



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

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

**Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología  
griega de Destripando la historia. Lima. 2021**

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

**AUTOR:**

Retamozo Sanchez, Juan Sebastian ([orcid.org/0000-0002-6647-8133](https://orcid.org/0000-0002-6647-8133))

**ASESOR:**

Mg. Argote Moreau, Javier Ernesto ([orcid.org/0000-0002-5950-7848](https://orcid.org/0000-0002-5950-7848))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

**LIMA – PERÚ**

**2021**

## **DEDICATORIA:**

El trabajo de investigación va dedicado a mi padre que en paz descansa en el cielo, a mi madre por alentarme siempre a seguir adelante, a mi tía por apoyarme en esta carrera universitaria y a los amigos incondicionales por acompañarme en este camino y lograr hacer posible esta investigación.

### **AGRADECIMIENTO:**

Agradezco a todas las personas que me apoyaron a lo largo de mi formación profesional, amigos, profesores, familiares, que me acompañaron y formaron la persona que hoy soy. Porque uno no decide desde dónde empezar, pero sí, hasta donde llegar.

<b>Índice de contenidos</b>	<b>Pág.</b>
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Resumen .....	v
Abstract .....	vi
I.    Introducción .....	1
II.   Marco teórico .....	4
III.  Metodología .....	13
3.1 Diseño de investigación .....	13
3.2 Categorías, sub-categorías y matriz de categorización .....	13
3.3 Escenario de estudio .....	14
3.4 Participantes .....	14
3.5 Técnicas e instrumento de recolección de datos.....	15
3.6 Procedimiento.....	15
3.7 Rigor científico.....	15
3.8 Métodos de análisis de datos .....	16
3.9 Aspectos éticos .....	16
IV.  Resultados .....	18
V.   Discusión.....	108
VI.  Conclusiones.....	109
VII. Recomendaciones.....	110
Referencias .....	111
Anexos	

## **Resumen**

El presente trabajo de investigación realizado de tipo cualitativo tiene como finalidad analizar los elementos del contenido audiovisual usado en los videos que narran la mitología griega de destripando la historia en el año 2021. Para lograr este análisis se observo y analizo los seis videos que cuentan sobre la historia de los dioses griegos. El análisis se logro mediante la observación con el uso del instrumento de una ficha de observación con el propósito de poder identificar los elementos del contenido audiovisual y su interpretación en los videos.

Palabras clave: youtube, contenido audiovisual, estructuralismo, video

## **Abstract**

The purpose of this qualitative research work is to analyze the elements of the audiovisual content used in the videos that narrate the greek mythology of disemboweling history in the year 2021. To achieve this analysis, the six videos that tell the story of the greek gods were observed and analyzed. The analysis was achieved through observation with the use of the instrument of an observation card with the purpose of being able to identify the elements of the audiovisual content and its interpretation in the videos.

Keywords: youtube, audiovisual content, structuralism, video

## I. Introducción

Los recursos audiovisuales se han convertido en la actualidad en una manera interactiva para enviar un mensaje, mostrar una idea o informar, del mismo modo con la evolución de las tecnologías y la globalización, permitió que esta pueda ser recibida y compartida en todo el mundo.

La plataforma web de youtube es un portal de videos que ha permitido la publicación y visualización de estos, haciendo que cualquier contenido audiovisual sea transmitido de manera gratuita y rápida. En la cual se puede encontrar todo tipo de contenido como informativo y de entretenimiento.

Según una publicación del diario gestión(2017), ven plataforma de videos cada día 7 de cada 10 peruanos conectados, por último la misma publicación indica que la modalidad "on demand" ha convertido el consumo de video online en una, ya que YouTube llega a un 79% de los peruanos en línea mensualmente., además , según una investigación de Ipsos publicada en rpp en el 2018 indica que relación al contenido, lo más atrayente en youtube para las personas peruanas es el entretenimiento, con el 84% de preferencias. Lo atrayente del resultado es que hay una gran tasa de interesados en la auto capacitación: "indagan contenido para que tengan más conocimientos eso hacen 3 de 4", mientras que el 67% deriva investigando recomendaciones incitantes".

Desde que se habilitó el acceso a la web de youtube en el año 2005, permitió que muchas personas pudieran tener acceso a visualizar todo tipo de video, así mismo tienen la autorización de subir contenidos básico o profesionales, ya sea para dar un mensaje o dar a conocer su trabajo, estando estos notorios mediante número de vistas o los populares "likes", con la ventaja que no se deba realizar inversión alguna para publicarlo. Logrando que muchos jóvenes puedan impulsar su creatividad mediante este medio, razón por la cual es común ver videos referidos a todo tipo de temas. Cabe marcar, al poseer autorización este medio de comunicación te permite propagar sin límite, vídeos que quieres transmitir, sin restricción alguna a todo el mundo, además que la misma plataforma paga a los autores de los videos en relación al número de vistas que tienen, volviéndola un negocio muy rentable para los que publican contenido de interés.

Según Tilves(2018), en España el contenido audiovisual a través de internet ha tenido un acelerado desarrollo, por lo que se calcula que 2 quintas partes de su población representan contenido audiovisual mediante las plataformas digitales. Lo que da a entender que los contenidos están trasladando a otros medios tradicionales como la televisión. Se menciona también que la totalidad de individuos que entren a internet, lo hacen para ver películas o series, estando con una preferencia del 55%youtube, en comparación como Facebook e Instagram.

Según Villalobos (2019), en nuestro país, diversas empresas están viendo en las redes sociales un medio para mostrar su contenido, debido a que se calcula que cerca del 40% de los jóvenes prefieren YouTube frente a la televisión convencional, por lo cual se puede ver que muchos programas también muestran su contenido a través de la web.

Con toda esta información nos da a entender que los contenidos audiovisuales emitidos por medios de comunicación como la televisión hoy en día está perdiendo público frente al internet e incluso llega a ser para muchos más conveniente mostrar contenido en esta plataforma.

Destripando la historia es una serie web de música histórica y ficción, que cuenta la historia de diversos protagonistas. Dentro de su lista de videos se han elaborado series de cuentos clásicos, mitología griega, mitología escandinava, héroes de Marvel y DC e historias asiáticas En esta ocasión me enfocaré en el grupo de videos que se narran en la historia de los dioses de la mitología griega, las cuales iniciaron en septiembre del 2019 con el video de Zeus, que ya tiene más de 53 millones de vistas.

Esto nos lleva a plantear los siguientes problemas a estudiar. El general es ¿Cómo se presenta los elementos del contenidos audiovisual en los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube?; en tanto los específicos son ¿Cómo se presentan Aspectos morfológicos en los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube?, ¿Cómo se presentan los Aspectos sintácticos en los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube? y ¿Cómo se presenta el Aspectos semánticos en los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube?



El trabajo se justifica por lo siguiente:

La presente investigación busca analizar y explicar los elementos del contenido audiovisual, usados en la elaboración del producto audiovisual para ser descifradas por el espectador, que se utiliza en los seis videos que conforman la narración de la mitología griega vistos por los usuarios de la plataforma de youtube, por lo tanto, también llega tener mayor una gran aceptación a nivel mundial con más de cuatro millones de suscriptores y más de cincuenta millones de vistas en el canal de YouTube, no obstante exceden a la cantidad hasta la fecha en las redes sociales.

Más aún, como investigación busca señalar e identificar los elementos que nos presenta el contenido audiovisual, y que son aplicados en estos seis videos de mayor visualización, ya que son de suma importancia al momento de ser observados y analizado por el investigador

Cabe marcar que, hay cortas investigaciones sobre este tema ,por lo que es este estudio es importante, dado que contribuye nuevas luces acerca el contenido audiovisual en un video emitido a través del internet, dado que la mayoría de análisis son enfocados en contenido cinematográficos o televisivos y muy pocos en un video de animación

Como objetivo general planteamos: Explicar el contenido audiovisual de los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube. Mientras que los específicos son: analizar los aspectos morfológicos de los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube, analizar los aspectos sintácticos de los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube y analizar los aspectos semánticos de los videos de mitología griega de “Destripando la historia” en la plataforma youtube.

Como respuesta frente a esta situación tenemos como supuesto general que *el contenido audiovisual en los videos de mitología griega de Destripando la historia se encuentra representado por los aspectos sintácticos, morfológicos y semánticos*. Mientras que nuestros supuestos específicos son: *El aspecto sintáctico en los videos de mitología griega de Destripando la historia se presenta en el uso el uso de planos y ángulos usados correctamente en sus escenas, los aspectos morfológicos de los videos de mitología griega de destripando la historia*

*se presenta la relación entre las imágenes y el sonido de las historias narradas, los aspectos sintácticos usados en los videos de mitología griega de Destripando la historia se presenta en el uso de texto usado para dar mayor información a lo narrado.*

## **II. Marco teórico**

Investigaciones previas que aportan esta, es la tesis para obtener el grado de licenciada realizada por Corrales Asencio(2019), titulado “Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma aymara, lima-2018”, tesis de tipo cualitativo, donde se realizó la observación para examinar cómo los elementos del lenguaje audiovisual se perfeccionan entre sí, estando de encuadre y montaje, así como el contenido descriptivo en la película. Concluyendo que existe una correcta presentación de los elementos del lenguaje audiovisual en el film, los cuales pudieron complementar de esta manera el mensaje de la misma, además de una segunda conclusión que nos dice que en grandes rasgos se puede resaltar, el uso de los ángulos y planos, que fueron importantes al generar un vínculo empático con el receptor, mostrando escenas como el trabajo diario, además otro elemento importante fue la selección de personajes, optando por los mismos pobladores, logrando que las escenas se vean más reales, del igual manera el escenario que mostro la dura vida de los pobladores y la selección de sonidos que conjuga correctamente con las voces de los personajes.

El aporte de esta investigación nos permitirá orientarnos hacia el área de estudio planteada en nuestra variable, además de conocer los elementos del lenguaje audiovisual incluidos en el tráiler y cómo influyen en la pieza audiovisual.

La tesis de licenciatura de Mateu Hurtado (2017), titulada “Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana “La boca del lobo”. La cual, el objetivo general es analizar qué elementos de la variable están presentes en la película peruana. Se trabajó con un cuadro de observación para poder analizarlos. Llegando a la conclusión que los elementos que están en las escenas violentas, son de los planos, que buscan resaltar algún detalle importante o

impactante y combinación de los elementos mostrados (montaje) que se presentan acorde a la trama en la que se encuentra.

La tesis seleccionada nos muestra un idea de lo que se busca en este proyecto, pues muestra de manera precisa los elementos audiovisuales, agregando información a nuestro trabajo.

Otra tesis analizada es la de Vicente Ochoa(2019), que lleva como título “Análisis del lenguaje audiovisual del reality de competencia Esto es Guerra, decimoquinta temporada, agosto – 2018”,esta investigación cualitativa de tipo hermenéutica cuyo objetivo es examinar el lenguaje audiovisual del evento y estar al tanto sus elementos en el reality de competencia, concluyendo que el programa posee una sucesión de elementos visuales, que la comunicación comprende entre el emisor y el televidente mediante el contenido visual del dibujo en reproducción, de modo, presenta la persuasión al lado de la sugestión a través de los retratos colocadas(en su mayoría primeros planos generales) por la producción de Esto es guerra.

