un ángulo contrapicado, para finalizar con un movimiento vertical hacia arriba acompañado de una iluminación dura, la cual se utiliza para resaltar las formas y líneas de objetos y personas.

Asimismo, en la escena de conversación entre los antagonistas de la película dentro de lo que parece ser una oficina, se puede evidenciar la presencia de un primer plano y planos medios, acompañados de un ángulo normal e iluminación principal durante toda la escena. Por otra parte, en la escena de la pelea final entre Super Cóndor y los antagonistas, se pudo observar la presencia de distintos tipos de planos: como, por ejemplo, el plano general, el plano detalle, el gran primer plano, el plano americano y plano medio; los cuales sirvieron para dar mayor descripción a la escena.

De igual manera, se pudo evidenciar la presencia del ángulo normal para graficar las distintas tomas, acompañada en ciertos momentos de un movimiento horizontal realizado con la cámara. Lo cual sirvió para dar un poco de efecto a los enfrentamientos físicos, que se dieron durante toda la escena entre Super Cóndor y los antagonistas de la película. Por otro lado, en esta escena no se utilizó ningún tipo de iluminación definida en esta investigación, sino que, por el contrario, solo se aprovechó la iluminación natural del día.

Estos resultados encontrados se relacionan indirectamente con lo que menciona Ponce y Ramos (2022), quienes explican que los planos permiten mantener una excelente narrativa y con ella ver una serie de cosas, como las expresiones de los personajes, sus localizaciones y los objetos que los acompañan. También exponen y sitúan al espectador en las ubicaciones de los personajes, convirtiéndolos en parte esencial del espacio.

Respecto al ángulo, se mencionó que este es un componente del plano; a lo largo de los capítulos se puede apreciar una gran variedad de ángulos utilizados dentro de la narrativa, como el normal, el picado, contrapicado y cenital. En consecuencia, es

importante comprender la ubicación de cada escenario para dotar a cada personaje de una perspectiva única que mejore la experiencia.

En relación a la iluminación expuesta en la serie el juego del Calamar, esta se establece de acuerdo a la situación que se experimenta, como por ejemplo la luz fuerte utilizada en ambientes tranquilos, la luz baja en situaciones tensas y la luz artificial en lugares que se encuentran en espacios reducidos. Por lo tanto, la iluminación se ha utilizado para realzar el aspecto de las escenas y los capítulos y, al mismo tiempo, transmitir los sentimientos, las sensaciones y las emociones de los personajes.

Por su parte, Barrionuevo (2019) indica que los movimientos cámara son los movimientos físicos u ópticos que realiza la cámara. Los movimientos físicos son aquellos que implican un desplazamiento de la cámara o también movimientos sobre su propio eje con la ayuda de un trípode, mientras que los movimientos ópticos son aquellos que se realizan con el lente de la cámara y estos pueden ser zoom in (acercamiento), y zoom out (alejamiento).

Respecto a esto, el segundo entrevistado para este estudio, Magno Ortega, expone que el uso de planos y ángulos contribuye a la construcción de buenas escenas dentro de una narrativa audiovisual, ya que no solo permiten contar de la mejor manera una determinada historia, sino que también ayudan en un sentido estético a las imágenes que se proponen en una narrativa audiovisual, dándole sentido a todo lo que se mostrará e incluso aquello que no tendrá voz ni sonido.

Por otro lado, en lo técnico se tiene que considerar al movimiento de cámara a partir de la disponibilidad de la iluminación. En el contenido artístico los movimientos de cámara dependen siempre de la acción que se esté contando o desarrollando: por ejemplo, un travelling permitirá acompañar al personaje, un zoom permitirá centrar la atención a una escena estática que muestre a un personaje quieto o realizando algún tipo de acción que no implique desplazamiento

En relación a la iluminación, esta juega un rol importante dentro de todo el contenido de una narrativa audiovisual, esto debido a que la iluminación en conjunto o acompañada de la temperatura, permite otorgar a la historia el género que contará, es decir se utilizará una iluminación cálida en el drama, mientras que, por otro lado, se utilizará una iluminación fría en el suspenso; todo ello dentro de una *narrativa audiovisual*.

Como tercer objetivo se tuvo identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en la trama de la película *Super Cóndor*. La trama es otro elemento importante dentro de la narrativa audiovisual de la película, ya que ésta permite el flujo de la historia y está organizada deliberadamente, con la finalidad de causar algún tipo de emoción o transmitir un mensaje al espectador.

Según los resultados obtenidos, se puede evidenciar que el film de *Super Cóndor*, presenta una trama ordenada y fácil de comprender por el público amante de las películas de superhéroes, ya que se muestra la típica historia de origen del héroe, su primera aparición ante el público, sus grandes hazañas para ayudar a los demás, sus problemas personales, su enfrentamiento con su primer mayor enemigo y su posterior triunfo para finalizar la historia.

Esto guarda cierta relación a lo expuesto por Sinjania (2016), quien define a la trama como una serie de eventos del argumento, los cuales están organizados deliberadamente para causar emoción, sorpresa o transmitir algún tipo de enseñanza al espectador. En otras palabras, viene a ser una serie de eventos que son necesarios que ocurran para el flujo de la historia dentro de una narrativa audiovisual.

En relación a esto, según el tercer y último entrevistado para esta investigación, Alejandro Polo Nieto, productor, director y guionista de la película *Super Cóndor*, expuso que la trama es lo más importante dentro de una narrativa audiovisual, debido a que es el elemento que permite enganchar al público con una determinada historia audiovisual. Ya que, por más que se tengan las mejores tomas, la mejor iluminación, los mejores efectos de video y audio, sin tener una buena trama, el resultado será que el producto audiovisual, solo sea una simple grabación sin sentido.

