



FACULTAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESIS

**ANÁLISIS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO DEL PRIMER EPISODIO DEL
ANIME SWORD ART ONLINE**

PRESENTADO POR:

Bachiller AZABACHE CHAVARRY, Brad Axel Gianfranco

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

LIMA - 2018 - PERÚ

DEDICATORIA

A mis padres y

A mis abuelos

Isabel y Santiago

AGRADECIMIENTO

Un especial agradecimiento a mis padres que me apoyaron siempre en toda mi formación profesional; y a mis tíos y padrinos que desde pequeño velaron para que tuviera una buena educación.

También agradecer a mi asesora Ericka Pinedo que tuvo mucha paciencia y atención para poder realizar esta investigación.

ÍNDICE

RESUMEN	25
ABSTRACT	26
INTRODUCCIÓN	27
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.	
1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.	30
1.2 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	31
1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL.	31
1.2.2 DELIMITACIÓN SOCIAL.	31
1.2.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL.	31
1.2.4 DELIMITACIÓN CONCEPTUAL.	31
1.3 PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN.	31
1.3.1 PROBLEMA GENERAL.	31
1.3.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS.	31
1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.	32
1.4.1 OBJETIVO PRINCIPAL.	32
1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.	32

1.5	HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.	32
1.5.1	HIPÓTESIS GENERAL.	32
1.5.2	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS.	32
1.6	VARIABLES Y MATRIZ DE OPERALIZACIÓN.	32
1.6.1	VARIABLE DESCRIPTIVA.	32
1.6.2	MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN.	33
1.7	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.	33
1.7.1	TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.	33
1.7.1.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.	33
1.7.1.2	NIVEL DE INVESTIGACIÓN.	34
1.7.2	MÉTODOS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.	35
1.7.2.1	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.	35
1.7.2.2	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.	35
1.7.3	UNIVERSO Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.	36
1.7.3.1	MUESTREO NO PROBABILÍSTICO.	36
1.7.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	36
1.7.4.1	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.	36
1.7.4.2	INSTRUMENTOS.	37
1.7.5	JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES. DE LA INVESTIGACIÓN.	38
1.7.5.1	JUSTIFICACIÓN.	38
1.7.5.2	IMPORTANCIA.	39
1.7.5.3	LIMITACIONES.	39

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1	ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.	42
2.1.1	TESIS NACIONALES.	42
2.1.2	TESIS INTERNACIONALES.	45
2.1.3	PUBLICACIONES.	48
2.2	BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS.	50
2.2.1	EL LENGUAJE.	50
2.2.2	EL CINE.	51
2.2.3	EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.	52
	- EL ENCUADRE.	52
	- LOS PLANOS.	54
	- LOS ÁNGULOS.	62
	- LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA.	66
	- LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR.	70
	- SONIDO.	73
	- EL MONTAJE.	74
2.2.4	SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN.	78
2.3	DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.	80

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.1	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.	87
3.2	RESULTADOS.	88
3.2.1	ANÁLISIS ESTADÍSTICO EN SPSS.	88
3.2.2	FICHA DE OBSERVACIÓN.	288
3.2.3	GUÍA DE ENTREVISTA	352

3.3 DISCUSIÓN DE RESULTADOS.	359
CONCLUSIONES.	365
RECOMENDACIONES.	367
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.	369
ANEXOS.	
MATRIZ DE CONSISTENCIA.	376
FICHA DE OBSERVACIÓN.	377
GUÍA DE ENTREVISTA.	378
FOTO CON EL ENTREVISTADO.	383
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS.	384

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de operacionalización	33
Tabla 2. Juicio de expertos	88
Tabla 3. Cantidad de tomas en la categoría de Encuadre.	276
Tabla 4. Cantidad de tomas en la categoría de Montaje.	283
Tabla 5. Aplicación de la ficha de observación para analizar el lenguaje cinematográfico del episodio 1.	288
Tabla 6. Aplicación de la ficha de observación para analizar el encuadre del episodio 1.	292
Tabla 7. Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 1.	295
Tabla 8. Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 2.	296
Tabla 9. Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 3.	298
Tabla 10. Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 4.	300
Tabla 11. Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 1.	303
Tabla 12. Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 2.	304
Tabla 13. Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 3.	306
Tabla 14. Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 4.	308
Tabla 15. Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 1.	311
Tabla 16. Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 2.	312

Tabla 17. Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 3.	314
Tabla 18. Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 4.	316
Tabla 19. Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 1.	319
Tabla 20. Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 2.	321
Tabla 21. Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 3.	323
Tabla 22. Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 4.	325
Tabla 23. Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 1.	328
Tabla 24. Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 2.	329
Tabla 25. Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 3.	330
Tabla 26. Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 4.	331
Tabla 27. Aplicación de la ficha de observación para analizar el montaje del episodio 1.	334
Tabla 28. Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 1.	338
Tabla 29. Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 2.	339
Tabla 30. Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 3.	340
Tabla 31. Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 4.	341

Tabla 32. Aplicación de la ficha de observación para analizar los tipos de montaje la secuencia 1.	343
Tabla 33. Aplicación de la ficha de observación para analizar los tipos de montaje la secuencia 2.	344
Tabla 34. Aplicación de la ficha de observación para analizar los tipos de montaje la secuencia 3.	345
Tabla 35. Aplicación de la ficha de observación para analizar los tipos de montaje la secuencia 4.	346
Tabla 36. Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 1.	348
Tabla 37. Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 2.	349
Tabla 38. Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 3.	350
Tabla 39. Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 4.	351

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Gran plano general de la ciudad de Psycho Pass. Psycho Pass	55
Figura 2. Plano general de la primera capa del abismo. Made in Abyss	56
Figura 3. Plano conjunto de salón de clases. Toaru Majutsu no Index	57
Figura 4. Plano entero de Taki y Mitsuha. Kimi no Na wa	58
Figura 5. Plano americano de Luculia y Violet. Violet Evergarden	59
Figura 6. Plano medio de Shizuku, Umiko y Rin. NEW GAME!!	60
Figura 7. Primer plano de Sora. No Game No Life	61
Figura 8. Gran primer plano de los ojos de Nao. Charlotte	62
Figura 9. Ángulo normal. Fate/Zero	63
Figura 10. Ángulo picado. Angel Beats!	64
Figura 11. Ángulo contrapicado. Death Note	65
Figura 12. Ángulo aberrante. Higurashi no Naku Koro Ni Kai	66
Figura 13: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	90
Figura 14: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	90
Figura 15: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	91
Figura 16: Plano conjunto, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	91
Figura 17: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	92
Figura 18: Plano general, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	92
Figura 19: Plano general, ángulo cenital con paneo vertical.	93
Figura 20: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.	94
Figura 21: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.	95
Figura 22: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	96
Figura 23: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	96
Figura 24: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	97

Figura 25: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	97
Figura 26: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	98
Figura 27: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.	98
Figura 28: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	99
Figura 29: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	99
Figura 30: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	100
Figura 31: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	100
Figura 32: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	101
Figura 33: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	101
Figura 34: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	102
Figura 35: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.	102
Figura 36: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	103
Figura 37: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	103
Figura 38: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	104
Figura 39: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	104
Figura 40: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	105
Figura 41: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	105
Figura 42: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.	106
Figura 43: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	106
Figura 44: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	107
Figura 45: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	107
Figura 46: Plano detalle, ángulo cenital con cámara estática.	108
Figura 47: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	108
Figura 48: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	109
Figura 49: Plano conjunto, ángulo subjetivo con paneo vertical.	109

Figura 50: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	110
Figura 51: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	110
Figura 52: Plano general, ángulo normal con trávelin de alejamiento.	111
Figura 53: Gran plano general, ángulo picado con trávelin de alejamiento.	112
Figura 54: Gran plano general, ángulo normal con trávelin de alejamiento.	113
Figura 55: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	114
Figura 56: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	114
Figura 57: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	115
Figura 58: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	115
Figura 59: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	116
Figura 60: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	116
Figura 61: Plano medio, ángulo normal con trávelin lateral.	117
Figura 62: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	118
Figura 63: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	118
Figura 64: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	119
Figura 65: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	119
Figura 66: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	120
Figura 67: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	120
Figura 68: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	121
Figura 69: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	121
Figura 70: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	122
Figura 71: Plano general, ángulo subjetivo con paneo horizontal.	122
Figura 72: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	123
Figura 73: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	123
Figura 74: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	124

Figura 75: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.	124
Figura 76: Plano americano, ángulo normal con cámara fija.	125
Figura 77: Plano entero, ángulo cenital con paneo vertical.	125
Figura 78: Plano entero, ángulo normal con paneo horizontal.	126
Figura 79: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	126
Figura 80: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	127
Figura 81: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	127
Figura 82: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	128
Figura 83: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.	128
Figura 84: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	129
Figura 85: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	129
Figura 86: Plano entero, ángulo aberrante con trávelin lateral.	130
Figura 87: Primer plano, ángulo normal con trávelin de alejamiento.	131
Figura 88: Plano entero, ángulo normal con paneo horizontal.	132
Figura 89: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	133
Figura 90: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	133
Figura 91: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	134
Figura 92: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	134
Figura 93: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	135
Figura 94: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	135
Figura 95: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	136
Figura 96: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	136
Figura 97: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	137
Figura 98: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	137
Figura 99: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	138

Figura 100: Plano entero, ángulo aberrante con cámara estática.	138
Figura 101: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	139
Figura 102: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	139
Figura 103: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	140
Figura 104: Plano general, ángulo picado con paneo vertical.	140
Figura 105: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.	141
Figura 106: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	141
Figura 107: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo horizontal.	142
Figura 108: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	143
Figura 109: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	143
Figura 110: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	144
Figura 111: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	144
Figura 112: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	145
Figura 113: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	145
Figura 114: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	146
Figura 115: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	146
Figura 116: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	147
Figura 117: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	147
Figura 118: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.	148
Figura 119: Primer plano, ángulo picado con paneo horizontal.	149
Figura 120: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	150
Figura 121: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de alejamiento.	150
Figura 122: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	151
Figura 123: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	151
Figura 124: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	152

Figura 125: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	152
Figura 126: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	153
Figura 127: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	153
Figura 128: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	154
Figura 129: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	154
Figura 130: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	155
Figura 131: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	155
Figura 132: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	156
Figura 133: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	156
Figura 134: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	157
Figura 135: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	157
Figura 136: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.	158
Figura 137: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	159
Figura 138: Plano detalle, ángulo subjetivo con paneo vertical.	159
Figura 139: Plano medio, ángulo normal con trávelin de alejamiento.	160
Figura 140: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	161
Figura 141: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	161
Figura 142: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	162
Figura 143: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.	162
Figura 144: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	163
Figura 145: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	163
Figura 146: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	164
Figura 147: Plano entero, ángulo aberrante con paneo horizontal.	164
Figura 148: Plano medio, ángulo normal con paneo vertical.	165
Figura 149: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	166