Se eligió esta investigación por la cercanía en las variables y como apoyo de los elementos audiovisuales que tienen un significado importante para el desarrollo de la investigación.

También se consideró la tesis de maestría” de Gutiérrez Fernández(2020), titulada “Análisis de contenido audiovisual de programas de estudio en Ciencias de la Comunicación en universidades de Trujillo, como parte de su comunicación externa”, la cual tiene como objetivo estudiar el contenido audiovisual de programas de estudio en Ciencias de la Comunicación en universidades de Trujillo, que conforman un total de 26 videos alojados en las plataformas de facebook y youtube, donde llega a la conclusión que la aptitud de los elementos visuales que exhiben los productos audiovisuales presentados en las redes sociales, son insuficientes por no tener una correcta organización. Además, se determinó que los ángulos y estructura tuvieron una ejecución incorrecta, pese a que son elementos esenciales de una elaboración audiovisual. También se concluye que los movimientos de cámara, hondura de campo, luminosidad y color, se trabajaron de manera ineficaz.

Pese a que la conclusión del trabajo muestra que el contenido audiovisual de estos videos no llegaron a ser ejecutados correctamente, este trabajo de maestría nos sirve para considerar y analizar las dimensiones de nuestra variable y así poder dirigir el proyecto hacia el objetivo planeado.

También se consideró la tesis para el grado de licenciada de Fernández Daga (2017), titulado “Análisis de los aspectos audiovisuales en los diez sketches de humor mas visos en el canal enchufeTV, youtube, 2017”. El cual plantea analizar los elementos del lenguaje audiovisual en los diez sketches más vistos del canal Enchufe Tv, por la plataforma virtual YouTube, para esta investigación uso el instrumento denominado ficha de observación. Alcanzando a la conclusión de que los elementos accedidos por las dimensiones de la variable han estado colocados de forma eficaz consolidando el encargo de cada escena como fin investigó mostrar o difundir, al público el suceso de cada toma realizada.

Tesis seleccionada por el hecho tiene relación con la variable seleccionada y porque se enfoca en una serie de videos de la web de youtube, similares al del proyecto

Otra investigación tomada como referencia es el artículo científico de Jorge Eduardo Urrea Giraldo(2014) titulado “Lenguaje y contenido audiovisual de los programas en Internet frente a los programas de televisión convencional” , que busca analizar las similitudes y diferencias del lenguaje y contenido Audiovisual de programas en Internet frente a la televisión convencional, seleccionando 17 programas, repartidos en tres canales de televisión convencional con sus versiones de Internet, además de un blog de producción audiovisual emitido solo en la web. Usando de un cuadro de observación y entrevistas, se observa que la mayoría de programas de la muestra evidencian corta duración de contenido con un promedio aproximado de seis minutos, presentando un montaje lineal, ágil y rítmico, al igual que movimientos de cámara moderados, además que destacan con planos y encuadres ajustados o cerrados. En el aspecto sonoro predomina el uso de la palabra como eje en las historias y de la música incidental que cumple un papel narrativo, o de apoyo de la intención expresiva.

Llegando a la conclusión que hay una conciencia naciente sobre la calidad de adecuar el lenguaje y los contenidos audiovisuales, en las pocas piezas realizadas para la convergencia y las intenciones manifiestas en las entrevistas diligenciadas por los representantes de plataformas. Se hace indiscutible la parquedad de hallar sucesos de narrar; adecuadas a Internet y al rápido desarrollo del uso de dispositivos digitales para el gasto de retrato en movimiento, desiguales al aparato de televisión, también de crear relación directo en tiempo real con los televidentes, libre de la manera de difusión y exhibición.

Este artículo es usado porque muestra las diferencias entre los contenidos audiovisuales en internet en relación a los televisivos, en los cuales, los cuales si bien no son muchos, permitirá marcar una comparación con las otras investigaciones analizadas. Además aporta a la investigación en cuanto a las dimensiones de la variable usada para la investigación y la similitud con la del lenguaje audiovisual.

También se considero el artículo científico de Gallardo Camacho (2013), titulado “Análisis del fenómeno youtube España: Relación con los espectadores y con los generadores de contenidos tradicionales”, donde se proyecta por qué progresa esta red social de vídeos de forma imparable y cómo ha convertido el procedimiento del asistente y su trato con las industrias culturales tradicionales. Teniendo como conclusión que las esposas de televisión han traspuesto su dominio a Internet. Culturales pretenden inspeccionar la red y estipular los deleites de los internautas.

Se eligió este artículo, pues permite conocer como se presenta la plataforma en el país de origen de los videos a analizar.

También se analizo la tesis de Torres Chacha y Mosquera Coronel (2018), titulada “La cinematografía y mediación tecnológica en la webcomedia Enchufetv. Análisis de contenido audiovisual de los quince capítulos más vistos entre 2012 y 2017”. Cuyo objetivo es Determinar la incidencia de la cinematografía y la mediación tecnológica en el contenido audiovisual de la webcomedia Enchufe.tv y su remarcado éxito en la web a nivel mundial. El objeto de estudio se ejecutó del estudio de contenido audiovisual de los 15 sketches del canal Enchufe.tv durante los años 2012 y 2017, el que lanzó discrepancias y parecidos, de su expresión

audiovisual, contenido y edificación social; llegando a la conclusión que , la calidad de imagen, iluminación, sonido, han sido clave para la aceptación nacional y sobre todo, la internacional, de este producto, además de una segunda conclusión en la que menciona que el éxito de los sketches también se debe a la duración de los videos, puesto que los jóvenes no suelen tolerar videos de larga duración.

Esta tesis apoyara al proyecto en el uso y manejo del concepto de la variable la cual y crear una idea sobre lo que se deberá analizar.

Una de las bases teóricas que se afirma este proyecto es la del interaccionismo simbólico, presentada por Herbert Blúmer, sosteniendo la idea basada en el entendimiento de los instrumentos del desarrollo de interacción del significado del intercambio de códigos a través de los canales de comunicación, la interacción ejerce entre el emisor y la comparación que se realiza del receptor, quien establece el concepto de estas, las cuales están definido por las expresiones y las frases de un grupo de emblemas. Esta teoría accede recopilar conocimientos y establecer ideas que conlleva al significado del marco audiovisual, por ende, la comunicación ofrece el lado deductivo del marco teórico visual de la estructura, de tal forma que la imagen, determina el cálculo del sistema del lenguaje.

Otra base teórica es el estructuralismo, que fue establecida por Ferdinand de Saussure, la detalla como un sentido metodológico que examina los signos lingüísticos en términos de sistema. En este aspecto, se alude una corriente cultural que tiene como meta vincular los elementos entre sí en el método de cambio lateral de las estructuras apoyándose de un solo modo en el estudio y la síntesis que alude a la organización y a la desorganización. Esta teoría tiene particularidad en la constitución del lenguaje audiovisual, dado que es un método de comunicación plurisensorial por el aspecto visual y auditivo, en este sentido, la estructura de un producto audiovisual se combina con un grupo de imágenes, contenidos y elementos de comunicación a través la interacción del emisor y el receptor, en la que se estima los semblantes morfológicos y semánticos de los síntesis explicados y adecuado a la hipótesis.

También se consideró la narratología, fue acuñado por Tzvetan Todorov a finales de los '60 del siglo XX y se presenta disciplina que nos muestra cómo se narran historias de forma adecuada. De forma más simple, se diría que es una parte de la semiótica a la que le pertenece el artículo organizado de los relatos, así como su comunicación y destinatario. Según García (2012) las definiciones de la narratología se consiguen especificando y precisando el entendimiento de cada uno de los elementos de la comunicación narrativa, saliendo ya de los necesarios para definir la narración. Esta teoría a diferencia de la anterior no se enfoca en la estructura, sino mas bien en la forma correcta en que envía el mensaje o historia a contar.

Carlos Aguilar(2009) puntualiza el contenido audiovisual como una realización que tenga una secuencia de imágenes y/o audio que pueda ser expresada y entregada. Esto alberga todas las producciones cinematográficas, televisivas o multimedia y es emancipado del ambiente de su contenido y del contorno a través del cual será transferido.

Es considerable, mencionar que el contenido audiovisual es un sistema de elementos que han sido elaborados por un narrador, con el objetivo de estimular al público y lograr atraer su atención. Dentro del lenguaje audiovisual se puede encontrar como elementos a la constitución de los planos, los rincones fotográficos, la luminosidad, el color del retrato (Castillo, 2011). Según Márquez dentro del lenguaje audiovisual podemos contemplar tres dimensiones:

Aspectos morfológicos: Según Castillo (2011), este aspecto en la lingüística se encarga de la composición de las palabras (nombres, verbos y adjetivos). Sin embargo, según Márquez (2003), en el campo audiovisual, comprende dos grandes aspectos los elementos visuales y sonoros.

Elementos visuales: hace referencia a las imágenes en toda producción audiovisual. Por lo general son figurativas o abstractas dependiendo el momento. Pueden ser simples u originales.

Según Avellano (2012), la iconicidad hace referencia al grado de alusión de una imagen. Es decir, el parecido entre la propia imagen y su referente.

Esto nos lleva a verlo en el plano de la denotación, la cual se refiere a la parte descriptiva o literal. Desde lejos, podemos clasificar la pintura desde su rótulo, es decir, desde todo lo que podemos ver en ella: organización, color, línea, textura. A diferencia la connotación que requiere nuestro conocimiento previo. Si vemos una imagen, necesitará nuestro conocimiento sobre esta y todo lo que se pueda decir de su historia. Se trata de aquellos significados que no están explícitos en la compendios, pero que, de una forma u otra, esta logra entender.

Otro aspecto a mencionar es la simplicidad técnica visual que, según Dondis(1998), presenta el contenido directo y simple de manera esencial, libre de obstáculos o elementos secundarios mientras que la complejidad se refiere que se halla formado por otros elementos que se relacionan.

Por último la originalidad es la cualidad que está relacionada con lo nuevo, lo innovador. Generalmente, este concepto está asociado con las artes.

Redundancia puede ser el uso repetitivo de una palabra o expresión para dar a entender una idea, así como la el exceso de cualquier cosa, en el lenguaje, son formas de expresar las cosas repitiendo o remarcar ciertas palabras, ideas o conceptos, con la finalidad de destacar el mensaje que se quiere difundir.

También es conveniente señalar a los elementos sonoros, que es donde se distingue los efectos de eufonía y la melodía de fondo.

Respecto a los aspectos sintácticos es conveniente mencionar: Para construir un mensaje verbal, no necesariamente se tienen que mezclar palabras, nombres, adjetivos, por el contrario hay que alcanzar una sucesión de reglas para comprender correctamente. De la misma manera cuando se hace uso del lenguaje audiovisual se deben de seguir normas sintácticas que puedan brindarle importancia a nuestro mensaje (Márquez, 2003). Estos aspectos son:

Planos: Según Catellano (s.f.), hacen alusión de la cercanía de la cámara a la situación cuando se toma una imagen o se produce una filmación; los planos más utilizados son: general, medio, primer plano, americano y detalle

Ángulos: Se considera como la línea imaginaria que se proyecta de forma recta al objetivo de la cámara y pasa por el rostro del actor primordial, como la ubicación de la cámara. (Catellano, s.f.).