V. CONCLUSIONES

De manera general se pudo concluir, que las características de la *narrativa audiovisual* cinematográfica de la película *Super Cóndor*, se presentaron en los *aspectos morfológicos, aspectos sintácticos* y en la trama del film. Ya que, dentro de las siete escenas tomadas en cuenta para esta investigación, se pudo observar la presencia de casi todos los elementos que se utilizan para poder estructurar una narrativa audiovisual, las cuales permitieron una mejor construcción de las escenas y causar impacto en el público espectador.

En relación a los aspectos morfológicos, casi todos los elementos que lo integran se presentaron en las siete escenas elegidas para este estudio. Desde la escena del protagonista encontrándose con su padre cerca de la zona de Marcahuasi, hasta la escena final *Super Cóndor* ubicado desde lo alto de una azotea, se pudieron observar a casi todos sus componentes visuales y sonoros, los cuales permitieron estructurar y complementar de una mejor manera las escenas, para que pudieran tener mejor estética audiovisual y poder generar sensaciones y emociones en el espectador.

En relación a los aspectos sintácticos, casi todos sus componentes, estuvieron presentes en las siete escenas seleccionadas de la película para esta investigación. La presencia de planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, en la mayoría de las escenas seleccionadas, fueron esenciales para que el espectador pueda localizar los personajes, imaginar sus sentimientos y reconocer los objetos del entorno. Además, permitieron crear diversas sensaciones y emociones en el observador, en determinados momentos clave de las escenas elegidas.

En relación a la trama, cada una de las siete escenas elegidas para el estudio, lograron reflejar de manera general, que la trama de la película fue ordenada y fácil de comprender por cualquier persona amante de las películas de superhéroes. Ya que, en las escenas observadas se pudo evidenciar situaciones típicas de una historia de superhéroes, como la escena en donde el protagonista, bajo el manto de *Super Cóndor*, frustra un asalto a un banco. De manera similar, se pudo notar este tipo de situaciones, en la escena final del film, en donde el protagonista se muestra desde lo alto de una azotea.

VI. RECOMENDACIONES

A los futuros investigadores que tengan en mente llevar a cabo una investigación relacionada a la *narrativa audiovisual* de algún producto cinematográfico o serie, se les recomienda utilizar como instrumentos de recolección de datos a las entrevistas y fichas de observación, ya que estos hacen menos compleja la elaboración de los resultados y discusiones del estudio. Asimismo, se sugiere utilizar trabajos de investigación que tengan como categoría principal a la *narrativa audiovisual*, aunque también se aconseja tomar en cuenta aquellas que tienen categorías similares, como, por ejemplo, una sobre el lenguaje audiovisual.

Como segunda recomendación, en cuanto a los aspectos morfológicos, se sugiere a futuros estudio de investigación, analizar todo el contenido de una película o serie, ya que esto permitirá obtener mejores resultados, en cuanto a la cantidad de elementos visuales y sonoros mostrados durante toda la narrativa audiovisual del producto audiovisual que será objeto de estudio. Asimismo, se recomienda realizar el estudio dividiendo la película o serie, en cuatro partes, esto para evitar elaborar demasiadas fichas de observación, en caso se utilice como principal instrumento.

Como tercera recomendación, relacionada a los aspectos sintácticos, se aconseja a futuros colegas de la carrera de Ciencias de la Comunicación, utilizar el instrumento de ficha de observación principalmente, ya que es el más adecuado para poder identificar dentro de la *narrativa audiovisual* de una película o serie, la cantidad de planos, ángulos usados, así como también, los tipos de movimientos de cámara e iluminación presentes durante todo el desarrollo del film. Los cuales son elementos claves para que exista una buena construcción de la narrativa audiovisual.

Como última recomendación, relacionada a la trama, se recomienda a los futuros investigadores realizar un estudio completo de toda la estructura narrativa de una serie o película. Esto con la finalidad de obtener un resultado satisfactorio, en base a todos los elementos que fueron utilizados y sirvieron de complemento para la elaboración y estructuración de una buena trama, capaz de generar distintos tipos de sensaciones y emociones en los espectadores.

REFERENCIAS

- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación: Serie integral por competencias*. Grupo Editorial Patria. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bedoya, R., & León, I. (2016). *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Universidad de Lima. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10715/Bedoy_Leon_Frias_ojos_bien_abiertos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cevallos et al. (2017). *Métodos y técnicas de investigación*. Ediciones Grupo Compás. <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/498/3/metodolog%C3%ADa.pdf>
- Escudero, C. & Cortez, L. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. Editorial UTMACH. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill Interamericana Editores. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Koepsell, D. & Ruiz de Chávez, M. (2017). *Ética de la Investigación*. Integridad Científica. Editarte. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376156277012.pdf>
- Moreno, D. & Carrillo, J. (2019). *Normas APA 7.ª edición. Guía de citación y referenciación*. Editorial Universidad Central. https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf
- Ortiz, M. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. Editorial RUA. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79707/1/Narrativa_Audiovisual_Aplicada_Publicidad.pdf
- Parra, M., & Briceño, I. (2013). Aspectos éticos en la investigación cualitativa. Obtenido de Aspectos éticos en la investigación cualitativa: <https://www.medigraphic.com/pdfs/enfneu/ene-2013/ene133b.pdf>