Figura 150: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	166
Figura 151: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	167
Figura 152: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	167
Figura 153: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	168
Figura 154: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	168
Figura 155: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	169
Figura 156: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	169
Figura 157: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	170
Figura 158: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	170
Figura 159: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	171
Figura 160: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	171
Figura 161: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	172
Figura 162: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	172
Figura 163: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	173
Figura 164: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	173
Figura 165: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	174
Figura 166: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	174
Figura 167: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	175
Figura 168: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	175
Figura 169: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	176
Figura 170: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	176
Figura 171: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.	177
Figura 172: Plano general, ángulo cenital con paneo vertical.	178
Figura 173: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.	179
Figura 174: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	180

Figura 175: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	180
Figura 176: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	181
Figura 177: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	181
Figura 178: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	182
Figura 179: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo vertical.	182
Figura 180: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	183
Figura 181: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin de alejamiento.	183
Figura 182: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin lateral.	184
Figura 183: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin lateral.	185
Figura 184: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.	186
Figura 185: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	186
Figura 186: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	187
Figura 187: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	187
Figura 188: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	188
Figura 189: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	188
Figura 190: Plano entero, ángulo picado con paneo horizontal.	189
Figura 191: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	190
Figura 192: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	190
Figura 193: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	191
Figura 194: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	191
Figura 195: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	192
Figura 196: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	192
Figura 197: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.	193
Figura 198: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	194
Figura 199: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	194

Figura 200: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	195
Figura 201: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	195
Figura 202: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.	196
Figura 203: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	197
Figura 204: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	197
Figura 205: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	198
Figura 206: Plano general, ángulo picado con paneo horizontal.	198
Figura 207: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	199
Figura 208: Plano conjunto, ángulo picado con paneo horizontal.	199
Figura 209: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.	200
Figura 210: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	200
Figura 211: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	201
Figura 212: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	201
Figura 213: Plano detalle, ángulo subjetivo con cámara estática.	202
Figura 214: Plano detalle, ángulo subjetivo con cámara estática.	202
Figura 215: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	203
Figura 216: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	203
Figura 217: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	204
Figura 218: Plano medio, ángulo contrapicado con paneo vertical.	204
Figura 219: Plano detalle, ángulo contrapicado con paneo horizontal.	205
Figura 220: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.	206
Figura 221: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.	206
Figura 222: Plano americano, ángulo contrapicado con paneo horizontal.	207
Figura 223: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	208
Figura 224: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	208

Figura 225: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	209
Figura 226: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	209
Figura 227: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	210
Figura 228: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	210
Figura 229: Plano entero, ángulo picado con trávelin de alejamiento.	211
Figura 230: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	212
Figura 231: Primer plano, ángulo picado con paneo vertical.	212
Figura 232: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	213
Figura 233: Plano conjunto, ángulo picado con paneo horizontal.	213
Figura 234: Plano medio, ángulo picado con paneo vertical.	214
Figura 235: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	215
Figura 236: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	215
Figura 237: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	216
Figura 238: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	216
Figura 239: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	217
Figura 240: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	217
Figura 241: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	218
Figura 242: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo horizontal.	218
Figura 243: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	219
Figura 244: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	219
Figura 245: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	220
Figura 246: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	220
Figura 247: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	221
Figura 248: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	221
Figura 249: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	222

Figura 250: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	222
Figura 251: Plano medio, ángulo subjetivo con paneo vertical.	223
Figura 252: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	224
Figura 253: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	224
Figura 254: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	225
Figura 255: Plano americano, ángulo medio con cámara estática.	225
Figura 256: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	226
Figura 257: Plano americano, ángulo picado con cámara estática.	226
Figura 258: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.	227
Figura 259: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo vertical.	227
Figura 260: Gran plano general, ángulo contrapicado con paneo horizontal.	228
Figura 261: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.	229
Figura 262: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.	229
Figura 263: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	230
Figura 264: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	230
Figura 265: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.	231
Figura 266: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	231
Figura 267: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	232
Figura 268: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.	232
Figura 269: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.	233
Figura 270: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	233
Figura 271: Plano medio, ángulo aberrante con cámara estática.	234
Figura 272: Plano medio, ángulo aberrante con cámara estática.	234
Figura 273: Plano conjunto, ángulo aberrante con cámara estática.	235
Figura 274: Plano medio, ángulo normal con trávelin circular.	235

Figura 275: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	236
Figura 276: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.	236
Figura 277: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.	237
Figura 278: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.	238
Figura 279: Plano medio, ángulo normal con paneo vertical.	239
Figura 280: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	240
Figura 281: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	240
Figura 282: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	241
Figura 283: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	241
Figura 284: Primer plano, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	242
Figura 285: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	243
Figura 286: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	243
Figura 287: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.	244
Figura 288: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.	245
Figura 289: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.	246
Figura 290: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	247
Figura 291: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	247
Figura 292: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	248
Figura 293: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	248
Figura 294: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	249
Figura 295: Plano conjunto, ángulo normal con paneo vertical.	249
Figura 296: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.	250
Figura 297: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	250
Figura 298: Plano medio, ángulo picado con paneo vertical.	251
Figura 299: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	252

Figura 300: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	252
Figura 301: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	253
Figura 302: Plano medio, ángulo subjetivo con paneo vertical.	253
Figura 303: Primer plano, ángulo normal con zoom in.	254
Figura 304: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	255
Figura 305: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	255
Figura 306: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	256
Figura 307: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	256
Figura 308: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	257
Figura 309: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	257
Figura 310: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.	258
Figura 311: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	258
Figura 312: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	259
Figura 313: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	259
Figura 314: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	260
Figura 315: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	260
Figura 316: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	261
Figura 317: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.	261
Figura 318: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.	262
Figura 319: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	262
Figura 320: Plano general, ángulo picado con cámara estática.	263
Figura 321: Plano general, ángulo picado con trávelin lateral.	263
Figura 322: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.	264
Figura 323: Plano general, ángulo normal con cámara estática.	264
Figura 324: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.	265

Figura 325: Plano americano, ángulo normal con trávelin lateral.	265
Figura 326: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.	266
Figura 327: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.	266
Figura 328: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.	267
Figura 329: Plano conjunto, ángulo normal con trávelin de acercamiento.	268
Figura 330: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.	269
Figura 331: Plano detalle, ángulo normal con trávelin lateral.	270
Figura 332: Plano medio, ángulo normal con trávelin lateral.	271
Figura 333: Plano entero, ángulo picado con trávelin lateral.	272
Figura 334: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	273
Figura 335: Plano entero, ángulo picado con trávelin lateral.	273
Figura 336: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.	274
Figura 337: Plano entero, ángulo aberrante con trávelin circular.	274
Figura 338: Primer plano, ángulo normal con zoom out.	275
Figura 339: Cantidad de tomas en la categoría de Encuadre.	277
Figura 340: Cantidad de tomas en las subcategorías de planos del Encuadre.	278
Figura 341: Cantidad de tomas en las subcategorías de ángulos del Encuadre.	279
Figura 342: Cantidad de tomas en las subcategorías de movimientos del Encuadre.	280
Figura 343: Cantidad de tomas en las subcategorías de iluminación del Encuadre.	281
Figura 344: Cantidad de tomas en las subcategorías de sonido del Encuadre.	282
Figura 345: Cantidad de tomas en la categoría del Montaje.	284

Figura 346: Cantidad de tomas en las subcategorías de articulación espacio-tiempo del Montaje.	285
Figura 347: Cantidad de tomas en las subcategorías de tipo de montaje del Montaje.	286
Figura 348: Cantidad de tomas en las subcategorías de ritmo del Montaje.	287

RESUMEN

La presente investigación tiene como objeto de estudio el primer episodio del anime Sword Art Online que fue dirigido por Tomohiko Ito y emitido en el año 2012. El estudio encargado de producir este anime fue A-1 Pictures y para la producción de la banda sonora contó con la compositora Yuki Kajiura. Esta serie cuenta con un total de 25 episodios en su primera temporada de 24 minutos de duración por capítulo, además de una segunda temporada denominada Sword Art Online II y con una tercera temporada confirmada para ser estrenada el 6 de octubre de 2018.

Esta investigación está dividida en 3 capítulos. En el primer capítulo se muestra el planteamiento metodológico, exponiendo la descripción de la realidad problemática, las delimitaciones de la investigación, los problemas, objetivos e hipótesis de la investigación hasta las técnicas, instrumentos y la justificación.

El capítulo dos consiste en el marco teórico conceptual donde se desarrolla los antecedentes de la investigación y las bases teóricas como la definición de términos básicos.

El tercer capítulo se especifica el análisis y discusión de los resultados, además de las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

Palabras claves: Lenguaje cinematográfico, anime, análisis, cine, televisión.

ABSTRACT

This research aims to study the first episode of the anime Sword Art Online which was directed by Tomohiko Ito and emitted in 2012. This anime was produced by A-1 pictures studio and its soundtrack was composed by Kajiura Yuki. This series has a total of 25 episodes in its first season with a duration of 24 minutes per chapter, plus a second season, Sword Art online II and a coming third season confirmed to be released on October 6, 2018.

This research is divided into 3 chapters. In the first chapter the methodological approach is shown exposing the description of the problematic reality, the investigation's delimitations, problems, objectives and pertinent hypothesis, including the techniques, the instruments and the justification.

The second chapter consists on the conceptual theoretical framework where the antecedents of the investigation, the theoretical bases and the basic terms are developed.

The third chapter refers to the analysis and discussion of the results, in addition to the conclusions and recommendations of the research.

Keywords: Cinema language, anime, analysis, cinema, television.

INTRODUCCIÓN

Dentro de la animación existe un género que nació en Japón denominado *anime* y que se volvió parte de un fenómeno al llegar a muchos países del mundo en la década de 1980 y 1990, formando parte de la infancia de muchas personas. Esta tiene sus bases en los comics provenientes de Japón llamados *manga* y que conservan, en su mayoría, el estilo del dibujo al ser adaptados a otros medios.