Composición: Se le denomina a aquellos elementos que pertenecientes a una fotografía entre del encuadramiento que se elabora en base del la forma e imagen a la intención semántica. (Catellano, sf).

Iluminación: Esta presenta una importancia en las escenas, ya que pueden resaltar o eliminar figuras y crear un ambiente que permita varias impresiones. Se logran distanciar dos tipos primordiales de luminosidad y estos pueden ser: relleno, principal y de fondo.

El color: Es la aptitud de los fenómenos visuales que estriba de la emoción que produce el ojo (Rubio, 1992). Estos llegan a generar sensaciones de calidez (Blanco, amarillo, naranja y rojo) o de frío (Verde, azul, violeta, gris y negro) en una imagen.

Música y efectos sonoros: Según Catellano(s.f.), la música tiene un papel esencial en la ambientación y permite conectar con la información de mostrada que se busca presentar, por eso no solo son simples elementos de un material audiovisual, sino que debe ser considerado como parte importantes del material y con un cometido determinado. Las funciones que pueden cumplir son: incidental, documental y asincrónica.

Movimientos de cámara: Según Ballesterro (2019), se refiere al desplazamiento del equipo que se use para capturar un objeto, paisaje o situación. A través de este, puede generar emociones, se ve aumentando el drama, se puede continuar la acción o se revelan elementos que influyen en la historia a ser contada

Finalmente los aspectos semánticos y como dice Márquez (2003) todos los elementos del lenguaje audiovisual tienen una estructura semántica Por lo cual hay que considerar los siguientes:

Primero, los recursos visuales y lingüísticos son aquellos que muestran tanto contenido visual al igual que texto para emitir su mensaje o contenido.

También se encuentran los recursos sólo lingüísticos, aquellos componentes que no usan el apoyo de imágenes o audio, únicamente presentan palabras.

De a metonimia reside en sustituir un dispositivo por otro que posee una analogía del tipo causa-efecto, capacidad o contexto.

La hipérbole es la exageración de un hecho con la finalidad de estimular un mayor golpe al concurrente. Se suelen mostrar manipulando retratos irreales, trucos y efectos especiales.

También se encuentra la comparación, que reside en la exhibición de 2 elementos que se logren comprobar sus caracteres y posesiones.

Además de la metáfora, la cual es una equiparación muy excesiva en que se separa el balance entre un beneficio y el otro; y se reemplaza claramente un beneficio con el otro.

Otro elemento que se puede encontrar es el símbolo, que es un tipo de metáfora que reemplaza un componente de elementos de una compañía. Su significado emana del significado que habría usualmente para aludir otra situación.

La personificación reside en aplicar cualidades adecuadas de seres alegres a otros inanimados otorgándoles vida propia. Es un arbitrio muy manipulado en Fábulas y cuentos, y genera una gran impresión en los asistentes, como los jóvenes.

Mientras, la Contradicción se logra precisar como una negación a algo ya mencionado y afirmado, es decir presentar una discordancia. La aliteración se fundamenta en la reiteración de una sucesión de elementos que poseen sonidos semejantes.

Hipérbaton es una modificación sobre el orden de los elementos de un retrato.

Frases hechas se puede definir como una oración ya escuchada o dicha y que sea conocida por la totalidad de personas de una sociedad

Lingüística, por su morfología, en los niveles sociales y culturales no se considera refrán.

Dilogía es el uso de la repetición de una palabra, esta se puede usar para insertar una idea o dar énfasis a lo que se dice

Ironía La ironía es una imagen que reside en facilitar a asimilar lo inverso a lo que se dice pero todavía se puede distinguir de una forma fina y disimulada.

### **III.METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño de investigación**

Este trabajo es de enfoque cualitativo, ya que utiliza la recolección de datos en base a solo interpretaciones del autor (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 7). Eso quiere decir que los resultados se basarán en torno a la perspectiva del autor.

Es de tipo aplicada ya que busca dar salida a contextos o dificultades concretas e determinables. Según Vargas, Z. (2009) aplica conocimientos adquiridos después de realizar la experiencia asentada en investigación, lo cual da como consecuencia un perfil implacable, constituida y metodológica de saber la situación (p. 159). La misma forma parte del conocimiento formado por la indagación simple, tanto para emparejar dificultades sobre los que se van a interponerse.

Es de nivel hermenéutico, puesto que los resultados son determinados por la posición del autor en base a la solidez y precisión de los datos. Cárcamo, H. (2005) la refiere como parte del análisis e interpretación del mismo (p. 1). Requiere de una fácil comprensión de la muestra de estudio, para obtener los resultados previstos.

Por último, el diseño de esta tesis es el artículo de caso, ya que la información procesada será desde un punto de vista analítico, sobre un fenómeno particular y específico. Castro, E. (2010) menciona que los estudios de casos reflejan los términos entre el fenómeno y su contexto (p. 6). Es decir, son el intento por definir algo de manera sincrética y única.

#### **3.2 Categorías, sub-categorías y matriz de categorización**

La categoría del estudio de investigación es el contenido audiovisual, la cual es definida por Carlos Aguilar (2009) como cualquier elaboración que sujete una continuación de retratos apto de ser expresada y entregada, eso contiene todos los contenidos cinematográficos, radiofónicos o multimedia y es autónomo del ambiente de su contenido y del medio del cual será entregado.

La variable posee tres sub-categorías las cuales son, los aspectos morfológicos, la cual se relaciona con la parte audiovisual, el aspecto sintáctico, el cual

profundiza en los elementos visuales y sonoros y por último los aspectos semánticos, los cuales están relacionados con el texto o parte escrita

### **3.3. Escenario de estudio**

La investigación se realizó a cabo en la ciudad de Lima, siendo este el lugar de residencia del investigador. El uso de internet, así como publicaciones y artículos científicos es importante para la recolección de datos y fuente bibliográficos orientados al estudio del contenido audiovisual, siendo este el principal escenario de estudio.

Cabe indicar, que destripando la historia muestra una producción audiovisual donde narran sucesos históricos incluyendo elementos actuales de la cultura friki y pop, y puede ser visualizado a través de la web y aplicación de youtube, así como en facebook es por ello que el análisis del contenido audiovisual se puede llevar a cabo en Lima – Perú.

### **3.4. Participantes**

Los videos de mitología griega de destripando la historia forman parte de la colección de videos musicales del canal de youtube con el nombre de Pascu y Rodri, que es un canal conformado por un equipo de seis personas de nacionalidad española, en la cual pertenecen Álvaro Pascual y Rodrigo Septien, quienes encabezan este proyecto audiovisual.

Estos videos de corta duración, narran la historia de los dioses griegos de una manera divertida a través de la parodia sin desviarse de los hechos reales o yéndose hacia el morbo.

Las historias contadas inician con el dios de la creación, Cronos, devorando a sus hijos para evitar la profecía que le advierte de su destrucción y el enfrentamiento con Zeus, quien libera a sus hermanos. Desde ese punto inician los diferentes videos que narran las historias de Zeus (dios del Olimpo), Hades(dios del inframundo), Poseidón(dios de los mares) , Deméter(diosa de la agricultura), Hestia(diosa del hogar) y Hera(diosa del espacio) como personajes principales en sus respectivos videos. Así mismo también se mencionan pequeños fragmentos de otros dioses y sucesos históricos relacionados a ellos como la guerra de Troya o la fundación de Roma.

Los videos han tenido tal aceptación y exactitud histórica que incluso en las redes se puede encontrar comentarios de usuarios que encuentran los videos muy entretenidos, así como de profesores que recomiendan sus videos como forma de aprendizaje.

Tal ha sido el agrado y popularidad de estos videos que han tenido que remasterizar videos antiguos, para poder traerlos a una versión animada

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para el análisis cualitativo de los datos se implementará la ficha de observación donde la técnica a utilizar es la interpretación y descripción de los sujetos de estudio. La ficha de observación fue elaborada teniendo como base el estudio de diferentes autores como el autor Armando Gutiérrez Fernández y Vicente Ochoa.

Por otro lado, fue necesario tener conocimientos de la cultura friki así como la cultura pop y los hechos históricos narrados en los videos para poder entender el contenido mostrado en estos

### **3.6. Procedimiento**

El interés de analizar el contenido audiovisual de una serie musical de cortos animados es por la gran cantidad de elementos modernos usados en estos para complementar la narración y sea fácil de entender

La recopilación de información del estudio en narrativa audiovisual y en el entendimiento de estos videos para desarrollar los antecedentes que integran este trabajo, así como abarcar definiciones y profundizar la teoría de Ferdinand de Saussure Gerard Genette y Herbert Blumer.

La observación de los videos, para este análisis será esencial ya que será implementado en una ficha de observación, permitiendo el análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega

### **3.7. Rigor científico**

El presente estudio analiza una serie de cortos musicales animados, mediante la ficha de observación, con la finalidad de poder estudiar el contenido audiovisual

fragmentando sus diferentes escenas para poder demostrar cómo los elementos del contenido audiovisual contribuyen en la producción audiovisual.

La elaboración de la ficha de observación fue realizada teniendo en cuenta diferentes autores especializados en el tema de la narrativa audiovisual, estos explicados en el marco teórico de la investigación.

Así mismo, la herramienta implementada para esta investigación y la matriz de consistencia, fueron evaluadas por especialistas en el ámbito audiovisual quienes cuentan con experiencia como docentes de la Ciencia de la Comunicación, permitiendo así, el análisis y la interpretación de los seis videos de destripando la historia

Los validadores expertos fueron el Mg. Luis Alberto Chávez Ramos, el Mg. Rubén Gómez Día y la Mg. Yvy Elizabeth Mogollón Cruz; así mismo, mediante la fórmula de coeficiente de V de Aiken se obtuvo un 94% de confiabilidad.

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

El trabajo tiene como categoría el estudio contenido audiovisual como parte de los videos de mitología griega de destripando la historia” para ello se utilizará el método mapeo aplicado en la matriz de categorización.

El estudio de la narrativa audiovisual fue mediante autores como Armando Gutiérrez Fernández; así como el estudio de producción audiovisual mediante autores como Corrales Asencio para definir las subcategorías que son los elementos visuales, sonoros y lingüísticos.

Las subcategorías permiten identificar los criterios para realizar la ficha de observación que fue aprobado por validadores expertos.

Para dar inicio al análisis de los videos se observará y analizará los 6 videos que narran la mitología griega. La ficha de observación será llenada según las subcategorías y criterios que lo compongan para luego describirlos e interpretarlos.

### **3.9. Aspectos éticos**

La ética que rige la presente investigación muestra la veracidad de la información, respetando y acreditando el conocimiento del autor que permite el

estudio del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de destripando la historia, aplicando correctamente las citas según el formato Apa, que de la misma manera se implementó para respetar el intelecto del autor que permite profundizar sobre contenido en YouTube. Por otro lado, se usará del programa Turnitin con el fin de presentar la originalidad de la investigación.

Así como también se efectuó la investigación con todas las cuantificaciones indicadas por la dependencia de investigación, siguiendo la metodología empleada y citando a todas las fuentes utilizadas en esta investigación, siendo de esta manera, hacer prevalecer la propiedad intelectual de los autores. Con el fin de contribuir en el campo de las Ciencias de la Comunicación, como calidad de investigador. De igual manera no se manipulará el resultado ni los datos recogidos durante la investigación.