- Sinjanía (2016). *La Trama: Todo Lo Que Necesitas Saber Para Crear Tramas Eficaces*. Editorial Sinjanía.
<https://docplayer.es/142295796-La-trama-todo-lo-que-necesitas-saber-para-crear-tramas-eficaces.html>
- Aguilar, J. (2019). Análisis de narrativas audiovisuales de los personajes lésbicos en la serie *Orange is the New Black* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS, Quito.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16993/4/UPS-QT13788.pdf>
- Barrionuevo, J. (2019). *Narrativa Audiovisual de los spots de “Pulgar Arriba” y “Reto PEPSI”* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio institucional UNAP, Perú. Recuperado de
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3226537>
- Cabrera, D. (2019). Análisis de la narrativa audiovisual de la webserie “Las Misses colombianas” [Tesis de titulación, Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Bucaramanga]. Repositorio UPB, Colombia.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7091/38857.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuenca, C. (2022). Claves estéticas de la ciencia ficción cinematográfica (2014-2019): la representación de lo otro a través del diseño de producción audiovisual [Tesis de Titulación, Universidad Politécnica de Valencia]. Repositorio institucional UPV, España.
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/190242/Cuenca%20-%20Claves%20esteticas%20de%20la%20ciencia%20ficcio%20cinematografica%202014-2019%20la%20representacion%20de%20lo... pdf?sequence=4>
- Escobal, L. (2022). *Análisis del rol del Lenguaje Audiovisual en el corto - documental “La Hoyada” Promovido por una productora peruana Lima, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de las Américas]. Repositorio Ulasamericas, Perú.
<http://repositorio.ulasamericas.edu.pe/bitstream/handle/upa/2334/1.TESIS%20FINAL%20ESCOBAL%20LENGUAJE%20AUDIOVISUAL%20LIMPIO%20CORREGIDO%20PDF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, O. (2018). *Análisis de la narrativa audiovisual de los Youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio institucional UMA. Recuperado de
<https://hdl.handle.net/10630/16794>

- Gouveia, G. y Russo, V. (2017). *Análisis fílmico de la película Deadpool, mostrando la influencia de la figura del antihéroe en el cine contemporáneo* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello]. Repositorio Saber UCAB, Venezuela.
<http://catalogo-gy.ucab.edu.ve/documentos/tesis/33030.pdf>
- Kcomt, A. (2020). *Narrativa audiovisual en la serie original de Netflix "Las chicas del cable"* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/66122/Kcomt_CAV- SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Loachamín, C. (2016). *Prácticas de enseñanza de iniciación a la lecto escritura en el primer año de educación general básica en la unidad educativa Miguel de Cervantes Saavedra* [Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS, Ecuador.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13201/1/UPS-QT10573.pdf>
- Morales, R. (2020). *Narrativa audiovisual en la Película Asu Mare 3* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63381/Morales_G RL SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ortiz, J. (2020). *Análisis de la narrativa de los elementos ideológicos en la serie de televisión "Simón Bolívar"* [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio institucional UPS, Ecuador.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18522/1/UPS-QT14424.pdf>
- Ponce, C. y Ramos, K. (2022). *Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana "El juego del Calamar" según la teoría de la triada narratológica* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/112298/Ponce_V CJ-Ramos BKE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rengifo, B. (2020). *La transposición de The Flash: de la majestuosidad estereotípica del superhéroe clásico en el cómic a la fragilidad y la humanización del héroe moral en la serie de televisión* [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio institucional UPN, Bogotá.
http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13303/La_transposici%3%b3n_de_The_Flash_de_la_majestuosidad_estereot%3%adpic_a_del_superh%3%a9roe_cl%3%a1sico_en_el_c%3%b3mic_a_la_fragilidad_y_la_humanizaci%3%b3n_del_h%3%a9roe_moral_en_la_serie_de_televisi%3%b3n.pdf?sequence=7&isAllowed=y

- Rodrich, R. (2020). *La banda sonora y su vínculo con la narrativa de la temporada 11 de la serie de ficción Grey's Anatomy* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio institucional UPN, Perú. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/31175/Rodrich%20Gu%20evara%20Rocio.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rupay, E. (2018). *Análisis de la narrativa audiovisual en las escenas de la película peruana "cementerio general", Lima, 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad CésarVallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34027/Rupay_DEE.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sebastiani, H. (2018). *Análisis comparativo de la narrativa audiovisual en las películas peruanas 'La última tarde' y 'La hora final', Lima 2018* [Tesis de licenciatura], Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33994/Sebastiani_H_HMJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sotelo, G. (2017). *"Análisis de la narrativa audiovisual en las películas peruanas Madeinusa y La teta asustada, dirigidas por Claudia Llosa, Lima 2017."* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15527/Sotelo_CG.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Tapia, P. (2021). *"Análisis de la narrativa audiovisual en la película peruana "La Última Noticia", realizada por el cineasta Alejandro Legaspi Lima 2021"* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional UCV, Perú. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76273/Tapia_VPASD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Espinosa, J. (2011). *Cuestiones de teoría sintáctica*, 20, p.175-200. <https://core.ac.uk/download/pdf/29402393.pdf>
- Covarrubias, G. y Lule, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Revista Xihmai*, 7 (13), 45-60. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Diéguez et al. (1 de septiembre del 2021). La voz: una herramienta para el profesional de la educación. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*. 1 (12), 1-14. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v9i1.2837>