Muy aparte del estilo de dibujo y de la animación diferencial que tuvieron respecto a lo que ya se había hecho en ese momento, lo que se destaca es como diferentes tipos de materiales como el *manga* o las novelas ligeras han sido llevadas a la televisión con series animadas e incluso a otras plataformas como son los videojuegos o el cine. Es en este proceso de adaptación donde la obra sufre inevitablemente de ciertos cambios propios del proceso de llevarse a un medio diferente como es la televisión o el cine, pues requiere de elementos audiovisuales que no están presentes en dicho material original como el sonido, las imágenes en movimiento, la música, etc. Estos elementos forman parte del lenguaje cinematográfico aplicado a diferentes medios como la animación.

En esta investigación, para analizar el lenguaje cinematográfico en la animación, específicamente en el anime, se tomará como caso particular a la obra Sword Art Online. Esta es una serie de novelas ligeras que actualmente cuenta con 20 volúmenes que continúan en publicación y que tuvo su adaptación al anime en 2012 contando con 25 episodios en su primera temporada.

Para esto se recurre a la teoría del lenguaje cinematográfico y que se aplica a diferentes medios audiovisuales como lo es la animación. Estas se han aplicado al caso mencionado para conocer si la adaptación de este material se usó de manera efectiva el lenguaje audiovisual en sus secuencias.

CAPÍTULO I:
PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO METODOLÓGICO.

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA.

Actualmente el anime se ha expandido en el mundo debido a la gran demanda de las personas que son aficionadas a este estilo de animación. Este tiene diversos géneros que van dirigido para todo tipo de gustos y edades, desde las series *kodomo* hasta las series *seinen*, desde las comedias románticas hasta las series fantásticas. Estas por lo general son el resultado de una adaptación de alguna novela ligera, manga, videojuego o de una novela visual, aunque a veces son historias originales que no tienen algún antecedente en otro medio. Por muchos años lo más común era que se adaptase un *manga* al *anime*. Si bien en estos últimos años se siguen llevando mangas a la televisión, ahora las novelas ligeras pareciera que son las que más se adaptaran a la animación comparada con los mangas. Dentro de esas novelas ligeras que se hicieron populares esta *Sword Art Online*, el cual fue lanzado el 10 de abril del año 2009. Este dio la idea para que tuviese su adaptación animada y para que finalmente fuera transmitida por televisión en Japón el 7 de Julio de 2012. En ella se puede visualizar un estilo de animación bastante atractivo y bien elaborado, con una banda sonora que logra encajar con cada escena y secuencia, con una temática actual, ambientada unos años posteriores al nuestro, que involucra a muchas personas aficionadas a los videojuegos.

1.2 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

1.2.1 DELIMITACIÓN ESPACIAL.

Esta investigación analiza el primer capítulo del anime Sword Art Online.

1.2.2 DELIMITACIÓN SOCIAL.

La presente investigación tiene como delimitación social a los interesados como los productores de animación, además de comunicadores que deseen a futuro estudiar y analizar el lenguaje cinematográfico de series como el objeto del presente estudio.

1.2.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL.

Esta investigación se inició el 22 de mayo de 2018 y se terminó en agosto de 2018.

1.2.4 DELIMITACIÓN CONCEPTUAL.

Esta investigación cuenta con la información necesaria para analizar el presente objeto de estudio.

1.3 PROBLEMAS DE INVESTIGACIÓN.

1.3.1 PROBLEMA GENERAL.

¿Cuál es el lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online?

1.3.2 PROBLEMAS ESPECÍFICOS.

- ¿Cómo es el encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online?
- ¿Cómo es el montaje del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online?

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1 OBJETIVO GENERAL.

Analizar el lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Analizar el encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online.
- Analizar el montaje del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online.

1.5 HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

1.5.1 HIPÓTESIS GENERAL.

El lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online se usaría de manera efectiva en las secuencias del primer episodio.

1.5.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

El encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online se usaría de manera efectiva en las secuencias del primer episodio.

El montaje del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime Sword Art Online se usa de manera efectiva en las secuencias del primer episodio.

1.6 VARIABLES Y MATRIZ DE OPERALIZACIÓN.

1.6.1 VARIABLE DESCRIPTIVA.

El lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online.

1.6.2 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN.

Tabla 1

Matriz de operacionalización

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES		
El lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online	El lenguaje cinematográfico o fílmico se caracteriza por utilizar un lenguaje exclusivamente audiovisual, en el que intervienen diversas técnicas y elementos que constituyen un mensaje meramente trabajado y estructurado” (Pinto, 2011, s.p)	El encuadre	Planos		
			Ángulos		
			Movimientos de cámara		
				El montaje	Iluminación y color
					Sonido
					Articulaciones espacio-temporales
			Tipos de Montaje		
			El ritmo		

Fuente: Propia

1.7 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.1 TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.1.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación es del tipo básica y enfoque mixto porque se hará uso de datos numéricos, textuales, visuales y simbólicos para entender a mayor profundidad el objeto de estudio. Tamayo (2003) sostiene que:

A la investigación pura se le da también el nombre de básica o fundamental, se apoya dentro de un contexto teórico y su propósito fundamental es el de desarrollar teoría mediante el descubrimiento de amplias generalizaciones o principios. Esta forma de investigación emplea cuidadosamente el procedimiento de muestreo, a fin de extender sus hallazgos más allá del grupo o situaciones estudiadas. Se preocupa poco de la aplicación de los hallazgos, por considerar que ello corresponde a otra persona y no al investigador. (p.42)

Esta investigación es de enfoque mixto porque entra en clasificación que expone Hernández Sampieri.

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández, 2014, p.534)

1.7.1.2 NIVEL DE INVESTIGACIÓN.

La presente investigación es de nivel descriptivo debido a que busca especificar las propiedades y/o características del objeto de estudio.

Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o

cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas. (Hernández, 2014, p.92)

1.7.2 MÉTODOS Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.2.1 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.

Se analizaron los datos obtenidos a través de los instrumentos de investigación que se utilizarán.

1.7.2.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

El diseño de la presente investigación no experimental transversal o transaccional. Según Hernández (2014) este diseño "describe variables y analiza su incidencia e interrelación en un momento dado" (p.154). Pertenece a la investigación no experimental porque forma parte de los "estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos" (Hernández, 2014, p.154).

X  **O**

DÓNDE:

X: Lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online

O: Observación

1.7.3 UNIVERSO Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.

1.7.3.1 MUESTREO NO PROBABILÍSTICO.

Se usó un muestreo no probabilístico que es la selección de elementos que “no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador” (Hernández, 2014, p.176). Se basó en el primer episodio de la serie al ser reconocido por varios críticos como TMG (2013), Glass Reflection (2013) y Gigguk (2013) debido a el primer capítulo de la serie destaca por sobre sus demás episodios.

1.7.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATO.

1.7.4.1 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.

Para la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas:

- Observación

Según Hernández (2014):

En la investigación cualitativa necesitamos estar entrenados para observar, que es diferente de ver (lo cual hacemos cotidianamente). Es una cuestión de grado. Y la “observación investigativa” no se limita al sentido de la vista, sino a todos los sentidos (p. 399).

- Entrevista

Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) (Hernández, 2014, p.403).

1.7.4.2 INSTRUMENTOS.

Para las técnicas escogidas en la presente se utilizaron los siguientes instrumentos:

- Análisis estadístico en SPSS
El programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) es uno de los programas de mayor uso en los Estados Unidos de Norteamérica así como en América Latina. Los procedimientos estadísticos que incluye la versión 14.0 son de mucha utilidad para aquellas organizaciones que necesiten desarrollar y subsecuentemente analizar bases de datos para aplicaciones prácticas o para diversas necesidades de investigación (Belén et al, 2010, p.15).
- Ficha de observación
Hernández (2014) sustenta que:
Durante la observación en la inmersión inicial podemos o no utilizar un formato. A veces, puede ser tan simple como una hoja dividida en dos: de un lado se registran las anotaciones descriptivas de la observación y del otro las interpretativas (p. 401).
- Guía de entrevista
Según Hernández (2014), en la entrevista estructurada “el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a ésta (el instrumento prescribe qué cuestiones se preguntarán y en qué orden)” (p. 401).

Ver anexo 2

1.7.5 JUSTIFICACIÓN, IMPORTANCIA Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

1.7.5.1 JUSTIFICACIÓN.

Esta investigación analiza el caso de Sword Art Online por ser una de las series con reconocimientos como la mejor animación para televisión y la mejor historia original en los Tokio Anime Awards 2013. Asimismo, tuvo gran parte de aceptación del público que consume anime, lo cual se ve reflejado por sus grandes ventas en Japón y la gran demanda que tuvo en el mundo tanto de la obra original como en su adaptación animada. La serie de libros ya ha vendido más de 20 millones de copias alrededor del mundo mientras que los Blu-ray de la primera temporada han vendido 200 mil copias solo en Japón. Además, destacó dentro del uso de su banda sonora como su opening, diferentes arreglos musicales para sus secuencias y que junto a la animación nos presentan un mundo futurista y con una premisa bastante atractiva.

La presente tendrá una justificación en el plano teórico, práctico y metodológico que se aplicara de la siguiente manera:

En el plano teórico, para conocer como es el lenguaje cinematográfico y si existen diferencias entre el cine tradicional y su uso en la animación.

En el plano práctico, para aplicar el lenguaje cinematográfico en el anime Sword Art Online y mostrar su uso en la serie.

En el plano metodológico, luego de haber aplicado los instrumentos de observación y entrevista, evaluar si se utilizó de manera adecuada el lenguaje cinematográfico en el caso en cuestión.

Se considera viable esta investigación porque se cuenta con la obra y la teoría del lenguaje cinematográfico para su aplicación a la misma, además de los recursos materiales y económicos para su realización.

1.7.5.2 IMPORTANCIA.

La presente Investigación es importante porque sus resultados permiten:

- Aportar a través de esta investigación nuevos conocimientos acerca del estilo de animación como lo es el anime.
- La observación de sus secuencias y las entrevistas a los expertos pertinentes permitirán obtener resultados de cómo se aplicó el lenguaje cinematográfico en el caso expuesto.
- Clarificar el uso del lenguaje cinematográfico en el anime como lo es el caso de Sword Art Online para que se tome como referencia en futuras animaciones.

1.7.5.3 LIMITACIONES.

La presente investigación presento limitantes respecto al tiempo de elaboración de la investigación, el acceso a cierto material bibliográfico que no estaba disponible en el país, así como los contactos de expertos en lenguaje

cinematográfico de obras animadas que no disponían del tiempo adecuado para concretar una entrevista con los mismos.