#### IV. Resultados

##### Video: Zeus

Variable	categorías	Sub-categorías	Indicadores	Sub-indicadores	Descripción	Interpretación
Contenido audiovisual	Aspectos morfológicos	Elementos visuales	Iconicidad			
			Abstracción			
			Denotación			
			Simplicidad		La madre de Zeus le entrega una piedra envuelta en pañales a Cronos	Se simplifica la imagen para resaltar que Rea oculto a su hijo



						de Cronos y en su lugar le dio una roca envuelta en pañales
			<b>Complejidad</b>			
			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros</b>	<b>Música</b>		El sonido instrumental que acompaña a la canción	La música estilo pop, combinada con tecno
			<b>Efecto de sonido</b>			
			<b>Palabras</b>		Zeus frente a la ducha dice: "Hola nenas bienvenidos a destripando la	En este caso el personaje habla al público rompiendo la

					historia con Pascu y Rodri hoy les vamos a hablar de mi	cuarta pared, presentando su historia
			<b>Silencio</b>			
<b>Aspectos sintácticos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>			Zeus está convertido en águila llevándose a Ganímedes Al Olimpo, debajo de ellos hay un pueblo y Hera está viendo desde una nube	Este plano muestra una imagen general de Zeus convertido en águila Se llevó al personaje porque se enamoró de su belleza
			<b>Americano</b>		Zeus corriendo, se ve desde la rodilla hasta el final de su cabello	Este plano es usado para que se enfoque el cuerpo de Zeus durante el entrenamiento

			<b>Medio</b>		Zeus está frente a la ducha, se ve su imagen desde la cintura hasta el cabello	Se presenta en el centro de la habitación a Zeus , como una forma de dar a conocer al personaje principal de la historia
			<b>Primer plano</b>		Se observa la pantalla del Smartphone que tiene Zeus en la mano	Hace que el espectador centre su vista en la pantalla , dando a entender que Zeus no es fiel
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>			
			<b>Normal</b>		Zeus se acerca a una mujer transformado en	El ángulo te pone a nivel de la escena

					cisne, la imagen se muestra a la altura de los personajes	
			<b>Picado</b>			
			<b>Contrapicado</b>		Zeus y sus hermanos atacando a los titanes, la imagen se ve desde una posición baja de la cámara, frente a los dioses	El plano le da un gran impacto a la imagen, pues se muestra como los dioses se muestran por encima de los titanes dándole grandeza
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>		La cámara recorre la imagen de Zeus desde los pies a la cabeza, en el fondo hay líneas verticales	Le da una sensación de límite al recorrido que hace la cámara durante su

						movimiento
			<b>Líneas horizontales</b>		Se muestra a las 9 musas dentro de dos líneas Horizontales en paralelo y fondo morado	Las dos líneas verticales forman un limite dentro de la imagen, al ubicarse en los extremos reducen el espacio y enfoca el objetivo principal
			<b>Líneas inclinadas</b>		Zeus está entrenando y en el fondo hay cuatro líneas inclinadas de color violeta	Le da movilidad a la imagen y al personaje
			<b>Curva</b>			
			<b>Aire</b>		Se observa a Zeus y	Hace que el

					sus hermanos frente a un esquema del mundo con un fondo azul	espectador centre su vista en Zeus y sus hermanos repartiéndose el mundo
			<b>Regla de tercios</b>		Se ve a Zeus pidiendo le su amor a Hera y en una esquina esta la diosa	Se puede ver como objetivo principal a Zeus y como secundario a Hera
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>		Se ve el puño de Zeus detrás Hades y Poseidon con una luz detrás de ellos	La luz crea una sombra de Hades y Poseidón
			<b>Dura</b>		La luz que sale a la espalda de Cronos cuando Zeus le da una poción	Esta luz crea en cronos una imagen como un ser poderoso
		<b>Los</b>	<b>Cálidos</b>	Rojo		

		<b>colores</b>		Anaranjado		
				Amarillo	Se muestra un Jarron con un fondo amarillo que lo rodea	El fondo amarillo permite llamar la atención del jarrón
				Marrón		
			<b>Fríos</b>	Azul	Se ve a Hades Zeus y Poseidón con un fondo azul	El color azul le da un respiro a la escena
				Celeste	La piel y cabello de Zeus es de color Celeste	La piel de Zeus es de color celeste pues es representado como un ser celestial
				Violeta	Se muestra las 9 musas una por una con un fondo violeta	El color violeta sirve de aire en la imagen para crear un respiro

						a la cantidad de elementos
				Verde		
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		Durante la canción va un acompañamiento musical	La música del video, ayuda a darle ritmo y compas a la historia narrada
			<b>Música incidental</b>			
			<b>Música asincrónica</b>		Los titanes son encerrados en el tártaro y aparece una persona tocando un saxofón mientras se oye se oye una melodía con el instrumento musical	Para darle una parte cómica en la escena aparece uno de los creadores, "Rodri" tocando un saxofón
		<b>Movimiento</b>	<b>Panorámica</b>			



		<b>de cámara</b>					
			<b>Travelling</b>				
			<b>Zoom</b>		Se enfoca el rostro de Hera, luego se realiza un alejamiento de la cámara y se ve a Zeus pidiendo su amor	El rostro de Hera con una expresión de disgusto en un primer plano es causa del hecho que Zeus insistió en casarse con ella u eso se observa al alejarse la cámara y ver al dios pidiéndole su mano	
	<b>Aspectos semánticos</b>	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>				
			<b>Hipérbole</b>		<i>Se observa el</i>	Los colores	

					<i>nombre de Zeus ocupando gran parte de la pantalla con colores llamativos y fosforescente</i>	como el tamaño del texto llama la atención del espectador
			<b>Comparación</b>			
			<b>Metáfora</b>			
			<b>Símbolo</b>			
			<b>Personificación</b>		En la lluvia de oro, se observa en una gota el rostro de Zeus	Zeus era conocido por convertirse en muchas criaturas , en este caso se convirtió en lluvia de oro para tener un amorío con

						Dánae(la madre de Perseo)
			<b>Contradicción</b>		En el video mencionan a Perséfone como su nieta pero, en otros como su hija	En la Historia original Perséfone es hija de Zeus y su hermana Deméter pero en la canción la mencionan como su nieta, hecho que se contradice en la canción de Deméter
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo</b>	<b>Frases</b>			

		<b>lingüísticos</b>	<b>hechas</b>			
			<b>Dilogía</b>			
			<b>Ironía</b>			
			<b>Identificación -palabra marca</b>			

**Video: Hades**

variable	categorías	Sub-categorías	Indicadores	Sub- indicadores	Descripción	Interpretación
<b>Contenido</b>	<b>Aspectos morfológico s</b>	<b>Elementos visuales</b>	<b>Iconicidad</b>			
			<b>Abstracción</b>			

<p><b>audiovisual</b></p>			<p><b>Denotación</b></p>		<p>En la batalla explican que a hades cuando usa su casco no pueden ser tocado mientras se le ve peleando sin recibir ningún daño</p>	<p>Tal como lo explican el casco de Hades le permitía ser invisible ante sus enemigos</p>
			<p><b>Simplicidad</b></p>		<p>Esta el pequeño Hades sentado junto a su padre Cronos, en el fondo se puede ver el</p>	<p>La simplicidad de la imagen permite resaltar a Cronos que está sentado en su trono y su hijo Hades</p>

					cosmos	
			<b>Complejidad</b>			
			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros</b>	<b>Música</b>		El sonido instrumental que acompaña a la canción	A lo largo del video suena un ritmo pausado creado por instrumentos de percusión, creando un ambiente sombrío
			<b>Efecto de sonido</b>		En cada ataque de los dioses contra los titanes se	Durante la escena de la titanomaquia Se escucha el sonido de rocas

					puede oír un ligero efecto de sonido	estrellándose a la tierra, ambientando la escena de forma sonora
			<b>Palabras</b>		conversación entre Deméter y Perséfone; Deméter dice: "hija comiste algo de lo que te dio Hades antes de salir del inframundo"	Se presenta la conversación para que los personajes formen parte de la historia y todo el video no sea narrado
			<b>Silencio</b>			
	<b>Aspectos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>		Se ve el	Este plano

	<b>sintácticos</b>				combate de los dioses contra un titán frente a una caverna	permite apreciar uno de los combates contra los titanes
			<b>Americano</b>		En la imagen de Poseidón es mostrado en un plano americano, viéndose desde la cintura hasta la cabeza	Permite apreciar el rostro de Poseidón sin perder otras características del personaje
			<b>Medio</b>		Se ve a Demeter recogiendo naranjas mirando	Este plano permite ver su reacción al ver que su hija desapareció



					atrás de ella	mientras recogían frutos
			<b>Primer plano</b>		Se observa el rostro de Hades desde el mentón hasta por encima de la frente	En este caso el plano se usa para mostrar el accesorio que recibió, igual que sus hermanos, en este caso un casco.
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>			
			<b>Normal</b>		Se observa a Hades en cuerpo entero sentado en su trono	El ángulo , presenta al personaje en un estado normal
			<b>Picado</b>			

			<b>Contrapicado</b>		Perséfone está en el inframundo riendo en plano completo con las almas a sus espaldas	Este ángulo le da un papel de superioridad viéndose a Perséfone como la reina del inframundo
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>			
			<b>Líneas horizontales</b>		Se ve a Hades en plano medio y detrás una línea morada y dentro Zeus transformado en Hades	Esta escena hace referencia al video de Zeus donde menciona que se transformo en su hermano para tener un amorío con

						Perséfone
			<b>Líneas inclinadas</b>			
			<b>Curva</b>		sobre el rio del inframundo se ve líneas curvas que forma ondas en movimiento	Le da un efecto de fluidez y movimiento al rio del inframundo
			<b>Aire</b>		Hades está sentado en su trono, leyendo un comic con sus dos lacayos llevándole comida y	Al tener un fondo totalmente de color negro, permite que el observado se enfoque únicamente en el personaje

					bebida, y un fondo negro	
			<b>Regla de tercios</b>		Perséfone sale del inframundo en el fondo esta Hades, la imagen se enfoca en Perséfone comiendo semillas de granada	Esta imagen coloca a Perséfone como el objetivo principal y coloca a Hades sutilmente como parte del fondo
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>			
			<b>Dura</b>		Hércules está liberando a Teseo y Hades abre	La intensidad de la luz que se ve , coloca a Hércules con un aura de poder y

					la puerta para impedirlo, la luz de tras de hades forma una sombra pronunciada que resalta	fuerza , colocándolo como un salvador
		<b>Los colores</b>	<b>Cálidos</b>	Rojo		
				Anaranjado		
				Amarillo	Hércules se presenta llegando al inframundo se presenta un fondo de color amarillo	El color amarillo le da un aura de grandeza al personaje
				Marrón		
			<b>Fríos</b>	Azul		