- Espinoza, E. (julio de 2020). La investigación cualitativa, una herramienta ética en el ámbito pedagógico. *Revista Conrado*, 16 (75), 103-110. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1392/1382>
- Gomes, C. Y Ribeiro, E. (abril de 2009). Análisis de contenido en investigaciones que utilizan la metodología clínico-cualitativa: aplicación y perspectivas. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 2, p. 1-6. <https://www.scielo.br/j/rlae/a/ncc5MZ9hYGGhQXDgXW7sVnb/?format=pdf&lang=es>
- Orozco, J. y Díaz, A. (1 de setiembre de 2018). ¿Cómo redactar los antecedentes de una investigación cualitativa? . *Revista Electrónica de Conocimientos, Saberes y Prácticas*, 1(2), 1-13. <https://doi.org/10.30698/recsp.v1i2.13>
- González, M. (2002). *Revista Iberoamericana de Educación*, 93. *Aspectos éticos de la investigación cualitativa*, 29, p. 85-103. <https://www.redalyc.org/pdf/800/80002905.pdf>
- González, A., Vásquez, L. y Ramos, J. (2021). La Observación en el Estudio de las Organizaciones. *New Trends in Qualitative Research*, 5, 71–82. <https://doi.org/10.36367/ntqr.5.2021.71-82>
- Jiménez, V. (2012). *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales. El estudio de caso y su implementación en la investigación*, 8, p. 144-150. <http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/riics/article/view/18/18>
- López, F. (2002). El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4, 167-179. <https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/1912/b15150434.pdf>
- Ruíz, A. (2021). *El contenido y su análisis: Enfoque y proceso*. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/179232>
- Díaz, L. (2011). *La observación*. http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Cuevas, M. (2019). *Ciencia Ficción Características*. <https://es.scribd.com/document/412677225/CIENCIA-FICCION-CARACTERISTICAS>
- Ocaña, I. (2019, 2 de octubre). *Turnitin, el software antiplagio*. USAT. <http://www.usat.edu.pe/articulos/turnitin-el-software-antiplagio/>

Rendón, V. (2019, 10 de enero). *Congreso de Comunicación Política*. WordPress. <https://congresodecomunicacioncom.wordpress.com/2019/01/10/teorias-de-comunicacion/>

Universidad César Vallejo (2020). UCV. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/09/CÓDIGO-DE-ÉTICA-1.pdf>

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE LA PELÍCULA PERUANA “SUPER CÓNDOR”- DE ALEJANDRO NIETO POLO SAFORA-2015

TABLA 1					
MATRIZ DE CONSISTENCIA					
PROBLEMA	OBJETIVOS	SUPUESTO	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	ITEMS
<p><u>Problema general:</u> ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual de la película peruana Super Cóndor?</p> <p><u>Problemas específicos:</u></p> <p>a) ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos morfológicos de la película Super Cóndor?</p> <p>b) ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos sintácticos de la película Super Cóndor?</p> <p>c) ¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en el guion técnico de la película Super Cóndor?</p> <p style="text-align: center;">-</p>	<p><u>General:</u> Establecer cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica de la película Super Cóndor.</p>	<p>La narrativa audiovisual de la película Super Cóndor, en cuanto aspectos morfológicos, resaltó el uso de música instrumental para escenas de drama y acción dentro de la película.</p>	Narrativa Audiovisual	Aspectos Morfológicos	<ul style="list-style-type: none"> - Punto - Línea - Color - Forma - Música - La voz - Efecto sonoro - Silencio
	<p><u>Específicos:</u></p> <p>a) Identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos morfológicos de la película Super Cóndor.</p> <p>b) Determinar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en los aspectos sintácticos de la película Super Cóndor.</p> <p>c) Identificar cuáles son las características de la narrativa audiovisual cinematográfica en la trama de la película Super Cóndor.</p>	<p>En cuanto a aspectos sintácticos dentro de la película Super Cóndor destaca el uso de diferentes tipos de planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación para las escenas que se grabaron tanto de día como de noche. Asimismo, en cuanto a la trama, se presentó de manera ordenada, coherente y ligera, para que pueda ser entendida fácilmente por el espectador.</p>		Aspectos Sintácticos	<ul style="list-style-type: none"> - Planos - Ángulos - Movimientos de cámara - Iluminación
					Trama

MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: Narrativa Audiovisual

TABLA 2		
subcategorías	Ítems	Cantidad
Aspectos Morfológicos	<ul style="list-style-type: none">▪ Elementos visuales▪ Elementos sonoros	2
Aspectos Sintácticos	<ul style="list-style-type: none">▪ Planos▪ Ángulos▪ Movimientos de cámara▪ Iluminación	4
Trama		0

FICHAS DE OBSERVACIÓN DE NARRATIVA AUDIOVISUAL

TABLA 3							
FICHA DE OBSERVACION N° 1 DE LA PELICULA PERUANA "SÚPER CÓNDOR"							
NOMBRE:		ESCENA DONDE PEDRO SE REENCUENTRA CON SU PADRE					
Dimensión	Indicadores	ITEM		Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto			X		
		Línea		X		Hay presencia de líneas.	
		Forma		X		Hay presencia de formas.	
		Color		X		Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental			X	
			Incidental			X	
			Asincrónica			X	
		Voz	Voz en off			X	
			Voz en on		X		Se evidencia la voz en on.
		Efecto sonoro				X	
Silencio					X		
Aspecto sintáctico	Planos	Planos descriptivos	Gran planogeneral			X	
			Plano general			X	
		Planos expresivos	Primer plano		X		Hay presencia de primer plano.
			Plano detalle			X	
			Gran primer plano		X		Hay presencia de gran primer plano.
		Planos narrativos	Plano entero			X	
			Plano americano			X	
	Plano medio		X		Hay presencia de plano medio.		
	Ángulos	Normal		X		Se evidencia uso de ángulo normal durante toda la escena.	
		Picado			X		
		Contrapicado			X		
	Movimiento De cámara	Movimiento óptico Zoom	Zoom in			X	
			Zoom out			X	
Movimientos físicos		Horizontal			X		

		Paneo	Vertical		X	
			Circular		X	
		Movimientos físicos Travelling		X		
	Iluminación	Principal	X		Se evidencia iluminación principal.	
		Relleno	X			
		Posterior		X		
		Fondo		X		
		Suave		X		
		Dura		X		
	La trama					Se presenta durante la escena de la narrativa del film.