CAPÍTULO II:
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.

2.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.

2.1.1 TESIS NACIONALES.

- a) Campos, M. (2017). *El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki* (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú. Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, Lima, Perú.

En esta investigación se busca identificar las influencias principales que recibe Hayao Miyazaki para el uso del símbolo del árbol en sus películas y las intenciones por las que la utiliza. También analiza el lenguaje audiovisual que utiliza Miyazaki para contar sus historias.

Esta parte de la investigación es relevante porque se relaciona directamente con la investigación que se realizará al ser el análisis cinematográfico de películas anime por un director reconocido mundialmente y una clara referencia para cuando se realice el análisis del objeto en cuestión.

- b) López, E. (2015). *La Dirección De Arte En El Cine Contemporáneo: La Evolución De La Dirección De Arte En El Desarrollo De La Acción Dramática: El Caso De Edward Manos De Tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios Y Oldboy*. (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú, Lima, Perú

Se identifica las características visuales y la dirección de arte en diferentes películas como Edward Manos De Tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios Y Oldboy apoyándose en la teoría de la imagen, así como la composición y la dirección de arte de diferentes autores como Roberto Olson, Gentile, Díaz y Ferrari, etc.

Esta investigación diferencia los distintos estilos de dirección fotográfica que se han desarrollado y compara en cómo se aplicó en estas tres películas, así como los diferentes elementos visuales que se percibieron en los casos estudiados. También abarca los conceptos del lenguaje cinematográfico y sus elementos como lo son el encuadre, los planos, ángulos, movimientos, etc. para aplicación del análisis de las películas en cuestión. Estos servirán para respaldar la teoría expuesta en las bases teóricas del lenguaje cinematográfico.

- c) Astudillo, D. (2008). *PRECARIEDAD Y PASIÓN: La experiencia espiritual en Breaking the waves de Lars von Trier* (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú, Lima, Perú

El autor realiza un estudio interpretativo de la comunicación en el cine aplicada en la película Breaking the waves en lo que respecta el tema de la espiritualidad y su contenido narrativo fílmico. Para ello, analiza algunas escenas de la película en sus planos, ángulos, movimientos, diálogos, etc.

Se relaciona porque guarda mucha semejanza con la presente investigación al examinar las escenas más destacables de la película desde el punto de vista cinematográfico y que sirve de antecedente para el enriquecimiento de los instrumentos que se aplicarán en el objeto de estudio.

- d) Mateu, J. (2017). *Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana La boca del lobo* (Tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

El investigador escudriña los elementos de selección y combinación del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana La boca del lobo. El autor concluye con su análisis del lenguaje audiovisual que en las escenas violentas se utilizan con frecuencia los planos americanos, medio, busto y detalle. Con esto explica que se puede denotar los comportamientos, interacción, rasgos, etc. de los personajes. En cuanto a los ángulos, el que prima es el ángulo normal con el que se da equilibrio y proporción a la imagen. Respecto a los movimientos, según el autor se apreció paneo y trávelin lateral y de acercamiento para que los gestos de los personajes sean más claros y que los objetos se puedan observar con mayor facilidad. Luz artificial para escenas oscuras y luz natural para escenas de exteriores. Para el color, los tonos que prevalecían son el azulino junto con el gris. Finalmente, en el montaje se dividen las escenas y secuencias con cortes abruptos.

Esta investigación se resalta porque se usara de referencia para examinar el anime al tener una gran semejanza en la forma de cómo analiza los diferentes elementos cinematográficos al igual que se propondrán en la presente investigación.

- e) Espinoza, María & López, E. (2016). *La persuasión en el lenguaje cinematográfico del filme "El triunfo de la voluntad" de Leni Riefenstahl* (Tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.

Esta tesis busca examinar el uso de la persuasión y como se emplea en el lenguaje cinematográfico de la película "El Triunfo de la Voluntad" de Leni Riefenstahl. Se concluye que, luego del análisis denotativo y connotativo, se encontró el uso de diferentes figuras retóricas y tipos de argumentaciones al igual que los tipos de elementos del lenguaje cinematográfico más representativo.

La investigación sugiere que diferentes elementos del lenguaje cinematográfico pueden ser utilizados para denotar un mensaje. Con esto en cuenta, estos conceptos se utilizarán para reforzar el significado y el propósito de diferentes recursos audiovisuales para transmitir una intención o mensaje a través de las imágenes.

2.1.2. TESIS INTERNACIONALES

- f) Olaya, O. (2009) *Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado "El Mercader de Sueños"* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

El investigador desarrolla el proceso de producción de la banda sonora de un material audiovisual como una película. Explica tomando como referencia al cortometraje animado "El Mercader de Sueños" como se divide en tres partes y que se compone música de cada uno por separado comenzando con la historia. Es allí donde debe calzar todos los elementos como los personajes, las acciones, emociones para que se ejecute de manera correcta su función dramática. Luego, afirma que debe realizarse la música de los títulos iniciales para

presentar lo que se va a ver al espectador. Es por esto que es importante que antes se debe elaborar la música para la historia para tomar ideas de esta y utilizarlas a modo de introducción en los créditos iniciales. Finalmente en los créditos finales se utilizó composiciones ya realizadas con ciertas variaciones.

Olaya concluye que la música en el cine está sujeta a lo visual como lo dramático y que es imposible deducir como se va a ser.

- g) García-Montalbán, G. (2014). *Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1* (Tesis magistral). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.

El investigador se enfoca en el diseño y lenguaje del sonido en el cine. Analiza las formas fuentes y cualidades del sonido para demostrar y aclarar el valor de la misma en lo cinematográfico en relación con los elementos audiovisuales.

Es investigación se relaciona con el presente proyecto porque se utilizará de apoyo para analizar el sonido en la serie y como cumple su función en relación al aspecto visual.

- h) Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.

El autor explica el proceso de producción de las series anime a nivel visual y en el cual se analiza los diferentes aspectos de la animación del producto, en este caso, una serie anime. Uno de los aspectos que trata es la de los movimientos en perspectiva, la cual será importante para el análisis de la serie a analizar en la presente investigación. En ella explica que dichos movimientos en perspectiva

dan profundidad y realismo a lo que se podría ver en 2D. Esto debe darse en conjunto con el sujeto y el fondo para que dicho efecto se aprecie con mayor claridad.

Otro punto importante que analiza el autor es la paleta de colores utilizados en los personajes. Analiza a diferentes personajes como Naruto o Goku de Dragon Ball para saber aproximadamente la cantidad de colores y tonalidad que utiliza en estos personajes para su respectivo coloreado y como se utilizan en diferentes circunstancias de luz en las que se encuentran.

Además de esto, también aborda el uso de diferentes expresiones faciales, teorías del color, los fondos, iluminación, etc. La iluminación, como se sugiere en esta tesis, se tomará en cuenta para analizar el primer episodio de la serie Sword Art Online en la actual investigación.

- i) Álvarez, R. (2015). *El modelo de la animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España

El autor realiza una investigación multidisciplinar donde abarca conocimientos como la narrativa fílmica, la teórica general de la imagen, la teoría de los géneros, etc. Además, Álvarez (2015) relaciona los diferentes elementos de la narrativa audiovisual como parte de un modelo de animación japonés en diferentes obras de directores reconocidos como Hayao Miyazaki, Satoshi Kon, etc. para la elaboración de diferentes soluciones visuales (p.91).

Es en estos recursos y soluciones visuales que plantea el investigador donde se relacionará con la presente investigación para

entender con mayor claridad el lenguaje cinematográfico que se utiliza en diferentes obras anime.

- j) Villa, D. (2015). *Relaciones formales entre el comic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

En esta tesis se analiza los rasgos más importantes del manga y anime adaptado y cuáles son las diferencias entre ambas al momento de narrar una misma historia en medios y formatos diferentes. De esta forma el autor propone un mejor entendimiento de lo que se refleja gráficamente del manga en una anime y su capacidad de generar la sensación de movimiento en las imágenes.

Esta tesis de utilidad para reforzar la teoría del movimiento en la animación y cuando se estudie los movimientos de cámara.

2.1.3. PUBLICACIONES.

- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*. Londres, Inglaterra. University of Minnesota Press.

El libro aborda temas como la animación y su relación con el cine, su composición, sus referencias y sobre todo la ilusión del movimiento en el anime a través de diferentes ejemplos de varios animes.

- Brown, S. (2006). *Cinema Anime*. Nueva York, EE.UU. Palgrave Macmillan.

Este libro guarda cierta relación con el libro de Lamarre. Aborda ciertos temas del anime en diferentes series como el papel de las chicas en las obras de Satoshi Kon, la fuerte

influencia americana en el anime y manga, la evolución en las historias de ciencia ficción, etc. Todo esto con el fin de llegar a la animación digital y la relación que tiene con el cine.

- Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

Trata de una manera distinta el lenguaje del cine enfocándose en los elementos del mismo como la función creadora de la cámara como el encuadre, los planos, ángulos, movimientos de cámara etc. También desarrolla los elementos no fílmicos tales como la iluminación el color, el vestuario, los decorados, etc. Aunque añade el simbolismo y la metáfora como parte de este lenguaje además del montaje, entre otros elementos.

- Bedoya, R. & León, I. (2011). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima, Perú. Fondo Editorial.

Abarca los elementos fundamentales del lenguaje audiovisual como el encuadre, los planos, los ángulos, los movimientos, la iluminación y color, el sonido y el montaje. Todos estos puntos serán vitales para entender el lenguaje audiovisual y su futura aplicación por parte de los instrumentos al objeto de estudio.

- Villafañe, J. & Mínguez, N. (2002). *Principios de Teoría General de Imagen*. Madrid, España. Editorial Pirámide.

Examina desde los principios más básicos de la imagen como la comparación entre lo real y lo ficticio, la percepción de la visión humana en el espacio, color y movimiento. También explica

el espacio del cuadro, el tiempo, la composición de la imagen, el montaje y el sonido. Finalmente analiza la imagen en el periodismo, la publicidad y en el mismo cine.

2.2 BASES TEÓRICAS CIENTÍFICAS.

2.2.1 EL LENGUAJE.

El lenguaje es "la capacidad para crear y representar el mundo por medio de formas simbólicas, que permiten reflejar las operaciones de abstracción y reelaboración de objetos, fenómenos y situaciones en su sentido verbal, escrito, simbólico o gestual." (Pinzón, 2005, p.12). Por otro lado, el lenguaje también se define como una herramienta para socializar con otras personas y compartir diferentes intereses que permitan comunicarnos con ellos de lo que captamos de nuestro alrededor (Pinzón, 2005, p.13).