				Celeste		
				Violeta	La diosa Perséfone presenta una piel de color violeta	El tono violeta le da un punto medio entre el mundo e los vivos y de los muertos
				Verde	La piel de Hades es de un tono verde oscuro y da una sensación fría y oscura	El tono oscuro y frío representa muy bien dado que vive en el reino de los muertos
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		Durante la canción se oye un acompañamiento	El ritmo de la canción se asemeja con una historia sombría

					musical y va acorde a la letra de la canción	
			<b>Música incidental</b>		se observa a Hades con su carruaje se oye en el fondo el relinchar de un caballo	El efecto del carruaje permite imaginar que es jalado por caballos, presente en la imagen se ve una moto
			<b>Música asincrónica</b>		Durante la batalla cuando Deméter golpea el suelo se oye un ruido que asemeja al	La música durante la batalla mete al público en el escenario junto con las imágenes

					de la acción	
		<b>Movimiento de cámara</b>	<b>Panorámica</b>		Durante la batalla se enfoca a Hestia lanzando fuego luego la cámara realiza un gira en sentido anti horario para enfocar a Demeter golpeando el suelo	El movimiento anti horario de la cámara crea dinamismo en la escena, aumentando el impacto en el publico
			<b>Travelling</b>			
			<b>Zoom</b>		Hades esta en el inframundo	El alejamiento de la cámara permite



					jugando un videojuego luego hay un alejamiento donde se puede ver a Zeus llamándolo	aumentar a la imagen que hace referencia al hecho que Hades salía muy poco de su reino
<b>Aspectos semánticos</b> Estos recurso facilita la comprensión y asimilación del contenido de los mensajes.	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>				
		<b>Hipérbole</b>				
		<b>Comparación</b>				
		<b>Metáfora</b>				
		<b>Símbolo</b>			Se ve dos pokemón tipo fantasma	Los pokemones se pueden entender como las almas de las

					frente a las puertas del inframundo	personas que llegan al inframundo
			<b>Personificación</b>		Se observa en el rio que navega Hades lleno de rostros y manos	Esto se entiende como las almas que recorren el rio del inframundo
			<b>Contradicción</b>			
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo lingüísticos</b>	<b>Frases hechas</b>			
			<b>Dilogía</b>			

			<b>Ironía</b>			
			<b>Identificación -palabra marca</b>			

Video: Poseidón

variable	categorías	Sub- categorías	Indicadores		Descripción	Interpretación
Contenido Audiovisual	<b>Aspectos morfológico s</b>	<b>Elementos visuales</b>	<b>Iconicidad</b>			
			<b>Abstracción</b>			

			<b>Denotación</b>		Mencionan que Atenea descubrió a Poseidón con su sacerdotisa, se ve a La diosa viendo a Poseidón y la sacerdotisa en la cama	Así como ocurrió en la mitología Poseidón seducía a la sacerdotisa de Atenea y un día los encontró acostándose
			<b>Simplicidad</b>		Poseidón transformado en caballo y en el fondo una luna	La imagen de Poseidón en el centro del cuadro, con la luna de fondo resalta la transformación
			<b>Complejidad</b>			

			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros</b>	<b>Música</b>		Acompaña a la canción se escucha un ritmo de teclado	La música que es elegida en el video tiene influencia de la canción Barbie girl
			<b>Efecto de sonido</b>			
			<b>Palabras</b>		Se oye la voz de Deméter llamando a su hija	Conecta al espectador con la desesperación de Deméter por encontrar a Perséfone
			<b>Silencio</b>			

	<b>Aspectos sintácticos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>		Se ve la ciudad de Troya con Poseidón y Apolo creando la muralla que lo rodea desde un ángulo picado	Le da una vista amplia de la ciudad de Troya al espectador
<b>Americano</b>				Se ve a Poseidón girando su tridente desde la rodilla hasta la cabeza	El plano es correcto para reducir el objetivo principal que es Poseidón usando su tridente	
<b>Medio</b>						

			<b>Primer plano</b>		El rostro de Poseidón se observa desde el cuello hasta la frente	Este plano permite que se pueda apreciar la ira de Poseidón, permitiendo ver un seño fruncido
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>			
			<b>Normal</b>		Se ve a Perseo llegando a la cueva donde esta Medusa	El ángulo da una visión normal a la imagen
			<b>Picado</b>		Poseidón y Apolo terminando	El ángulo da una perspectiva amplia d la

					de construir la muralla de Troya, se ve desde el aire un plano general	construcción de la muralla
			<b>Contrapicado</b>		Se ve a Poseidón levantando una roca sobre su cabeza desde una vista inferior	Este ángulo le da un aspecto de poder al dios que se enfrenta contra un titán
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>			
			<b>Líneas horizontales</b>		Poseidón Hades y Zeus sobre	La línea horizontal, crea un límite entre



					un auto conduciendo hacia el mar se ve una línea que divide el océano con la tierra	el mar y el cielo
			<b>Líneas inclinadas</b>		Se ve a Poseidón y en el fondo una línea inclinada de color violeta , dentro otras líneas inclinadas en movimiento	Las líneas le dan una sensación de movilidad en el fondo
			<b>Curva</b>		Se ve a Poseidón	Las líneas curvas le dan

					como caballo detrás de Deméter como yegua , y en el fondo líneas curvas en movimiento	movimiento al fondo
			<b>Aire</b>		Poseidón sobre su carro en el cielo se ve el brillo solar y las nubes	El espacio libre en el cielo permite enfocarse en Poseidón y su carruaje
			<b>Regla de tercios</b>		Se observa a Poseidón con sus hijos Despena y	La imagen da a entender la reacción de Deméter por tener dos hijos

					Arion y en una esquina de la imagen Deméter	con su hermano
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>			
			<b>Dura</b>		La luz que sale a las afueras del templo de Atenea y crea una sombra de las columnas	La Luz crea una ambientación hacia el interior del templo
		<b>Los colores</b> nos producen de manera inconsciente	<b>Cálidos</b>	Rojo	Se muestra un primer plano del rostro de Poseidón,	El rojo da a entender la furia o enojo de Poseidón, la cual está acorde

		diversos sentimientos y sensaciones			con un fondo rojo	con la expresión de u rostro	
				Anaranjado			
				Amarillo			
				Marrón			
			<b>Fríos</b>	Azul	La vista en el fondo del mar está en azul	Al estar hablando de un dios del mar el color azul da un ambiente del océano	
				Celeste	La piel de Poseidón es celeste		
				Violeta			
			Verde	Escena en el bosque Deméter esta de color verde	La ambientación en el bosque, al igual que Deméter que representa la		

						agricultura y vegetación , los relaciona con el color
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		Durante la canción va un acompañamiento musical	La canción tiene un ritmo pop, que resulta pegajosa y movida al oírla
			<b>Música incidental</b>			
			<b>Música asincrónica</b>		Cuando se levanta la muralla de Troya se percibe sonido de trozos de piedra	El sonido da un efecto de ambientación, de la construcción de la muralla

					cayendo al suelo	
		<b>Movimiento de cámara</b>	<b>Panorámica</b>		Se ve el rostro de Poseidón, la cámara realiza un ligero movimiento hacia la izquierda para mostrar una explosión en el fondo	La escena presenta a Poseidón tranquilo cambiando su expresión porque al mover la cámara te muestra que un titán lo está atacando
			<b>Travelling</b>			
			<b>Zoom</b>		Se muestra a Atenea en un plano busto luego	El acercamiento de un plano busto a un primer plano,

					hay un acercamiento a su rostro	permite enfocarse en su rostro
<b>Aspectos semánticos</b> Estos recursos facilitan la comprensión y asimilación del contenido de los mensajes.	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>				
		<b>Hiperbole</b>				
		<b>Comparación</b>				
		<b>Metáfora</b>				
		<b>Símbolo</b>		Las criaturas que tiran de la carroza de Poseidón son 2 pokemones	Esto se puede entender como los 2 caballos de mar que jalar el carruaje de Poseidón en la mitología	
		<b>Personificación</b>		Se ve a		

			<b>ón</b>		Deméter de pie en el bosque y frente a ella un charco de agua con ojos y boca	
			<b>Contradicción</b>			
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo lingüísticos</b>	<b>Frases hechas</b>			
			<b>Dilogía</b>			
			<b>Ironía</b>			



			<b>Identificación- palabra marca</b>			

**Video: Deméter**

variable	categorías	Sub- categorías	Indicadores	Sub- indicadores	Descripción	Interpretación
<b>Contenido Audiovisual</b>	<b>Aspectos morfológico s</b>	<b>Elementos visuales</b>	<b>Iconicidad</b>		Se ve un primer plano del rostro de Deméter y en la pared detrás de ella el dibujo de una hoz y una planta de trigo	La hoz es una representación de la agricultura
			<b>Abstracción</b>			

			<b>Denotación</b>		Explican que Deméter abandona su hogar y la tierra se empieza a secar , mientras se ve las hojas de los arboles caer	Dan a entender que cuando Deméter abandona su puesto como diosa de la agricultura se da inicio al invierno
			<b>Simplicidad</b>		Se ve a Pascu y Rodri siendo lanzados al cielo	a imagen resalta a los personajes, dando a entender que Deméter no le gustaba que conocieran sus

						secretos
			<b>Complejidad</b>			
			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros</b>	<b>Música</b>		Acompaña a la canción se escucha un ritmo suave de un acorde de guitarra	El acorde suave de la guitarra se relaciona con la historia llena de dolor y pesar de la diosa
			<b>Efecto de sonido</b>			
			<b>Palabras</b>		Helios le dice a Demeter que vio a su hermano	La conversación de Helios logra introducir un papel importante del

					llevarse a su hija	personaje a la trama
			<b>Silencio</b>			
	<b>Aspectos sintácticos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>		Deméter se encuentra parada mirando un palacio, la vista cubre toda la edificación	El plano general muestra y da a entender el paisaje que observa la diosa y explicar que llega a otro reino
			<b>Americano</b>			
			<b>Medio</b>		Se ve a Zeus suplicando, la cámara lo cubre desde la cintura hasta la	Este ángulo permite entender la suplica de Zeus para que Deméter regrese a

					cabeza	cumplir su función como diosa
			<b>Primer plano</b>		Se muestra el rostro de Deméter , observándo se desde los hombros hasta el cabello	Este ángulo permite enfocarse y dar a entender el sentimiento de ira y tristeza
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>		Se ve a Deméter y su sobrino lasión echados en el campo mirando al cielo	La vista desde el cielo es la misma del cliché de parejas mirando las estrellas
			<b>Normal</b>		Están los invitados de	El ángulo te acerca a

					la boda observando la ceremonia desde la altura de la cámara	observar a los personajes invitados
			<b>Picado</b>		se ve desde un Angulo superior a Deméter de niña cuidando una planta,	Desde este ángulo se puede dar a entender que el que está detrás de la cámara es Cronos
			<b>Contrapicado</b>		Se ve es rostro de Deméter mirando al cielo	El ángulo le da una sensación de orgullo a Deméter
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>		Las columnas	Las líneas verticales dan a

					del palacio donde va a trabajar Deméter forma alineas verticales	entender que son el soporte del palacio
			<b>Líneas horizontales</b>		horizontal separa el campo que labra Deméter con el fondo de un valle con un rio	La línea sirve como separación al igual que las que se encuentran en el cultivo de Deméter
			<b>Líneas inclinadas</b>			
			<b>Curva</b>		El campo de cultivo forman	Las líneas permiten dar a entender que el

					varias líneas curvas	suelo no es plano
			<b>Aire</b>			
			<b>Regla de tercios</b>		Poseidón felicitando a Zeus y a un lado Deméter mirándolos	Esta imagen permite entender que Deméter está enojada con sus hermanos
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>		Los dioses encerrados en una cueva, se percibe una luz en el techo	La luz que sale de la parte superior da a entender que es el momento que Zeus libera a sus hermanos
			<b>Dura</b>		Detrás de Helios hay un rallo de	La luz dura se debe a que Helios es el dios



					luz que crea una sombra pronunciada de Deméter	del sol en la mitología griega
		<b>Los colores</b>	<b>Cálidos</b>	Rojo	Se ve el rostro de Deméter y el fondo se pone rojo	El color representa la ira de la diosa
				Anaranjado		
				Amarillo	Se ve la cesta llena de grano de trigo con fondo amarillo y rayos de luces también de amarillo	El color crea importancia en la cesta de trigo, pues es la solución a la sequia q hubo por la ausencia de Deméter
				Marrón		