TABLA 4

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 2 DE LA PELÍCULA PERUANA “SÚPER CÓNDROR”

NOMBRE: ESCENA DEL MAYOR MARTINEZ Y SU CAPITAN TENIENDO UNA CONVERSACIÓN EN OFICINA

Dimensión	Indicadores	ITEM	Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto		X		
		Línea	X		Hay presencia de líneas.	
		Forma	X		Hay presencia de formas.	
		Color	X		Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental		X	
			Incidental		X	
			Asincrónica		X	
		Voz	Voz en off		X	
			Voz en on	X		Se evidencia la voz en on.
		Efecto sonoro		X		
Silencio		X				
Aspecto sintáctico	Planos	Planos descriptivos	Gran planogeneral		X	
			Plano general	X		Hay presencia de plano general.
		Planos expresivos	Primer plano	X		Hay presencia de primer plano.
			Plano detalle		X	
			Gran primerplano		X	
		Planos narrativos	Plano entero		X	
			Plano americano	X		Hay presencia de plano americano.
	Plano medio		X		Hay presencia de plano medio	
	Ángulos	Normal	X		Se evidencia uso de ángulo normal.	
		Picado		X		
		Contrapicado		X		
		Movimiento De	Movimiento óptico Zoom	Zoom in		X

	cámara		Zoom out		X	
		Movimientos físicos Paneo	Horizontal		X	
			Vertical		X	
			Circular		X	
		Movimientos físicos Travelling		X		
	Iluminación	Principal	X		Se evidencia iluminación principal	
		Relleno	X		Se evidencia iluminación de relleno	
		Posterior		X		
		Fondo		X		
		Suave		X		
		Dura	X			
La trama					Se presenta durante la escena de la narrativa del film.	

TABLA 5

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 3 DE LA PELÍCULA PERUANA “SÚPER CÓNDROR”

NOMBRE: ESCENA DEL ASALTO AL BANCO CENTRAL

Dimensión	Indicadores	ITEM	Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto		X		
		Línea	X		Hay presencia de líneas.	
		Forma	X		Hay presencia de formas.	
		Color	X		Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental		X	
			Incidental	X		Hay presencia de la música incidental.
			Asincrónica		X	
		Voz	Voz en off		X	
			Voz en on	X		Se evidencia la voz en on.
		Efecto sonoro	X		Hay presencia de efectos de sonido en los disparos de balas de las pistolas.	
	Silencio		X			
Planos	Planos descriptivos	Gran plano general		X		
		Plano general	X		Hay presencia de plano general.	
		Plano expresivos	Primer plano	X		Hay presencia de primer plano.
		Plano detalle	X		Hay presencia de plano detalle.	
		Gran primer plano	X		Hay presencia de gran primer plano.	
	Planos narrativos	Plano entero	X		Hay presencia de plano entero.	
		Plano americano	X		Hay presencia de plano americano.	
		Plano medio	X		Hay presencia de plano medio.	
	Ángulos	Normal	X		Se evidencia el uso del ángulo normal.	
		Picado		X		
Contrapicado		X		Se evidencia el uso del ángulo contrapicado.		
Movimiento De	Movimiento óptico	Zoom in		X		

Aspecto sintáctico	cámara	Zoom	Zoom out		X	
		Movimientos físicos Paneo	Horizontal		X	Se evidencia movimiento horizontal
			Vertical		X	Se evidencia movimiento vertical
			Circular		X	
		Movimientos físicos Travelling			X	
	Iluminación	Principal			X	Se evidencia iluminación principal
		Relleno			X	Se evidencia iluminación de relleno
		Posterior			X	
		Fondo			X	
		Suave			X	
		Dura			X	
La trama					Se presenta durante la escena de la narrativa del film.	

TABLA 6

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 4 DE LA PELÍCULA PERUANA “SÚPER CÓNDROR”

NOMBRE: ESCENA FLASHBACK DE LA MUERTE DE LA ESPOSA DE PEDRO

Dimensión	Indicadores	ITEM	Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto		X		
		Línea	X		Hay presencia de líneas.	
		Forma	X		Hay presencia de formas.	
			Color	X		Hay presencia de colores.
	Elemento sonoro	Música	Documental		X	
			Incidental	X		Hay presencia de lamúsica incidental.
			Asincrónica		X	
		Voz	Voz en off		X	
			Voz en on	X		Se evidencia la voz en on.
			Efecto sonoro	X		Hay presencia de efectos de sonido en los disparos de balas de las pistolas.
	Silencio		X			
	Planos	Planos descriptivos	Gran planogeneral		X	
			Plano general	X		Hay presencia de planos generales.
		Planos expresivos	Primer plano		X	
			Plano detalle	X		Hay presencia de un plano detalle.
			Gran primerplano	X		Hay presencia de un gran primer plano.
		Planos narrativos	Plano entero		X	
			Plano americano		X	
	Plano medio		X		Hay presencia de planos medios.	
	Ángulos	Normal		X		Se evidencia el uso del ángulo normal durante toda la escena.
		Picado			X	
Contrapicado			X			

Aspecto sintáctico	Movimiento De cámara	Movimiento óptico Zoom	Zoom in		X	
			Zoom out		X	
		Movimientos físicos Paneo	Horizontal		X	
			Vertical		X	
			Circular		X	
		Movimientos físicos Travelling			X	
	Iluminación	Principal	X		Se evidencia iluminación principal.	
		Relleno		X		
		Posterior		X		
		Fondo		X		
		Suave	X		Se evidencia iluminación suave.	
		Dura		X		
La trama					Se presenta durante la escena de la narrativa del film.	