De igual manera, gracias al lenguaje se intercambian conocimientos y experiencias históricas, culturales y estéticas, como es el caso del arte y todas las manifestaciones socio semióticas que se han producido, tomando como base la capacidad de simbolización e interpretación ideológica, ética y estética en las diferentes épocas de la humanidad. Así, se han logrado traducir elementos puramente visuales a códigos y signos que han construido un lenguaje de acceso al arte y a la forma de leer la historia a través de las diversas producciones artísticas de cada cultura. Por tanto, al establecer la noción de lenguaje, es posible realizar un recorrido desde lo biológico, pasando por lo racional y simbólico, hasta desembocar en las formas más recientes de denominación de este término, como son el lenguaje de la computación, el lenguaje estadístico, el lenguaje de las matemáticas, el lenguaje de la política, el

lenguaje de los medios y hasta el lenguaje publicitario. (Pinzón, 2005, p.13).

Con esto, el autor sugiere que al entender el lenguaje desde sus raíces es posible trasladar ese concepto en diferentes materias incluidas las más contemporáneas como lo es el mismo lenguaje del cine.

2.2.2 EL CINE.

El cine en sus inicios era considerado un arte y esto se refleja en los trabajos de George Melies, mago ilusionista que utilizó el cine como medio de exhibición para sus presentaciones con una serie de recursos artísticos que parecían sin fin, considerándosele como el creador del séptimo arte (Martin, 2002, p. 19).

Lumiere por su lado no tenía idea de que estaba haciendo una obra artística, sino que solo se limitaba a registrar la realidad, aunque a día de hoy resultan tener ciertos elementos propios del cine (Martin, 2002, p. 20).

En sus inicios, el arte estuvo al servicio de la magia y de la religión, antes de transformarse en una actividad específica creadora de belleza. El cine, primero espectáculo filmado o simple reproducción de lo real, poco a poco se fue convirtiendo en lenguaje, es decir, en el medio de llevar un relato y de vehiculizar ideas... (Martin, 2002, p. 20).

El cine en sus inicios eran grabaciones de la realidad misma y trucos de magia en su mayoría para que luego se convierta en un lenguaje al poseer un mensaje con cada elemento audiovisual.

El cine se ha convertido en lenguaje debido a que presentan una “escritura propia que se encarna en cada realizador con la apariencia de un estilo, el cine, por eso mismo, se ha convertido en medio de comunicación, de información y de propaganda, lo cual, por supuesto, no es contradictorio con su cualidad de arte” (Martin, 2002, p. 20).

2.2.3 EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

Para entender el uso lenguaje cinematográfico es necesario saber en qué consiste y de que se compone. Según Pinto (2011): “El lenguaje cinematográfico o fílmico se caracteriza por utilizar un lenguaje exclusivamente audiovisual, en el que intervienen diversas técnicas y elementos que constituyen un mensaje meramente trabajado y estructurado” (s.p). Es el mismo lenguaje audiovisual que Bedoya y León (2011) consideran en su libro *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento* como una composición de dos elementos principales: el encuadre y el montaje. Para el desarrollo de la misma se tomará como base a estos últimos para explicar sus elementos y como se utilizan de manera individual y en conjunto.

- ENCUADRE.

El encuadre es la unidad de espacio-temporal ininterrumpida que tiene a la toma como soporte físico. El encuadre está constituido por un campo visual, un tiempo o duración que fluye, y la presencia, observable o potencial, del movimiento. Asimismo, el sonido está incorporado al encuadre (Bedoya y León, 2011, p. 19).

El autor explica que no se debe confundir al encuadre con el plano, la toma y el campo visual. El encuadre es la superficie cubierta

en el interior del cuadro mientras que la toma es la grabación de una cámara desde que se empieza a grabar hasta que se interrumpe.

Durante la filmación de una película (...) la toma puede repetirse muchas veces (...) En la película acabada solo vemos una de esas tomas. Se elige la que se ajusta a los fines y sentido del filme o la que tiene un acabado técnico y expresivo superior al juicio del director. La toma escogida constituye el soporte de lo que llamamos encuadre (Bedoya y León, 2011, p. 20).

Por una parte, el encuadre a través de su aspecto físico como el aspecto expresivo ofrece un valor que deberá ser interpretado por el espectador y esto se logra a través de los planos, ángulos, movimientos, etc. incluidos en la toma.

Para el espectador, el campo visual tiene una apariencia tridimensional, aun cuando el cuadro de la pantalla tiene dos dimensiones. Esa tercera dimensión corresponde a la impresión de profundidad que posee la imagen fílmica y que es producto de su inserción en la tradición de representación artística denominada perspectiva monocular, que presenta los objetos en la forma y disposición en la que los objetos naturales aparecen ante la vista. (Bedoya y León, 2011, p.24).

Por otra parte, se menciona al campo visual que es la parte del espacio contenido en el encuadre, es decir, lo que percibe el espectador y que corresponde al todo proyectado en la pantalla.

En resumen, Bedoya y León sostienen que el encuadre es la unidad básica del lenguaje audiovisual que está conformado por los

planos, ángulos, movimientos, la iluminación, el color, además del sonido que comprende a los ruidos, la música y la palabra (Bedoya y León, 2011, p.32).

- PLANOS.

La distancia opera como un soporte fundamental del encuadre...del campo visual ofrecido. Como existen tantas distancias posibles como la ubicación de la cámara permite, no es práctica ni operativa una medición matemática de tales distancias (Bedoya y León, 2011, p.33).

Los planos determinan y muestran la cercanía o lejanía de un objeto o actor que se encuentra del campo visual. Bedoya y León clasifican los planos según las distancias desde las más lejanas a las más cercanas:

- Gran plano general
- Plano general
- Plano de conjunto
- Plano entero
- Plano americano
- Plano medio
- Primer plano
- Gran Primer plano

El gran plano general y el plano general tienen una predominancia por los lugares naturales o urbanos mientras que en los planos entero, americano, medio y primer plano predomina el contexto; y el plano conjunto tiene un balance entre la importancia del entorno y los personajes u objetos (Bedoya y León, 2011, p.34). El plano detalle resalta objetos o partes de la figura humana como, por

ejemplo, los ojos, y cubre una gran parte o la totalidad del encuadre (Bedoya y León, 2011, p.34).

- GRAN PLANO GENERAL.

El gran plano general tiene una función mayormente descriptiva, de allí que sean muy frecuentes en documentales acerca de la naturaleza o en la introducción de relatos de ficción: los encuadres abiertos que muestran porciones amplias de ciudades, por ejemplo (Bedoya y León, 2011, p.35).

Abarca la mayor cantidad de espacio respecto a otros planos, cubriendo grandes extensiones de espacios exteriores ya sean naturales o artificiales y por lo general con un ángulo aéreo.

Este tipo de planos describen un lugar con un fin informativo para que el espectador reconozca el espacio físico donde se desarrolla la escena (Bedoya y León, 2011, p.35).

Figura 1: Gran plano general de la ciudad de Psycho Pass. *Psycho Pass*



Fuente: www.wikipedia.org

Asimismo, estos pueden usarse para mostrar la soledad de algún lugar o personaje, desastres naturales, un hombre pequeño frente a algo más grande, etc. (Bedoya y León, 2011, p.37).

- PLANO GENERAL.

Este plano se utiliza para mostrar exteriores, aunque también interiores como un estadio, una fábrica, un aeropuerto, etc. Es un campo visual más cercano que el gran plano general donde se pueden identificar movimiento y a veces algunos personajes.

Son planos característicos de los relatos de aventuras, de guerra, y están asociados a los sentimientos que animan a estos relatos épicos: el riesgo, el peligro, la amenaza exterior, la emoción aventurera, el involucramiento del espacio abierto, la expansión dinámica (Bedoya y León, 2011, p.38).

Se suelen emplear en historias donde la mayor parte de la acción se encuentran en situaciones peligrosas o que involucra personajes a aventurarse en una travesía.

Figura 2: Plano general de la primera capa del abismo. Made in Abyss



Fuente: www.tumblr.com

- PLANO DE CONJUNTO.

Se emplea para exponer a un grupo de personas, animales u objetos que se usan para dar referirse al interior de un lugar como por ejemplo un restaurante. Se les suele llamar planos contextuales porque permiten identificar el lugar con más detalle que el plano general (Bedoya y León, 2011, p.39).

Figura 3: Plano conjunto de salón de clases. Toaru Majutsu no Index



Fuente: www.imgur.com

Los planos de conjunto son los planos de la acción dinámica por excelencia, porque permiten apreciar un campo visual suficientemente apto para reforzar las notas espectaculares propias de las acciones dinámicas (Bedoya y León, 2011, p.40).

Estos tipos de planos son adecuados porque poseen una distancia que permiten apreciar de manera más cercana, comparado a un plano general, la acción que se muestra en el encuadre.

- PLANO ENTERO.

En este plano se muestra íntegramente el cuerpo del personaje, aunque no estrictamente de pies a cabeza. Pueden existir ciertos márgenes en la parte superior e inferior del plano. Además, permite incluir a más de un personaje en el mismo encuadre. También se puede utilizar para objetos que tengan una similitud en dimensiones y en cercanía como una puerta, una mesa, una pizarra, un animal, etc.

Al enfocarse en la figura humana, se puede visualizar las acciones cuando el personaje está de pie, sentado o en alguna otra posición y puede encontrarse algún margen superior o inferior (Bedoya y León, 2011, p.42).

Figura 4: Plano entero de Taki y Mitsuha. *Kimi no Na wa*



Fuente: <http://www.geronimo.fm/tag/jepang/>

- PLANO AMERICANO.

Figura 5: Plano americano de Luculia y Violet. Violet Evergarden



Fuente: <http://mypi.ruliweb.com>

En este plano el personaje es registrado por la cámara desde las rodillas hasta la cabeza y no necesariamente tienen que estar parados, es decir, puede aplicarse a más de un personaje sentado o echado. Al igual que el anterior, en estos planos puede encontrarse un margen en la parte superior o inferior. Se aplica para enfocarse en la conducta e interacción de los personajes así como apreciar sus rasgos físicos (Bedoya y León, 2011, p.42).

- PLANO MEDIO.