			<b>Fríos</b>	Azul	La vestimenta de Decate y la capa que usa Deméter son de color azul	Este tono se debe a la naturaleza de la diosa, de los misterios y hechicería.
				Celeste		
				Violeta	Durante la batalla entre dioses y titanes el cielo es de color violeta	Dado que el evento de la titanomaquia es una escena de mucho conflicto y oscuridad el color violeta da una representación del cielo nocturno
				Verde	La piel de	Se debe a que

					Deméter es Verde al igual que su ropa	la vegetación se representa de este color representando a la diosa
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		Durante la canción va un acompañamiento musical que va acorde a la historia	El ritmo pausado de la canción te va adelantando que será una historia triste
	<b>Música incidental</b>			Deméter está caminando bajo la lluvia se oye el sonido de un rayo		
	<b>Música</b>			La música	El ritmo vuelve	

			<b>asincrónica</b>		cambia a un ritmo más acelerado cuando Zeus ordena que traer a Deméter	la escena más rápida y dinámica
		<b>Movimiento de cámara</b>	<b>Panorámica</b>		La cámara muestra a Deméter caminando en el bosque luego se eleva para enfocar en las nubes la marca de Destripando la historia y	Este movimiento de cámara, sirve como entrada para el video

					baja para enfoca los ojos de Deméter	
			<b>Travelling</b>		La cámara muestra los rostros de los novios en la boda, luego avanza y enfoca a los demás invitados a la boda	El recorrido que empieza con los rostros de los novios hasta llegar a los invitados, te muestra que están en una boda
			<b>Zoom</b>		Se ve al bebe que sujeta Deméter en plano entero,	Este acercamiento es para mostrarte que el bebe se está convirtiendo en

					luego se hace un acercamient o de la cámara a su rostro	un dios
<b>Aspectos semánticos</b>	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>	.		En el nombre de Deméter sustituye la letra "D" por una hoz	la hoz sustituye correctamente la letra, pues tienen una forma parecida y la herramienta se relaciona con la diosa
		<b>Hipérbole</b>				
		<b>Comparación</b>			En una primera toma cuando llega al	Esto se debe a un hecho en la historia, donde luego de conocerse la

					reino se ve el palacio y la ciudad debajo, para luego en otra imagen verse el palacio con el rostro de Deméter en la fachada	identidad de la diosa el palacio se convierte en su templo
			<b>Metáfora</b>			
			<b>Símbolo</b>		Deméter de niña está haciendo crecer un odish	Esta escena da a entender que la diosa es la culpable del crecimiento de la vegetación
			<b>Personificación</b>			

			<b>Contradicción</b>			
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo lingüísticos</b>	<b>Frases hechas</b>			
			<b>Dilogía</b>			
			<b>Ironía</b>			
			<b>Identificación- palabra marca</b>			



Video: Hestia

variable	categorías	Sub-categorías	Indicadores	Sub-Indicadores	Descripción	Interpretación
Contenido Audiovisual	<b>Aspectos morfológicos</b>	<b>Elementos visuales</b>	<b>Iconicidad</b>			
			<b>Abstracción</b>			

			<b>Denotación</b>		En la canción narran que Apolo y Poseidón le propusieron matrimonio a Hestia, se observa a los dos dioses tocando la puerta de la diosa con rosas en la mano	Tanto la narración de la canción como la imagen que se observa da a entender lo que se ve, Los dos dioses llegando a la casa de Hestia para enamorarla
			<b>Simplicidad</b>			
			<b>Complejidad</b>		Se ve una escena en la que la	La imagen que muestra a todas las Hestia en

					pantalla está repleta de diseños de Hestia en versión chibi	una versión chibi es una referencia al opening del anime Himouto Umaru-chan que se ve la misma imagen
			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros</b>	<b>Música</b>		Hay un acompañamiento musical junto a la letra de la canción, la cual no cambia el	El ritmo pop del video lo vuelve dinámico y vuelve la historia mas ágil

					ritmo	
			<b>Efecto de sonido</b>		<p>Cuando Hermes está contando las aventuras en la sala de Hestia se oye un sonido de ráfaga cuando se desplaza por la habitación</p>	<p>El sonido da a entender la velocidad con la que el dios mensajero corre</p>
			<b>Palabras</b>			
			<b>Silencio</b>			
	<b>Aspectos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>		Se ve la	Este plano

	<b>sintácticos</b>				plaza de una ciudad griega , en el centro una gran fogata, las edificios y personas alrededor, al costado un dragón durmiendo y debajo de la fogata a Hestia y Daeneris de la serie juegos de tronos	muestra una imagen de cómo eran las polis griegas y da a entender la importancia de la diosa para ellos
			<b>Americano</b>		Se ve a Hestia y	Al verse a Hestia en la

					Daeneris de la serie juegos de tronos en un ángulo contrapicado desde las rodillas hasta la cabeza	polis griega, Se puede notar su felicidad con el otro personaje, de igual manera están relacionados con el fuego
			<b>Medio</b>		Se observa a Apolo y Poseidón en traje sport formal desde la cintura hasta la cabeza y entre ellos un ramo de	El plano muestra El atuendo de los dioses como señal que fueron con sus mejores trajes por Hestia

					flores que sujeta Poseidón	
			<b>Primer plano</b>		Se ve la silueta del rostro de Príapo entre los arbustos desde la altura de la nariz hasta la frente	El primer plano del rostro de Príapo oculto da a entender que esta espiando Hestia
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>			
			<b>Normal</b>		Se ve a Rómulo y Remo en un plano Busto desde un ángulo normal	Este ángulo nos permite apreciar a los fundadores de Roma y el tatuaje de la loba que se

						relaciona con su historia
			<b>Picado</b>		Se ve desde un punto alto un plano general de los dioses en el Olimpo	Esto da a entender que todos le prestan atención a Hestia y Zeus
			<b>Contrapicado</b>		Hestia esta sobre una plataforma mirando hacia Apolo y Poseidón que se encuentran un nivel inferior, la cámara esta	El ángulo le da una sensación de grandeza y poder a Hestia



					a la altura de los dioses	
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>			
			<b>Líneas horizontales</b>		Se observan tres líneas horizontales una muestra una imagen de una caverna y en los extremos 2 líneas de color violeta	Las líneas horizontales se utilizaron para recortar el cuadro y poder enfocarse en la imagen que querían mostrar
			<b>Líneas inclinadas</b>		Hestia y Hermes saltando	Las líneas le dan una sensación de

					con un fondo amarillo y líneas inclinadas de un tono de amarillo mas oscuro	movilidad a la imagen total,
			<b>Curva</b>		Los 6 dioses cayendo y en el fondo una línea curva de color verde	En este caso las líneas curvas se asimila al vomito de Cronos dando una sensación de fluidez
			<b>Aire</b>		Se ve a Afrodita en plano busto con un fondo	El espacio vacío permite que se Esto permite enfocarse en la diosa que mira

					dividido entre el cielo y el mar	a Hestia y puede darse a entender su odio a ella
			<b>Regla de tercios</b>		Se ve a Príapo observando al burro que despierta a Hestia	La imagen puede apreciarse la preocupación del dios al oír al burro, ya que estaba a punto de aprovecharse de Hestia
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>		Los dioses en el Olimpo miran hacia Hestia, en el suelo se ve la sombra	La sombra de Hestia da a entender su enojo

					de Hestia	
			<b>Dura</b>		La luz que crea la Hoguera en la ciudad griega que ilumina toda la plaza	La luz de la hoguera que representa a Hestia , da a entender que era la protectora de las ciudades
		<b>Los colores</b>	<b>Cálidos</b>	Rojo	El diseño del personaje de Hestia es de color rojo, al igual que su vestido	El color rojo de Hestia le crean una conexión con el fuego, del cual es representado
				Anaranjado		
				Amarillo	Hestia esta parada sobre una pila de oro	El fondo amarillo llama la atención de Hestia sobre la

					con un fondo color amarillo	pila de oro
				Marrón		
			<b>Fríos</b>	Azul		
				Celeste		
				Violeta		
				Verde		
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		El video es acompañado o por una música del género pop	
			<b>Música incidental</b>		Durante la escena en que Hestia salva a la mama de Rómulo y Remo se	Al igual que la letra de la canción cambia el tiempo del ritmo, se oye otra música acorde a la

					oye un ritmo diferente	escena
			<b>Música asincrónica</b>			
		<b>Movimiento de cámara</b>	<b>Panorámica</b>		La cámara se enfoca en el cielo, luego baja y se observa a Pascu y Rodri presentando en video con el fondo de la casa de Hestia	Al enfocarse el cielo y bajar a la tierra donde también se ve la casa de Hestia se puede dar a entender que la diosa no vive en el Olimpo como los demás
			<b>Travelling</b>			
			<b>Zoom</b>		Se observa	Le da

					a Hades en el inframundo, luego hace un acercamiento a una de las estatuas donde se ve a Hestia espiando	movimiento a la imagen y evita que sea estática, además de dar a entender que la diosa esta espiando	
<b>Aspectos semánticos</b>	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>					
		<b>Hipérbole</b>					
		<b>Comparación</b>					
		<b>Metáfora</b>					
		<b>Símbolo</b>			Se ve a Hestia junto	Los pokemones de tipo fuego,	

					a un charizard y junto a un vulpix	guardan relación con la diosa, dado que en Grecia esta era representada con una llama
			<b>Personificación</b>			
			<b>Contradicción</b>			
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo lingüísticos</b>	<b>Frases hechas</b>			



			<b>Dilogía</b>			
			<b>Ironía</b>			
			<b>Identificación- palabra marca</b>			

Video: Hera

variable	categorías	Sub- categorías	Indicadores	Sub- indicadores	Descripción	Interpretación
<b>Contenido audiovisual</b>	<b>Aspectos morfológicos</b>	<b>Elementos visuales</b>	<b>Iconicidad</b>		El polo de Hefestos tiene el dibujo de un yunque	El yunque guarda relación con el dios dado que es conocido como el herrero de los dioses