TABLA 7

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 5 DE LA PELÍCULA PERUANA “SÚPER CÓNDROR”

NOMBRE: ESCENA DE LOS ANTAGONISTAS TENEINDO UNA CONVERSACIÓN EN UNA OFICINA

Dimensión	Indicadores	ITEM	Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto		X		
		Línea	X		Hay presencia de líneas.	
		Forma	X		Hay presencia de formas.	
		Color	X		Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental		X	
			Incidental		X	
			Asincrónica		X	
		Voz	Voz en off		X	
			Voz en on	X		Se evidencia la locución en on.
		Efecto sonoro			X	
Silencio			X			
Aspecto sintáctico	Planos	Planos descriptivos	Gran planogeneral		X	
			Plano general		X	
		Planos expresivos	Primer plano	X		Hay presencia de primer plano.
			Plano detalle		X	
			Gran primerplano		X	
		Planos narrativos	Plano entero		X	
			Plano americano		X	
	Plano medio		X		Hay presencia de plano medio.	
	Ángulos	Normal		X		Se evidencia el uso del ángulo normal durante toda la escena.
		Picado			X	
Contrapicado			X			
Movimiento De	Movimiento óptico Zoom	Zoom in		X		

	cámara		Zoom out		X		
		Movimientos físicos Paneo		Horizontal		X	
				Vertical		X	
				Circular		X	
		Movimientos físicos Travelling			X		
	Iluminación		Principal	X		Se evidencia iluminación principal	
			Relleno	X		Se evidencia iluminación de relleno	
			Posterior		X		
			Fondo		X		
			Suave		X		
		Dura		X			
La trama						Se presenta durante la escena de la narrativa del film.	

TABLA 8

FICHA DE OBSERVACIÓN N° 6 DE LA PELÍCULA PERUANA “SÚPER CÓNDROR”

NOMBRE: ESCENA DE PELEA FINAL ENTRE SUPER CONDOR Y LOS ANTAGONIZTAS

Dimensión	Indicadores	ITEM	SI/No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto	X		
		Línea	X	Hay presencia de líneas.	
		Forma	X	Hay presencia de formas.	
		Color	X	Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental	X	
			Incidental	X	Hay presencia de lamúsica incidental.
			Asincrónica	X	
		Voz	Voz en off		
			Voz en on	X	Se evidencia la locución en on.
		Efecto sonoro	X	Hay presencia de efectos de sonido en los disparos de balas de las pistolas y en los golpes que se dan en la pelea.	
Silencio	X				
Planos	Planos descriptivos	Gran plano general	X		
		Plano general	X	Hay presencia de planos generales	
	Planos expresivos	Primer plano	X		
		Plano detalle	X	Hay presencia de plano detalle.	
		Gran primerplano	X	Hay presencia de gran primer plano.	
	Planos narrativos	Plano entero	X		
		Plano americano	X	Hay presencia de plano americano.	
		Plano medio	X	Hay presencia de plano medio.	
	Ángulos	Normal	X	Se evidencia el uso del ángulo normal durante toda la escena.	
		Picado	X		

Aspecto sintáctico	Contrapicado		X		
	Movimiento De cámara	Movimiento óptico Zoom	Zoom in	X	
			Zoom out	X	
		Movimientos físicos Paneo	Horizontal	X	Se evidencia uso del movimiento horizontal con la cámara.
			Vertical	X	
			Circular	X	
	Movimientos físicos Travelling		X		
	Iluminación	Principal		X	Se evidencia iluminación principal
		Relleno		X	
		Posterior		X	
		Fondo		X	
		Suave		X	
	Dura		X		
La trama			Se presenta durante la escena de la narrativa del film.		

TABLA 9

**FICHA DE OBSERVACIÓN N° 6 DE LA PELÍCULA PERUANA
"SÚPER CÓNDOR"**

NOMBRE:		ESCENA DE SUPER CÓNDOR DESDE LA AZOTEA DE UNA CASA DE VARIOS PISOS				
Dimensión	Indicadores	ITEM	Si	No	Descripción	
Aspecto morfológico	Elemento visual	Punto		X		
		Línea	X		Hay presencia de líneas.	
		Forma	X		Hay presencia de formas.	
		Color	X		Hay presencia de colores.	
	Elemento sonoro	Música	Documental		X	
			Incidental	X		Hay presencia de lamúsica incidental.
			Asincrónica		X	
		Voz	Voz en off	X		Se evidencia la voz en off.
			Voz en on		X	
		Efecto sonoro		X		
Silencio		X				
Aspecto sintáctico	Planos	Planos descriptivos	Gran plano general		X	
			Plano general		X	
		Planos expresivos	Primer plano	X		Hay presencia del primer plano.
			Plano detalle	X		Hay presencia de plano detalle.
			Gran primer plano	X		Hay presencia de gran primer plano.
		Planos narrativos	Plano entero	X		Hay presencia de plano entero.
			Plano americano		X	Hay presencia de plano americano.
			Plano medio		X	Hay presencia de plano medio.
		Ángulos	Normal	X		Se evidencia el uso del ángulo normal.
	Picado			X		
Contrapicado	X			Se evidencia el uso del ángulo contrapicado.		
Movimiento	Movimiento	Zoom in		X		

	De cámara	óptico Zoom	Zoom out		X	
			Movimientos físicos Paneo	Horizontal		X
		Vertical		X		Se evidencia uso del movimiento vertical con la cámara.
		Circular		X		Se evidencia uso del movimiento circular con la cámara.
		Movimientos físicos Travelling			X	
	Iluminación	Principal		X		Se evidencia iluminación principal.
		Relleno		X		Se evidencia iluminación de relleno
		Posterior			X	
		Fondo			X	
		Suave		X		Se evidencia iluminación suave.
Dura			X			
La trama					Se presenta durante la escena de la narrativa del film.	