La toma se cierra en el cuerpo desde la cintura hasta la cabeza y su aplicación es exclusiva del cuerpo humano. Por lo general la cámara se queda estática, aunque en algunos casos puede existir movimiento para seguir al personaje si está desplazándose, manteniendo la distancia y cubriendo medio cuerpo (Bedoya y León, 2011, p.43).

En los planos medios se percibe un mayor nivel de familiaridad con el personaje en cuestión, aunque también son los planos que pueden connotar un vínculo de respeto o cortesía...La tendencia señala que los planos medios con personajes dialogando tienen una mayor duración que aquellos que no están presentes... (Bedoya y León, 2011, p.44-45).

Uno de los principales usos es el de generar cercanía con el personaje y usualmente estas tomas se prolongan más de lo usual cuando hay un dialogo entre personajes.

Por otro lado, en los planos medios se permite observar el espacio donde se encuentra el personaje de manera más cercana, es decir, su concentración está en el espacio donde se encuentra el o los personajes y su conducta exterior (Bedoya y León, 2011, p.44).

Figura 6: Plano medio de Shizuku, Umiko y Rin. *NEW GAME!!*



Fuente: <https://many-anime.com/>

- PRIMER PLANO.

Figura 7: Primer plano de Sora. No Game No Life



Fuente: <http://wallpaperstop.net>

Abarca desde la parte del hombro o cuello hasta la totalidad de la cabeza. Es un plano que se aplica recurrentemente en las escenas donde hay un enfrentamiento entre algunos personajes o para mostrar una expresión que denota una emoción. “Este tipo de plano convoca la interioridad del personaje, permite auscultar la intimidad a través del gesto, la mirada, el tic” (Bedoya y León, 2011, p.46). Con este plano se puede ver de manera más profunda al personaje respecto a su personalidad y volverse muy cercano a tal punto de percibir con detalle sus rasgos faciales.

- GRAN PRIMER PLANO O PLANO DETALLE.

Enfoca muy de cerca objetos pequeños o partes de un cuerpo y solo en este plano se puede ver en detalle ese objeto pequeño o parte corporal, además de que se sobredimensionan y adquieren un significado surrealista (Bedoya y León, 2011, p.49-50).

Figura 8: Gran primer plano de los ojos de Nao. *Charlotte*



Fuente: <https://littlecloudcuriosity.files.wordpress.com>

- **ÁNGULOS.**

Los ángulos denotan la altitud desde la que el espectador visualiza el encuadre y trabaja en simultáneo con el plano. “Los ángulos de toma expresan una relación de altura, de lugar, de ubicación establecida entre la cámara y los personajes objetos filmados” (Bedoya y León, 2011, p.53). Estas se dividen en angulación normal, ángulo en picado y ángulo en contrapicado.

- **ANGULACIÓN NORMAL.**

El ángulo normal sitúa la cámara a la altura de los espectadores, es decir, el lente de la cámara apunta hacia el horizonte, denotando equilibrio y armonía. Asimismo, la cámara puede colocarse un poco por encima o por debajo de lo registrado por la misma, dando así un ángulo normal alto o bajo respectivamente. En el ángulo normal se muestra a un objeto o personaje con una vista frontal, así como de perfil, a 45 grados de frente, etc. (Bedoya y León, 2011, p.54).

Figura 9: Ángulo normal. *Fate/Zero*



Fuente: <https://www.gricen.com>

- **ÁNGULO PICADO.**

La cámara se posiciona en una altura más alta del ángulo normal y con una inclinación hacia abajo para captar al personaje u objeto, dando la sensación de estar observando hacia un lugar por debajo de la mirada. “Y es que el principal valor visual del picado proviene del carácter dominante y abarcador que adquiere el punto de vista desde el que contemplamos el campo visual” (Bedoya y León, 2011, p.57).

El picado, al tener un campo visual percibido desde una posición alta, permite que se aprecie a los personajes u objetos como si fueran seres inferiores o débiles que observan a alguna autoridad o a algo más poderoso e intimidante que ellos.

Figura 10: Ángulo picado. *Angel Beats!*



Fuente: <http://vignette99.wikia.nocookie.net>

- **ÁNGULO CONTRAPICADO.**

Este ángulo encuadra a los elementos como si la cámara estuviese por debajo de lo usual, causando que el espectador visualice a los elementos del encuadre desde una ubicación baja (Bedoya y León, 2011, p.59).

...se emplea a menudo el contrapicado para redolar la intensidad dramática de una acción. Y es que este tipo de ángulo logra que los objetos móviles multipliquen su dinamismo y velocidad, así como que los personajes en reposo ganen en peso y proyección... (Bedoya y León, 2011, p.59).

Su aplicación se orienta a reforzar el tamaño de algún objeto que es observado desde abajo, a que los objetos móviles se capten con mayor movimiento y a que lo estático se muestre con un mayor pronunciamiento.

Figura 11: Ángulo contrapicado. *Death Note*



Fuente: <http://bokunomangax.blogspot.com>

- **ÁNGULO ABERRANTE.**

Se le ofrece al espectador la perspectiva de visión de una cámara que no mantiene un punto de vista horizontal frente a la realidad. En otras palabras, las horizontales y verticales de los objetos contenidos en el campo visual mantienen una posición oblicua con las líneas horizontales y verticales del cuadro (Bedoya y León, 2011, p.65).

Aquí la cámara se inclina diagonalmente y manteniendo su lente de manera frontal, aunque, a comparación del ángulo normal, la composición se desequilibra. Alguno de los usos que se le da a este ángulo es para generar una perspectiva confusa, subjetiva, como si alguno de los personajes hubiera sido golpeado, afectado psicológicamente o por alguna sustancia como alcohol o drogas. A esto se le conoce también como ángulo subjetivo porque adopta la perspectiva de un personaje como si fuera sus propios ojos

Figura 12: Ángulo aberrante. *Higurashi no Naku Koro Ni Kai*



Fuente: <https://iichan.hk>

- MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

Cuando la cámara se mueve es para conseguir dinamismo en una escena de acción, para acompañar, abrir o cerrar el plano al alejarse o aproximarse a un personaje u objeto, mostrar las dimensiones de un paisaje, etc. Hay movimientos que solo se utilizan para contextualizar el lugar mostrando posiciones o movimientos de los objetos encuadrados mientras que otros tienen una función enfocada al drama y expresión que tiene la imagen. (Bedoya y León, 2011, p.67)

Aparte de estas funciones, los movimientos de la cámara otorgan a la imagen una cualidad dinámica. Gracias a ellos, los espacios se potencian, lucen relieve, profundidad y tridimensionalidad y los ambientes estrechos parecen dilatarse; se crea una impresión de euforia permanente en el encuadre (Bedoya y León, 2011, p.68).

Los movimientos de caracterizan por dar resaltar la acción del encuadre y darle una mayor dimensión a un lugar.

- EL MOVIMIENTO PANORÁMICO O PANEEO.

Es un movimiento que se realiza cuando la cámara está en un trípode y gira en su propio eje de manera horizontal o vertical y es su semejante a la vista que da el girar, levantar o agachar la cabeza sin desplazar el cuerpo. En cuanto a lo descriptivo, se usan los paneos horizontales para mostrar una vista panorámica del lugar que aporta armonía o desequilibrio a la imagen (Bedoya y León, 2011, p.69).

Una panorámica dilatada y lenta sobre el campo de batalla, por ejemplo, incrementa la sensación de desastre y la magnitud de lo ocurrido (Bedoya y León, 2011, p.69).

En muchos casos el paneo horizontal se utiliza para seguir a un objeto o personaje en movimiento. Otro uso es para simular la visión de uno de los personajes ya sea lenta para observar o rápida cuando se da una persecución o escena de tensión (Bedoya y León, 2011, p.69).

En cuanto al paneo vertical o también llamado tilt se pueden realizar desde arriba hacia abajo o de abajo hacia arriba, dando así una connotación de ascenso y caída respectivamente (Bedoya y León, 2011, p.70).

Finalmente, cuando la cámara realiza un giro de 360 grados se le denomina paneo circular y se utiliza para dar la sensación de extravió, mareo, etc. (Bedoya y León, 2011, p.70-71).

- EL TRÁVELIN.

A comparación del paneo, en el trávelin la cámara se coloca sobre una base móvil para que esta se desplace hacia un personaje u objeto. Estos soportes varían obteniendo diferentes resultados y que van desde una grúa, un riel (también llamado dolly), un steady-cam hasta en vehículos como un auto, un helicóptero, etc. (Bedoya y León, 2011, p.73-74).

Existen diferentes tipos de trávelin como el trávelin de acercamiento que se aplica para cerrar el encuadre y centrarse en un personaje u objeto o algún detalle del encuadre (Bedoya y León, 2011, p.75). Por otro lado está el trávelin de alejamiento que expone lo que esta fuera del encuadre, es decir, un campo visual más amplio de manera progresiva. A su vez, acentúa la sensación de soledad, abandono o da profundidad al espacio (Bedoya y León, 2011, p.78).

Por cierto, la trayectoria de seguimiento puede mantener un curso enérgico, como aquella que acompaña en su carrera desenfundada al protagonista de un filme de persecución, o acaso dar la impresión de un trayecto errático, de un recorrido sin meta ni objetivos precisos, mediante movimientos sinuosos de la cámara (Bedoya y León, 2011, p.79).

El trávelin lateral se utiliza frecuentemente para el seguimiento de un objeto o personaje como en una persecución.

Otro tipo de trávelin circular que busca rodear a los objetos o personajes grabados (Bedoya y León, 2011, p.80).

- EL "PANOTRAVELIN".

Es la combinación del paneo y el trávelin y se realiza cuando la cámara está en un soporte móvil y a la vez realiza paneos horizontales o verticales. Esto se puede generar diferentes combinaciones como un trávelin de acercamiento y luego realizar un movimiento circular (Bedoya y León, 2011, p.85-86).

- EL ZOOM.

En efecto, el trávelin respeta las dimensiones del espacio y el volumen de los objetos situados en él, mientras que el zoom, al distorsionar el entorno visual, ofrece una percepción abstracta del espacio (Bedoya y León, 2011, p.87).

El zoom no es un movimiento de cámara propiamente, sino que simula un movimiento ya sea de acercamiento o alejamiento a través de la variación de la distancia focal variable del lente de la cámara. Se utiliza para acercarse o alejarse de un objeto o personaje con mayor facilidad sin necesidad de mover físicamente la cámara, además de poder obtener el plano que se desea. Sin embargo, el aspecto negativo del uso del zoom es la distorsión del entorno visual.