			<b>Abstracción</b>		Sobre la mesa al lado de Hera hay un Smartphone con la aplicación de tinder abierta	El celular, es una forma de dar a entender que Hera se entera de las infidelidades de Zeus
			<b>Denotación</b>		En la canción menciona que Hera castigaba las amantes de Zeus, se ve a Casio convertida en oso siendo atravesada por una flecha, otra que muere calcinada	Muestran algunas de los castigos realizo Hera a las amantes de su esposo
			<b>Simplicidad</b>			
			<b>Complejidad</b>		Se ve a Hera en un plano	La gran cantidad de elementos, es una

					americano y en forma de llamar la ángulo atención del espectador contrapicado, y el fondo está lleno de líneas curvas, líneas verticales, líneas diagonales, líneas verticales, figuras y formas	
			<b>Originalidad</b>			
			<b>Redundancia</b>			
		<b>Elementos sonoros I</b>	<b>Música</b>		El contenido sonoro está acompañada de un acompañamient o musical	La música movida es de género pop igual y tiene una relación con la personalidad d la diosa
			<b>Efecto de</b>		Se ve el perfil de El sonido del cristal	

			<b>sonido</b>		Hera con un corazón de cristal que se parte por la mitad, se oye el sonido de un cristal rompiéndose	rompiéndose e relaciona con el corazón de cristal y puede entenderse como que el amor es frágil
			<b>Palabras</b>		Hércules se pone una capa que lo quema y grita: "me quemo leches".	Esto expresa el dolor que muestra Hércules en la escena
			<b>Silencio</b>			
	<b>Aspectos sintácticos</b>	<b>Planos</b>	<b>General</b>		Se ve el barco de los argonautas navegando hacia el horizonte y en el	En este plano se da a entender la relación que tenía la diosa con los aventureros griegos

					cielo Hera	
			<b>Americano</b>		Se ve a Hera posando hacia las cámaras en un ángulo contrapicado, la imagen se aprecia desde las rodillas hasta la cabeza	La combinación del ángulo con el plano le da una sensación de poder y superioridad
			<b>Medio</b>		Se ve a una de las amantes de Zeus desde un ángulo picado desde la cintura hasta la cabeza mirando a la cámara	El plano sirve para enfocarse en el personaje y su rostro
			<b>Primer plano</b>		Se ve el rostro de Hera llorando, se	Este plano da a entender el dolor de Hera por los amoríos

					observa desde el mentón hasta encima de la frente	de su esposo
		<b>Ángulos</b>	<b>Cenital</b>			En este ángulo se puede apreciar el castigo al hombre que intentó seducir a Hera y los dioses observándolo
			<b>Normal</b>		Se observa a Hercules en su boda con Hebe en un plano general	El ángulo crea una visión de Hércules y Hebe en la boda, siendo invitados solo familiares cercanos
			<b>Picado</b>		Se ve la flota de barcos griegos	El ángulo permite apreciar la flota griega

					llegando a las costas de Troya desde una vista del cielo, la imagen cubre los barcos y en el cielo a Poseidón, Hefestos, Hera, Atenea y Hermes	llegando a las costas de Troya sin perder de vista a los dioses que los apoyan
			<b>Contrapicado</b>		Se ve El ejercito troyano delante de la muralla de Troya con una vista desde el suelo , la imagen se observa a Ares delante del ejército, la	El ángulo da una sensación de poder al ejercito troyano y al muro que protege la ciudad

					muralla de Troya y en el cielo a Apolo, Afrodita y artemisa	
		<b>composición</b>	<b>Líneas verticales</b>		Se ve el perfil del rostro de Hera mirando a la derecha y en el fondo varias líneas verticales, igualmente el perfil del rostro de Zeus en el fondo hay 3 líneas verticales	Las líneas verticales que se desplazan de izquierda a derecha y viceversa le dan movilidad a la escena
			<b>Líneas horizontales</b>		Se ve el rostro de Hera y en el fondo hay 2 líneas horizontales en	Las líneas horizontales reducen la segunda imagen para enfocar la escena de los dioses capturados, además



					paralelo y en el medio la imagen de Hera y sus Hermanos encerrados	de crear una imagen compuesta
			<b>Líneas inclinadas</b>		Hera empuja a su hija , el fondo es de color amarillo con líneas inclinadas de	Las líneas inclinadas crean una sensación de desplazamiento del personaje
			<b>Curva</b>		Cuando Hera camina por la pasarela, en el fondo salen líneas curvas que se elevan en la imagen	Las líneas crean movimiento y dinamismo a la escena
			<b>Aire</b>		Se ve a Hércules en el Olimpo con una	La imagen resalta a Hércules y crea atención en él

					luz a su espalda en plano americano	
			<b>Regla de tercios</b>		Se ve a Hera viendo como He be llena la bañera de Ares con agua hirviendo, y a Zeus burlándose	La imagen pone como objetivo principal a Hera y al fondo su familia
		<b>Iluminación</b>	<b>Suave</b>		Se ve a los dioses de pie sobre un campo	La luz es creada por el sol de la mañana
			<b>Dura</b>		El fuego que crea el cuerpo del hombre que intentaba seducir a Hera, se puede ver que crea una	La luz va acorde al de la llama que esta frente a los dioses

					sombra pronunciada de Zeus, Hermes, Hades y Hera	
		<b>Los colores</b>	<b>Cálidos</b>	<b>Rojo</b>	Cuando el hombre que seducía a Hera es quemado el piso y ambiente se pinta de rojo	El color rojo le da la sensación de calor que genera el fuego
				<b>Anaranjado</b>		
				<b>Amarillo</b>	Se ve a Hércules con el fondo de color amarillo y una luz detrás de el	El fondo crea un impacto y llama la atención del héroe
				<b>Marrón</b>		
			<b>Fríos</b>	<b>Azul</b>	Se observa el rostro de Hera llorando con un	El tono azul del fondo le da una sensación de tristeza y va acorde a

					fondo azul	la imagen mostrada
				<b>Celeste</b>		
				<b>Violeta</b>	Se ve el perfil de Hera con un corazón de cristal que se rompe junto a ella y un fondo violeta	El fondo le da una sensación sombría que va acorde a la tristeza del personaje
				<b>Verde</b>		
		<b>Música y efectos de sonido</b>	<b>Música documental</b>		El video es acompañado por una música movida	El ritmo de la música se entiende como género pop
			<b>Música incidental</b>			
			<b>Música asincrónica</b>		En la escena de la guerra de Troya, la música cambia y es	La música se acomoda a la letra que también cambia el tiempo

					más calmada	
		<b>Movimiento de cámara</b>	<b>Panorámica</b>		Se observa a los dioses Poseidón, Hefestos, Hermes, Hera y Atenea en el cielo, la cámara baja y se ve la flota de barcos griegos , luego se ve al ejercito troyano detrás de Ares, la imagen se eleva y se ve a los dioses Apolo, Afrodita y Artemisa en el cielo	En ambos casos da a entender que los dioses tomaron bandos durante la guerra de Troya
			<b>Travelling</b>		Se ve a Los 6	El recorrido de la

					<p>dioses, uno detrás de otro, mientras la cámara avanza enfocando primero a Zeus, luego Hades, después Poseidón, Deméter, Hestia y finalizando con Hera.</p>	<p>cámara se entiende como una señal o mensaje que con el video de Hera se está completando la historia de los seis primeros dioses griegos</p>
			<b>Zoom</b>		<p>Se ve los ojos de Hera, la cámara hace un alejamiento para enfocar un primer plano del rostro de Hera, desde el cuello hasta la frente</p>	<p>El alejamiento que va desde los ojos de Hera hasta un plano general sirve para explicar el porqué de la expresión de la diosa</p>

					con una expresión de sorpresa	
<b>Aspectos semánticos</b>	<b>Recursos visuales y lingüísticos</b>	<b>Metonimia</b>				
		<b>Hipérbole</b>				
		<b>Comparación</b>		Se ve la silueta de Hefestos como un hombre fuerte y guapo, luego ponen la imagen real, en la que se le ve feo y gordo	Esta comparación se refiere al deseo de Hera por dar a luz a un dios fuerte y guapo, pero lo que realmente nació fue lo contrario	
		<b>Metáfora</b>				
		<b>Símbolo</b>		Se ve a los argonautas navegando al	El pokemon simboliza el viaje que emprendieron los	

					horizonte y sobre ellos un ho-oh	aventureros griegos
			<b>Personificación</b>			
			<b>Contradicción</b>			
			<b>Aliteración</b>			
			<b>Hipérbaton</b>			
		<b>Recursos solo lingüísticos</b>	<b>Frases hechas</b>			
			<b>Dilogía</b>			
			<b>Ironía</b>		En la batalla de	Esta mención al actor,



					Troya mencionan que Orlando Bloom rechazo a Hera	se hace refiriendo al personaje que caracteriza en la película "Troya"
			<b>Identificación- palabra marca</b>			

## V. Discusión

En relación al problema general de la investigación que decía como se presenta los elementos del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube, podemos decir que los vídeos analizados, podemos decir que se presentan de forma adecuada a través de los aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos, ejecutando de forma correcta las teorías de Tzevetan Todorov y Ferdinand de Saussure, pues narran claramente los hechos históricos de los personajes usando una estructura audiovisual a través de los elementos del la variable, destacando la comedia y la parodia, sin desligarse de la historia original, volviéndose fácil de entender por el receptor.

También se puede ver una evolución en cuanto al diseño y uso de los elementos del contenido audiovisual, diferenciando el video, el de Zeus hasta llegar al de Hera , donde elementos como luces y composición puede notarse una clara mejora en el trabajo y detalles. A ello podemos agregar el uso de elementos orientados a la cultura friki lo cual vuelve atractivo y entretenido para los jóvenes, así como la música que acompaña a los videos y que junto con la letra complementa la historia de los personajes y acontecimientos griegos.

Sobre el primer problema específico, que se refiere a como se presenta los elementos de de los aspectos morfológicos se puede decir que se encuentra presentados por los elementos visuales y sonoros, los cuales están presentes en su totalidad en los seis videos y que son de fácil identificación y comprensión.

De igual manera, en relación al segundo problema específico, referido a como se presentan los aspectos sintácticos se puede decir que esta dimensión genera movilidad a las imágenes y crea la sensación de movimiento, destacando el uso del movimiento de cámara que crea un panorama más amplio y darle la sensación de movimiento a las imágenes y la composición de las líneas horizontales que son usadas para crear una imagen compuesta y en otros casos centrar la atención del espectador en un elemento

Así como en lo que al tercer problema específico refiere a como se presentan los aspectos semánticos presentes a los videos de mitología griega de destripando la historia se puede decir que se encuentra presente solo en algunos videos siendo el

símbolo el más usado, usando elementos o personajes de animes para simbolizar alguna característica del personaje.

## **VI. Conclusiones**

En relación el objetivo general de la investigación, el cual es analizar los elementos del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube, el estudio logró establecer que en los seis videos sobre mitología griega se encuentran presentes los aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos, los cuales presenta una estructura que logra hacerla entendible para el público.

1. Además, sobre el primer objetivo específico que consiste en analizar los elementos morfológicos en los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube, podemos decir que se presenta a través de los elementos visuales y los elementos sonoros, donde se puede observar el uso de personajes e imágenes relacionados a la cultura friki , la cual busca crear una relación de los hechos históricos con elementos actuales, el uso de la simplicidad es usado al momento de resaltar o enfocar la acción de un personaje, La música usada está inspirada en el género pop y genera relación a la narración sea movida o pausada, dependiendo de la historia que envuelve al personaje.