Análisis de las entrevistas a expertos

¿Cuáles son las características de la narrativa audiovisual en los aspectos morfológicos sintácticos y en la trama de un film?		
N°	EXPERTO	OPINIÓN
1	<p>Franz Ronny Quispe Fernández</p> 	<p>Las características de la narrativa audiovisual en los aspectos morfológicos, considero que se pueden observar en los puntos, las líneas, las formas y los colores, los cuales son componentes esenciales dentro de una narrativa audiovisual. Estos elementos visuales desempeñan un papel fundamental en la construcción de significado y en la comunicación de ideas en el cine. Por otro lado, también considero que las características de la narrativa audiovisual se pueden encontrar en la voz, la música, los efectos de sonido y los silencios, los cuales desempeñan un papel muy importante dentro de la estructura de una narrativa audiovisual. Estos elementos son fundamentales para crear una experiencia inmersiva y transmitir emociones y significados específicos al público.</p> <p>Respecto a las características de la narrativa audiovisual en aspectos sintácticos, estas se pueden evidenciar en los planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. Considero que el uso de planos y ángulos contribuye de manera significativa a la construcción de buenas escenas dentro de una narrativa audiovisual, debido a que estos son herramientas visuales que permiten al director transmitir información, establecer relaciones espaciales y generar emociones en el público. Considero también que los movimientos de cámara juegan un papel indispensable en ciertas escenas dentro de una narrativa audiovisual, debido a que añaden una dimensión dinámica a la composición visual y puede transmitir información, generar emociones y aumentar el impacto narrativo. En relación a la iluminación, esta juega un rol importante en todo el contenido de una narrativa audiovisual, debido a que es esencial para crear atmósferas, resaltar elementos visuales, establecer el estado de ánimo y transmitir emociones en una película.</p> <p>En relación a las características de la narrativa audiovisual en la trama, estas se encuentran presentes en toda la estructura narrativa, es decir en todas las escenas que la componen de principio a fin y en los acontecimientos, y acciones de los personajes que se desarrollan en el transcurso de la historia de la película.</p>
2	<p>Magno Ortega Huasacca</p> 	<p>Las características en lo que respecta a aspectos morfológicos, se pueden observar en los puntos, las líneas, las formas y los colores; ya que estos son componentes que ayudan al proceso de la construcción audiovisual para que el resultado presente un lenguaje cinematográfico. De igual forma, que la parte visual, los elementos sonoros son importantes: la voz porque te permite comprender la situación de una acción, la música porque permite encender emociones a través de los sucesos, los efectos porque son el soporte para definir aquello que es difícil contar y por último el silencio es importante porque permite tener un espacio de reflexión.</p> <p>Por otro lado, respecto a las características, en los aspectos sintácticos, están se pueden evidenciar en los planos y ángulos, los cuales ayudan a seguir las reglas establecidas en la narrativa audiovisual. Ya que no solo te permite contar de la mejor manera tu historia, sino que también te ayudan en un sentido estético a las imágenes que</p>

		<p>propones, dándole sentido a todo lo que se mostrará e incluso aquello que no tendrá voz. De manera similar se pueden observar en los movimientos de cámara e iluminación, siendo el primero, usado en el contenido artístico, de acuerdo a la acción que se esté contando: un travelling te permitirá acompañar al personaje, un zoom te permite centrar la atención a una escena estática. Por su parte, la iluminación en conjunto con la temperatura, le otorga a la historia el género que contará: cálidos en el drama y fríos en el suspenso.</p> <p>En relación a las características de la narrativa audiovisual en la trama, estas se pueden observar en sus elementos, los cuales son: los personajes, los acontecimientos importantes, el conflicto principal y los giros narrativos. Estos componentes se unen para crear una narración audiovisual que tenga coherencia y que mantenga la atención del público espectador.</p>
3	<p>Alejandro Nieto-Polo Safora</p> 	<p>Las características de la narrativa audiovisual en los aspectos sintácticos, los podemos ver plasmados por la parte audiovisual, en los puntos, líneas, formas y colores, mientras que por el lado sonoro lo podemos observar en la voz, la música, efectos de sonido y el silencio. Por su parte, los elementos sonoros son importantes porque le dan ambiente a cada escena, ya sea una escena de acción o dramática, estos componentes permiten complementar lo visual de una narrativa generando distintos tipos de emociones en los espectadores.</p> <p>Por otro lado, respecto a las características de la narrativa audiovisual, en los aspectos sintácticos, estos se ven en los diferentes planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, utilizados dentro de la película. En el caso de los planos y ángulos, estos son esenciales porque permiten captar la atención del público durante el desarrollo de la historia, ya que, si juegas mucho con el uso de diferentes planos y ángulos, esto mantendrá muy enganchado al público. Por otro lado, en el caso de los movimientos de cámara e iluminación, también son indispensable porque permiten dar el ambiente necesario de acuerdo a la escena que se decida realizar, como, por ejemplo, para una escena de persecución, puede ayudar bastante el uso del traveling, mientras que, para una escena de terror, suspenso o tortura, puede ayudar bastante el uso de una iluminación de color rojo, la cual agrega una sensación de peligro.</p> <p>Respecto a las características de la narrativa audiovisual en la trama, estas están presentes en el inicio, desarrollo y desenlace del film cinematográfico. Es decir, en las diferentes situaciones que se presentan, dificultades y barreras que los protagonistas o personaje principal de la historia, deben afrontar y superar, durante el desarrollo de la narrativa audiovisual de la película.</p>

De las entrevistas realizadas a los expertos en relación a las características de la narrativa audiovisual en los aspectos morfológicos sintácticos y en la trama de un film, los tres concuerdan en que estas características se encuentran en los puntos, líneas, formas, colores, planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, estructura narrativa y la cual se componen de diferentes escenas. Ya que estos elementos en conjunto, permiten estructurar de una mejor manera un contenido audiovisual cinematográfico.