- LA CÁMARA INMÓVIL.

Cuando la cámara se encuentra estática proporciona un significado de equilibrio en el encuadre, aunque los elementos que estén en la misma pueden estar en movimiento (Bedoya y León, 2011, p.91).

En las historias de ficción, la cámara fija se aplica para mostrar calma en un encuadre. Un ejemplo de esto sería una conversación y que hace uso del contra plano con una cámara quieta (Bedoya y León, 2011, p.92).

- LA ILUMINACIÓN.

La percepción que el ojo humano del movimiento se basa en la luz proyectada. En los inicios del cine era una cinta translúcida que iba a una velocidad determinada y con esto se generaba la ilusión de movimiento. Hoy el estándar es ver 24 imágenes de luz en un segundo proyectadas sobre una pantalla o un monitor. No obstante, la luz no se limita a mostrar una imagen, sino que va más allá:

La importancia de los factores lumínicos no se detiene en esas posibilidades. Va mucho más allá, pues la luz no solo cumple una función perceptual, estimulando la visión y permitiendo identificar lugares, horas del día, estaciones del año o condiciones climáticas. La luz juega un rol decisivo en la creación de la imagen fílmica: transforma, modifica, altera, recalca, colorea, subraya la apariencia de los personajes u objetos dispuestos en el campo visual (Bedoya y León, 2011, p.97).

La luz no solo se encarga de informarnos del lugar o el tiempo, sino que puede cambiar el aspecto del encuadre como los personajes u objetos del encuadre.

Cuando existe un control de la luz con un propósito expresivo pasa a ser iluminación cinematográfica y se puede mostrar de varias formas un lugar, objeto, personaje siendo lo mismo pero con una connotación muy distinta una de la otra (Bedoya y León, 2011, p.97).

En una escena se pueden percibir 3 factores: fuentes de luz, grado de luz y el contraste de la luz con respecto a la sombra (Bedoya y León, 2011, p.99).

Por un lado, las fuentes de luz pueden ser naturales o artificiales. En cuanto a la luz natural se refiere a la luz que está presente en el lugar de la grabación como la proveniente del sol o de la luna. Por otro lado, la luz artificial se obtiene mediante luces incandescentes, lámparas, paras halógenas, etc. y pueden tener diferentes direcciones según el ángulo de la cámara (Bedoya y León, 2011, p.99).

La luz frontal tiene la misma dirección que la cámara logrando que un objeto se confunda con el fondo, es decir, que se aplane la imagen. Con respecto a la luz lateral, esta tiene una dirección desde un lado de la cámara delineando y aumentando el volumen del personaje u objeto iluminado (Bedoya y León, 2011, p.100, 102).

La luz cenital se sitúa encima del objeto u personaje, dándoles un aura al mismo mientras que el contraluz tiene una dirección opuesta a la cámara y detrás del objeto, ocasionando un efecto de silueta al personaje u objeto (Bedoya y León, 2011, p.100).

Existe un sistema muy común de iluminación denominado "de tres puntos" el cual consiste en colocar una luz principal con un ángulo de 45 grados sobre el personaje, otra a contraluz y una frontal, alcanzando una iluminación equilibrada y diferenciando al objeto del fondo (Bedoya y León, 2011, p.102).

Dentro de la iluminación existen además diferentes calidades de luz como las imágenes bien iluminadas, reduciendo las sombras; las imágenes con baja luminosidad, que se capta muchas sombras y oscuridad; imágenes con tonalidad graduada, que posee una luz intermedia entre la baja y la alta; las imágenes con iluminación dura, la cual se aplica para que los objetos proyecten su sombra con bordes

remarcados; y las imágenes con iluminación suave, suavizando las sombras y bordes de los objetos captados por la cámara (Bedoya y León, 2011, p.110).

- EL COLOR.

La práctica del color en el cine se ejercita a partir de la aplicación de pautas expresivas. Los cineastas no pretenden imitar la realidad, sino recrearla. Poseen una conciencia clara de las condiciones en que las películas se proyectan y de los valores expresivos (...) y las prácticas artísticas han adherido a cada uno de los colores del espectro (Bedoya y León, 2011, p.116).

Uno de las aplicaciones más recurridas del color es el incentivo de las emociones del espectador. Esta expresividad en el color se refleja en factores como el matiz, saturación y brillo (Bedoya y León, 2011, p.117).

El matiz se mide a través de los grados en la escala cromática, desde el violeta hasta el rojo, aunque también se reconoce específicamente los colores cálidos que expresan intensidad, potencia; y los colores fríos que denotan relajación y calma. En cuanto a la saturación de cada color puede interpretarse como la intensificación de su función original o de resaltar una emoción determinada (Bedoya y León, 2011, p.118).

Por otra parte, el brillo tiene la característica que se puede regular, ya sea añadiendo o restándole al color. Cuando se resta brillo la imagen se torna al gris mientras que cuando se aumenta la luz se alumbra la imagen (Bedoya y León, 2011, p.123).

- SONIDO.

El sonido es parte fundamental en una película, pues integra a una banda sonora que posee una serie de elementos sonoros como el ruido, la voz humana y la música; enriqueciendo la percepción del espectador frente a la imagen (Bedoya y León, 2011, p.175).

El sonido puede ser captado mediante el sonido de estudio o el sonido directo. Por un lado, el sonido de estudio es el que se registra de manera independiente a través de una cabina teniendo el control del mismo y evitando cualquier sonido no deseado; mientras que, por otro lado, el sonido directo es grabado en el mismo lugar y momento que se realiza la grabación de la película (Bedoya y León, 2011, p.177).

Como se mencionó anteriormente, la banda sonora se entiende como elementos que interactúan entre si y que aparecen juntos en momentos específicos y que separados en otros. Los elementos que conforman la banda sonora son la voz humana, la música y los ruidos.

La voz humana es un elemento expresivo al igual que la música o los ruidos que es expresada por un actor, aunque su rol dentro de la banda sonora se evidencia con mayor claridad en los diálogos siendo informativos o dramáticos (Bedoya y León, 2011, p.181).

La música usualmente se ha usado para acompañar la acción dramática, no obstante, la aplicación de la música va más allá de acompañar a una escena. Puede crear una atmosfera del lugar y ayuda a reconocer los temas principales de una película (Bedoya y León, 2011, p.184).

En algunos casos se selecciona música de fondo que carece de voz y no forma parte del espacio mostrado, es decir, los personajes no escuchan esa música de fondo, por lo que estaríamos refiriéndonos a una música extradiegética. Por otro lado, la música de situación existe en el mundo ficcional de la película, es decir, es percibida por los personajes en algunos casos se muestra su origen (Bedoya y León, 2011, p.187-188).

Los ruidos poseen una función referencial, es decir, aporta realismo y naturalidad a la historia, reforzando y enriqueciendo el contexto de la situación dramática (Bedoya y León, 2011, p.188).

Independientemente de la división que se ha mencionado anteriormente del sonido, este posee diferentes fuentes. El sonido diatéutico se define como el sonido que tiene su origen en un objeto o personaje o ambiente dentro del mundo ficcional, mientras que el sonido extradiegético tiene una fuente de algún lugar que no pertenece al lugar de ficción (Bedoya y León, 2011, p.190).

- MONTAJE.

El montaje es la que organiza los encuadres para que tengan un orden y tiempo. Gracias al mismo se pudo crear una continuidad al colocar los encuadres de manera sucesiva y siendo alternadas con otras obteniendo a la narrativa como una de sus funciones más importantes (Bedoya y León, 2011, p.225).

Sea narrativo o expresivo, una tarea primordial del montaje es lograr la impresión de movimiento continuo de una película. Es decir, conseguir la sucesión de encuadres múltiples, fragmentarios o diversos (Bedoya y León, 2011, p.226).

Estos encuadres múltiples que permiten un movimiento en la imagen se articulan mediante una transición. Esta articulación es la que relaciona al espacio y tiempo en el montaje que puede ser de continuidad espacio-temporal; discontinuidad temporal y continuidad espacial; discontinuidad espacial y continuidad temporal; y discontinuidad espacio-temporal.

La continuidad espacio-temporal se da cuando cada encuadre está directamente relacionado con el anterior manteniendo el lugar y tiempo de la escena. Un ejemplo de esto sería una conversación donde se va alternando con diferentes planos (Bedoya y León, 2011, p.230).

Un derivado del anterior es la continuidad del espacio pero resumiendo la acción temporal. Esto se logra mostrando acciones puntuales en el encuadre que sean principales en la acción para que el tiempo se acorte y mostrar al espectador dicha escena en menos tiempo (Bedoya y León, 2011, p.230).

En cuanto a la continuidad espacial y discontinuidad temporal se aplica cuando la acción narrativa se da en el mismo espacio pero en un tiempo diferente. Un ejemplo de esto podría ser un personaje que luego de muchos años vuelve a su casa donde vivió cuando era niño. Al entrar a su casa recuerda lo que vivió en su casa con sus padres, familiares y amigos cuando era niño. A esto se le denomina *flash back*, aunque no necesariamente tiene que haber una relación con el espacio y tiempo. Basta que se exponga algún hecho o suceso pasado (Bedoya y León, 2011, p.230-231). También existe lo contrario a esto que se llama *flash forward* que, a través de diferentes sucesos, predice o anticipa algún suceso por parte de algún personaje. De igual

forma que el *flash back*, el *flash forward* solo requiere la exposición de alguna predicción (Bedoya y León, 2011, p.231).

Cuando se realiza una continuidad temporal y una discontinuidad espacial es identificada como montaje alterno, donde la acción se da en un mismo tiempo pero en diferentes lugares. Se puede ejemplificar claramente en una llamada telefónica donde los interlocutores están en diferentes sitios pero en una llamada que ocurre al mismo tiempo (Bedoya y León, 2011, p.232).

La gran mayoría del cine tiene una inclinación a ser narrativa y esto se evidencia en su montaje. Al comienzo se limitaban a captar solo la realidad, pero luego se fueron dando cuenta de que con el montaje se podría crear un mundo más complejo, con reglas propias y diferentes a los que son captados de la realidad, produciendo una dimensión narrativa.

El principio de continuidad es fundamental en la narrativa cinematográfica. La exposición fílmica de hechos y situaciones se ofrece de un modo ordenado y organizado. Los encuadres se juntan manteniendo entre si relaciones de continuidad, y el montaje busca que su unión sea suave, ligera imperceptible, natural, ajena a los saltos o cortes bruscos (Bedoya y León, 2011, p.236).