2. También, en relación al segundo objetivo específico, que se enfoca en analizar los elementos sintácticos en los videos de mitología griega de destripando la historia, podemos decir que se encuentran presentados por los planos, ángulos, composición, movimiento de cámara, música, color e iluminación. Entre los planos se puede destacar el uso de planos generales , el cual es usado para mostrar el ambiente o situación en el que el personaje se encuentra y los primeros planos, que en su mayoría se enfoca en el rostro para capturar las emociones, en el uso de ángulo usan el picado y contrapicado generalmente en un plano general para mostrar un escenario más amplio y resalte acción que se realiza; también se resalta el uso de líneas inclinadas para dar la sensación de movilidad a los personajes, así como las líneas curvas que son usadas para darle fluidez a las acciones. Además el uso del color, el cual

cambia dependiendo la escena que se muestra y al personaje que engloba, el movimiento de cámara más usado es el zoom que da movilidad a las imágenes y aumenta la información mostrada. En cuanto a la música y los efectos de sonido se puede destacar el acompañamiento musical que se relación al tipo de historia que engloba cada personaje y los efectos que acompaña, por ejemplo cuando se ve una batalla y se puede escuchar ráfagas de sonido y las explosiones que se observa.

3. En cuanto al tercer objetivo específico, que busca analizar los elementos del aspecto semántico, podemos concluir, que se encuentra presentado por los recursos visuales y lingüísticos y los recursos solo lingüísticos. Donde se puede resaltar la hipérbole cuando busca resaltar a un personaje exagerando, la personificación dándole personalidades a los objetos y el más usado el símbolo, usando elementos de anime para simbolizar una característica del personaje o ambiente donde vive.

4. Por último podemos decir que ante lo presentado este trabajo tiene un apoyo positivo a los objetivos planteados, así como también respondió las preguntas planteadas. De este modo podemos decir que nuestra conclusión concuerda con los supuestos planteados

## **VII. Recomendaciones**

1. Debido a la poca producción masiva de calidad que se crea en nuestro país, se recomienda realizar videos de este tipo, que promuevan la educación y el conocimiento evitando el morbo.
2. Además se recomienda a todo aquella persona que busque realizar un video, tenga presente las dimensiones del contenido audiovisual, pues cada una tiene un objetivo específico sobre lo que se quiere expresar y el uso de estas dependerá del mensaje que desea transmitir o impacto que busca en el espectador.
3. Por otro lado se recomienda a quienes buscan realizar una investigación de tipo cuantitativo usando esta variable, tendría un mejor resultado realizando

una encuesta a expertos en el área audiovisual, dado que ellos tienen una definición precisa sobre los elementos utilizados en los videos y pueden brindar un resultado más claro y objetivo.

4. También se recomienda en una investigación relacionada a videos, usar los videos que se hallan en internet, dado que ahí se puede encontrar una gran cantidad de contenido, de todo tipo y diferente duración, la cual el investigador pueda elegir uno que se ajuste mejor al objetivo que busca encontrar en su trabajo.

## Referencias

Matéu, J. (2017). Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana "La boca del lobo". (Tesis de Licenciatura). Recuperado de:  
[http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2040/Mateu\\_HJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/2040/Mateu_HJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Aguilar, C. (2009). Contenido audiovisual. Obtenido de <http://glossarium.bitrum.unileon.es/Home/contenido-audiovisual>

Marquès, P. (2010). Introducción al lenguaje audiovisual. Obtenido de <http://www.peremarques.net/alfaaudi.htm>

Escudero, G(2016) Análisis del contenido audiovisual del reality de competencia "Esto es Guerra" – novena temporada 2015.(Tesis de Licenciatura) Obtenido de:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/2204/Escudero\\_GGS.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/2204/Escudero_GGS.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Torres, M y Mosquera, J(2018) La cinematografía y mediación tecnológica en la webcomedia Enchufe.tv. Análisis de contenido audiovisual de los quince capítulos más vistos entre 2012 y 2017.(Tesis de Licenciatura) Obtenido de:  
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/11491>

Gallardo Camacho, J. (2016). Análisis del fenómeno youtube en España: Relación con los espectadores y con los generadores de contenidos tradicionales. *Luciérnaga Comunicación*, 5(9), 57-68. Recuperado a partir de <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/752>

Corrales Asencio(2019).Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma aymara, lima-2018.(Tesis de Licenciatura) Obtenido de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34866/Corrales\\_ARB.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/34866/Corrales_ARB.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lozano, J (2007) Teoría e Investigación de la Comunicación. Recuperado de: <https://fusionandolateoria.files.wordpress.com/2016/09/teoria-e-investigacionde-la-comunicacion-de-masas-jose-carlos-lozano-rendon.pdf>

Expertos aseguran que el contenido audiovisual aún prima sobre el medio: TELEVISIÓN FERIA (previsión). (2018, Jan 18). EFE News Service Retrieved from <https://www.proquest.com/wire-feeds/expertos-aseguran-que-el-contenido-audiovisual/docview/1988598129/se-2?accountid=37408>

Aja, A. (2020, May 28). Aumentan consumos de contenido audiovisual. CE Noticias Financieras Obtenido de <https://www.proquest.com/wire-feeds/aumentan-consumos-de-contenido-audiovisual/docview/2407725862/se-2?accountid=37408>

Ruano López, S. (2013). Los Contenidos Audiovisuales En Internet Y Su Impacto En La Televisión | Audiovisual content on the Internet and it's impact on Television. *Razón Y Palabra*, 17(2\_83), 333–341. Recuperado a partir de <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/536>

Gómez, A. M., & Mora-Fernández, J. (2020). Viajando en YouTube: Análisis cuantitativo y cualitativo de contenido audiovisual interactivo en la categoría travels & events. *Revista Ibérica De Sistemas e Tecnologías De Informação*,

522-538. Obtenido de: <https://www.proquest.com/scholarly-journals/viajando-en-youtube-análisis-cuantitativo-y/docview/2462684904/se-2?accountid=37408>

Feijoo, B., & Pavez, I. (2019). Contenido audiovisual con intención publicitaria en vídeos infantiles en YouTube: El caso de la serie soy luna. *Communication & Society*, obtenido de: <http://dx.doi.org/10.15581/003.32.1.313-331>

García, José Sixto, and Ana Isabel Rodríguez-Vázquez. "YouTube como canal de distribución de la prensa en España/[en] YouTube as a press distribution channel in Spain." *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, vol. 27, no. 2, 2021, p. 649+. Gale Academic OneFile, obtenido de: <link.gale.com/apps/doc/A662783318/AONE?u=univcv&sid=bookmark-AONE&xid=e52f9f6d>.

Urrea Giraldo, Jorge Eduardo. (2014). Lenguaje y contenido audiovisual de los programas en Internet frente a los programas de televisión convencional. *Revista Lasallista de Investigación*, 11(2), 36-42. Obtenido de: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1794-44492014000200005&lng=en&tlng=es](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-44492014000200005&lng=en&tlng=es).

# Anexos

**UCV**  
UNIVERSIDAD  
CESAR VALLEJO

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto: Chávez Ramos, Luis Alberto  
 Título y/o Grado: Ciencias de la Comunicación.

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

Universidad que labora: César Vallejo  
 Fecha: 22/11/2020


**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**  
**ANÁLISIS DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL DE LOS VIDEOS DE MITOLOGÍA GRIEGA DE  
 DESTRIPANDO LA HISTORIA EN LA PLATAFORMA YOUTUBE, LIMA-2020**

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

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

SUGERENCIAS: El instrumento es viable para la investigación.

Firma del experto:

  
 Mg. Luis Alberto Chávez Ramos

**UCV**  
UNIVERSIDAD  
CESAR VALLEJO

**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

Apellidos y nombres del experto: RUBEN GÓMEZ DIAZ  
 Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: .....UCV  
 Fecha: \_21/11/20


**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**  
**ANÁLISIS DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL DE LOS VIDEOS DE MITOLOGÍA GRIEGA DE  
 DESTRIPANDO LA HISTORIA EN LA PLATAFORMA YOUTUBE, LIMA-2020**

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

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

SUGERENCIAS:-

Firma del experto:

  
 RUBEN GÓMEZ DIAZ



**TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS**

 Apellidos y nombres del experto: **MOGOLLÓN CRUZ, YVY ELIZABETH**

Título y/o Grado:

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

Universidad que labora: Universidad César Vallejo, Universidad Peruana Cayetano Heredia

Fecha: 01-12-2020

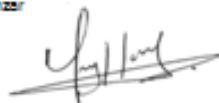
**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**
**ANÁLISIS DEL CONTENIDO AUDIOVISUAL DE LOS VIDEOS DE MITOLOGÍA GRIEGA DE  
 DESTRIPANDO LA HISTORIA EN LA PLATAFORMA YOUTUBE, LIMA-2020**

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "X" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le autorizamos en la columna de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con el fin de lograr de mejor manera la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

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

SUGERENCIAS: Sería necesario alcanzar

Firma del experto:



Nombres y apellidos:

Matriz de operaciones			
Título	Objetivos	Problemas	Supuestos
	<p>General:</p> <p>Analizar el contenido audiovisual de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube</p>	<p>General:</p> <p>¿Cómo se presenta los elementos del contenidos audiovisual en los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube?</p>	<p>General:</p> <p>El contenido audiovisual en los videos de mitología griega de Destripando la historia se encuentra representado por los aspectos sintácticos, morfológicos y semánticos.</p>
<p>Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube. Lima. 2020</p>	<p>Específicos:</p> <p>Analizar los aspectos morfológicos de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube</p> <p>Analizar los aspectos sintácticos de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube</p> <p>Analizar los aspectos semánticos de los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube</p>	<p>Específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo se presentan Aspectos morfológicos en los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube?</li> <li>• ¿Cómo se presentan los Aspectos sintácticos en los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube?</li> <li>• ¿Cómo se presenta el Aspectos semánticos en los videos de mitología griega de destripando la historia en la plataforma youtube?</li> </ul>	<p>Específicos</p> <p>El aspecto sintáctico en los videos de mitología griega de Destripando la historia se presenta en el uso el uso de planos y ángulos usados correctamente en sus escenas</p> <p>los aspectos morfológicos de los videos de mitología griega de destripando la historia se presenta la relación entre las imágenes y el sonido de las historias narradas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Los aspectos sintácticos usados en los videos de mitología griega de Destripando la historia se presenta en el uso de texto usado para dar mayor información a lo narrado.</li> </ul>

COEFICIENTE DE VALIDACION

Cualitativo

Preguntas	experto 1	experto 2	experto 3	Suma	V
ITEM 1	1	1	1	3	100%
ITEM 2	1	1	1	3	100%
ITEM 3	1	1	1	3	100%
ITEM 4	1	1	1	3	100%
ITEM 5	0	1	1	2	67%
ITEM 6	1	1	1	3	100%
ITEM 7	1	1	1	3	100%
ITEM 8	1	1	1	3	100%
ITEM 9	1	0	1	2	67%
ITEM 10	1	1	1	3	100%
ITEM 11	1	1	1	3	100%
					94%

• COEFICIENTE DE V DE AIKEN

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

Siendo:

S= la suma de si

Si= valor asignado por el juez i

n= número de jueces

c = número de valores de la escala de valoración ( 2 en este caso)