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador.

DNI: 10314215

Especialidad del validador:

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

22 de abril del 2023



Mgtr. Enrique Oliveros

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

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

Apellidos y nombres del juez validador. VARGAS ARIAS MARIANO OCTAVIO

DNI: 45088071

Especialidad del validador: AUDIOVISUAL

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

22 de abril del 2023



Mgtr. Mariano Vargas Arias

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Lazcano Díaz, Miguel Ángel

DNI: 09301791

Especialidad del validador: Maestro en Relaciones Públicas

15 de mayo del 2023

- 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



Mgtr. Miguel Angel Lazcano

FOTOS (ENVÍO DE CUESTIONARIOS A LOS ENTREVISTADOS)

The screenshot shows a Gmail interface on a desktop browser. The browser tabs include '(1) WhatsApp' and 'Cuestionario sobre narrativa aud...'. The address bar shows 'mail.google.com/mail/u/0/#sent/QgrcJHsHnPgSRChcxhVGMwVrWkkqIrHrmG'. The Gmail search bar contains 'in:sent'. The left sidebar shows navigation options: 'Redactar', 'Recibidos' (1,133), 'Destacados', 'Pospuestos', 'Enviados', 'Borradores' (18), 'Más', and 'Etiquetas'. The main content area displays an email thread. The top email is from Ricardo G. C. (<ricardodaddy@gmail.com>) to 'para franzronny166@gmail.com, magnoortegah@gmail.com', dated 'vie, 16 jun, 10:07'. The subject is 'Cuestionario sobre narrativa audiovisual'. The body text reads: 'Buen día, le envié mi cuestionario de preguntas relacionadas a la narrativa audiovisual, para que pueda completarlo y reenviármelo, para poder incluirlas respuestas en los resultados y discusiones de mi tesis, estaré esperando atentamente su cordial respuesta, muchas gracias.' Below the text is an attachment icon and the text 'Un archivo adjunto • Analizado por Gmail'. A preview of a document titled 'NUEVO CUESTIO...' is visible. The bottom email is a reply from Franz Q Fernández to 'para mi', dated 'sáb, 17 jun, 8:01'. The body text reads: 'Hola Ricardo, aquí te mando el cuestionario.' Below this is a quoted text block: 'El vie, 16 jun 2023 a las 10:07, Ricardo G. C. (<ricardodaddy@gmail.com>) escribió: Buen día, le envié mi cuestionario de preguntas relacionadas a la narrativa audiovisual, para que pueda completarlo y reenviármelo, para poder incluirlas respuestas en los resultados y discusiones de mi tesis, estaré esperando atentamente su cordial respuesta, muchas gracias.' At the bottom right, there is a signature for 'Franz Quispe Comunicador Social'.

WhatsApp x Cuestionario sobre narrativa aud x +

mail.google.com/mail/u/0/#sent/QgrcJHsHnPgSRChcxhVGMwVrWkfqIrHrmG

Gmail in:sent

12 de 135

Redactor

Recibidos 1,133

Destacados

Pospuestos

Enviados

Borradores 18

Más

Etiquetas +

Magno Ortega para mí

Hola Ricardo,

Aquí el formulario con mi aporte, mucha suerte en todo.

Un abrazo
Magno Ortega Huasacca

El vie, 16 jun 2023 a la(s) 10:07, Ricardo G. C. (ricardodddy@gmail.com) escribió:
Buen día, le envié mi cuestionario de preguntas relacionadas a la narrativa audiovisual, para que pueda completarlo y reenviármelo, para poder incluirlas respuestas en los resultados y discusiones de mi tesis. estaré esperando atentamente su cordial respuesta, muchas gracias.

Un archivo adjunto • Analizado por Gmail

NUEVO CUESTIO...

¡Muchísimas gracias!

Muchas gracias, así lo haré.

¡Vale, muchas gracias!

Responder Reenviar

FOTOS (ENTREVISTA CON EL DIRECTOR Y PRODUCTOR DE LA PELÍCULA SUPER CÓNDOR)

Zoom Reunión 40 minutos

Vista

Participantes (2)

- GUZMÁN CÓNDOR... (Anfitrión, yo)
- AN Alejandro Nieto-Polo



Alejandro Nieto-Polo

GUZMÁN CÓNDOR RICARDO

Silenciar Detener vídeo Seguridad Participantes 2 Compartir pantalla Reacciones Aplicaciones Pizarras Más Finalizar Invitar Silenciar a todos

Buscar

14:05 29/06/2023

The image shows a Zoom meeting window with two video thumbnails. The left thumbnail shows Alejandro Nieto-Polo, and the right thumbnail shows Guzmán Córdor Ricardo. The Zoom interface includes a top bar with the meeting title and a 'Vista' button, a right sidebar with a 'Participantes (2)' list, and a bottom toolbar with various controls like 'Silenciar', 'Detener vídeo', 'Seguridad', 'Participantes', 'Compartir pantalla', 'Reacciones', 'Aplicaciones', 'Pizarras', 'Más', and 'Finalizar'. The Windows taskbar is visible at the bottom, showing the search bar and system tray with the time 14:05 on 29/06/2023.