Posteriormente el cine fue estandarizando el montaje continuo que consiste en mantener una acción constante sin mostrarla en su totalidad, es decir, su objetivo es juntar o empalmar las acciones y movimientos de los objetos o personajes lo más perfecto posible para que capte de manera natural y creíble.

El montaje creativo o expresivo, en contraste con el montaje narrativo, toma encuadres y los enfrenta para relacionarlos conceptualmente, yendo más allá de la continuidad narrativa (Bedoya y León, 2011, p.239).

En este tipo de montajes diferentes directores han dado su punto de vista respecto al montaje expresivo. Para Griffith y Pudovskin, este montaje se alcanza con la combinación de encuadres significativos en un orden gradual de distancia y tiempo para conseguir una fluidez temporal determinada (Bedoya y León, 2011, p.240).

Para Eisenstein los encuadres por si mismos no aportaban un sentido expresivo completo, sino que se deberían enfrentar a dos de estos para que cobre un sentido y un concepto innovador (Bedoya y León, 2011, p.241).

(...) las ideas de Bazin se reforzaron con la práctica del plano secuencia. En efecto, al permitir el flujo ininterrumpido de las acciones al interior de un encuadre, manteniendo la unidad de la acción dramática, la cámara establece los centros de interés a través de los movimientos y el ritmo interno de las acciones. El plano secuencia desecha los cortes que descomponen una acción en fragmentos y prefiere el flujo continuo de las situaciones, que son seguidas por una cámara atenta (Bedoya y León, 2011, p.243).

André Bazin dio un concepto que se basaba en la "fuerza del registro fotográfico" y que se refuerzan con el uso del plano secuencia, donde la mayor atención recae en la acción que se mantiene durante toda la toma al no poseer ningún tipo de corte.

El último tipo de montaje es el discursivo y se puede identificar en alguna parte de una película cuando se basa en una ideología en particular. Se basa en que el cine puede crear sentimientos con cierta combinación de lo visual y sonoro y obtener un sentido diferente a lo que cada uno puede tener por separado, es decir, emplea la metáfora a través de imágenes y sonidos (Bedoya y León, 2011, p.244). También se utiliza la figura retórica llamada sinécdoque, la cual es exponer solo una parte de lo que se quiere mostrar. Un ejemplo de esto es en el cine de terror cuando se muestran solo sombras para luego revelar a un asesino (Bedoya y León, 2011, p.245).

Finalmente en el montaje existe un elemento importante que es el ritmo. Este se encarga de darle una duración al encuadre y un tiempo a la película. El ritmo ocasiona que el montaje extienda o comprima el tiempo de duración del encuadre, por lo que acciones dramáticas que duran siglos se puedan resumir en menos de dos horas o extender en minutos una acción que solo toma segundos (Bedoya y León, 2011, p.245).

2.2.4 SU APLICACIÓN EN LA ANIMACIÓN.

Cuando hablamos del espacio narrativo nos referimos a “aquel escenario de actuación en que los personajes desarrollan una acción” o que sitúa en un determinado contexto la historia y los personajes. En ambos casos, tanto en el fílmico como en el del cómic, el espacio narrativo es una extensión imaginaria definida por el encuadre, que configura así el campo y el fuera de campo. Manga y anime construyen su propio universo mediante el dibujo, pero estas afirmaciones no dejan de ser válidas, ya que su plasmación gráfica imita el lenguaje cinematográfico (tamaños de plano, movimientos de cámara,

sonidos) a efectos de composición y de campo (Villa, 2015, p.83).

Villa interpreta al espacio narrativo como una extensión del encuadre que ya ha sido explicado y que dichas acciones dentro del encuadre se aplican de la misma manera tanto en las producciones cinematográficas como en el anime y manga porque ambas aplican el mismo lenguaje cinematográfico.

Cualquiera de las imágenes que tratamos posee un encuadre, que designa el “proceso mental y material por el cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo, con ciertos límites precisos”. La acción de encuadrar, en manga y anime difiere de la del cine o la fotografía. Como señala Barbieri, el fotógrafo encuadra mediante una operación de sustracción. De entre todo el campo visible selecciona una parte en detrimento del resto. El dibujante y animador construyen la imagen encuadrada por “adición de trazos y de formas”, no es una selección delimitada de la realidad. Esta operación hace que lo no representado tenga el mismo valor que las imágenes fotográficas, porque independientemente de si la imagen supone una captación o una reconstrucción “los conjuntos son cerrados, y todo lo que es cerrado está artificialmente cerrado”. El fuera de campo en manga y anime hace referencia a un espacio que nunca ha existido pero que se puede inferir mediante el encuadre.

Esta acción se realiza con la cámara captando una parte de la realidad por lo que se tendría que valorar si una imagen extraída de la realidad se puede valorar de la misma manera que una creada manualmente a través de un dibujo que no es una extracción de la

realidad. Según Deleuze (como se citó en Villa, 2015, p.118) al realizar un encuadre existe una parte que no se puede captar, pero el autor le da el mismo valor que la parte fotografiada independientemente de si es una captación o una reconstrucción de la realidad. En la animación, lo que está fuera de campo se relaciona a un espacio inexistente pero que se puede deducir mediante lo que está en el encuadre. Por esta razón es que el lenguaje cinematográfico es aplicable tanto al manga como al anime y que será tomada en cuenta para la aplicación de los instrumentos.

2.3 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

- a) **ANIME.** Es un estilo propio de animación, que se distingue en el estilo de su dibujo, en la forma de animación y en estilo narrativo (Rodríguez, 2014, p.45).

Es un estilo de animación propio de Japón que se distingue por su forma y contenido.

- b) **CÁMARA AL HOMBRO.** La cámara esta sostenida directamente por el operador, por eso la imagen se ve algo temblorosa...se emplea para mostrar el punto de vista subjetivo de los personajes (Edgar-Hunt et al, 2016, p.209).

El camarógrafo maneja directamente la cámara sin ningún tipo de soporte o añadido que le ayude a estabilizar la toma por lo que resulta un poco inestable y temblorosa.

- c) **CÁMARA LENTA.** La cámara filma a más de 24 fps (a veces hasta cerca de 2.000 fps) para conseguir unos movimientos suaves y ralentizados (Edgar-Hunt et al, 2016, p.209).

Grabación de alta velocidad para que luego sea procesado y se obtenga tomas con movimientos lentos y fluidos.

- d) **CÁMARA RÁPIDA.** La cámara filma a menos de 24 fps para conseguir una acción acelerada (Edgar-Hunt et al, 2016, p.209).

Grabación de baja velocidad que se realiza con la intención de registrar una acción veloz.

- e) **DIEGÉTICO.** Cualquier objeto o elemento del mundo de ficción se considera diegético (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2016, p.210).

Es todo elemento que pertenece al universo ficcional del mismo, es decir, que es percibido por los personajes y objetos dentro del mundo ficcional.

- f) **EXPOSICIÓN.** Manera mediante la cual la información narrativa se transmite a los espectadores. Esto se puede llevar a cabo de forma visual, aunque a menudo se comunica mediante el dialogo o monologo (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2016, p.210).

Sirve al espectador para que note cierta información frecuentemente dada a través de una conversación.

- g) **EXTRADIEGÉTICO.** Cualquier elemento de la película fuera del mundo de ficción, como los créditos (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2016, p.210).

Todo aquello que no pertenece al mundo ficcional, es decir, que no es percibido por lo personajes o que no pertenece a la ficción.

- h) **FUERA DE CAMPO.** Es el espacio que no muestra la cámara, sin embargo, queda implícito por los movimientos de los personajes y objetos, los diálogos y el sonido (Edgar-Hunt, Marland y Rawle, 2016, p.210).

Es todo aquello que existe fuera de lo registrado por la cámara pero que puede ser deducido por el desplazamiento de los personajes, objetos, el sonido, etc.

- i) **GAME MASTER.**

El concepto de Game Master (GM) está asociado a un rango de funciones en juegos basados en juegos de roles, desde juegos de rol en lápiz y papel hasta juegos para computadora como los juegos de rol multijugador masivo en línea. La funcionalidad de GM en las plataformas de juego está directamente relacionado con un puñado de variables (Tychesen et al., 2005, p.215).

El Game Master es aquel que tiene una serie de funciones dentro de los juegos de rol, ya sean en los juegos de rol de mesa como por computadora.

- j) **INTERFAZ DEL VIDEOJUEGO.**

Puede definirse como cualquier información en pantalla que proporcione al jugador información sobre la vida, la salud, la ubicación o el estado de los personajes (...) como las cuadrículas de avance o selecciones de armas, o pantallas adicionales que le dan al jugador más control sobre la manipulación de elementos del juego (Consalvo, 2006, s.p.).

Es la información que se muestra a cada jugador acerca de los principales elementos del videojuego en cuestión.

- k) **KODOMO**. Se enfoca a un público infantil, por lo que presentan tramas simples, lenguaje fácil de entender y muchas de estas contienen un mensaje (Rodríguez, 2014).

Género dirigido a niños que presentan una temática sencilla y con lenguaje infantil para la transmisión de un mensaje.

- l) **MONTAJE EN PARALELO**. Técnica de montaje que consiste en intercalar diferentes hilos narrativos que están separados en el tiempo o el espacio, a menudo se hace con el objetivo de crear cierto ritmo o tensión mientras se avanza hacia el clímax (Edgar-Hunt et al, 2016, p.211)

Dentro del montaje se utiliza para contar de manera intercalada diferentes acciones que se llevan en diferentes lugares o momentos para generar tensión o seguir un ritmo que podría terminar en un clímax.

- m) **MOTIF**. Una idea o concepto dominante, un elemento recurrente; un color, una melodía o una característica formal que se repite. El uso reiterado de un tipo de plano también puede convertirse en un motif mediante la repetición y la variación (Edgar-Hunt et al, 2016, p.211).

Un motif es cuando un elemento audiovisual se repite en diferentes ocasiones. Puede ser una toma, una melodía, etc. que tiene ciertas variaciones.

- n) **PERSPECTIVA SONORA**. Es la dirección aparente del sonido reverberando en el espacio. La perspectiva puede sugerirse mediante la manipulación del volumen, la reverberación y los niveles en relación con los otros sonidos de la diégesis (Edgar-Hunt et al, 2016, p.211).

Hace referencia a la dirección del sonido que ha sido modificado por los diferentes niveles del volumen conjugado con otros sonidos para dar un efecto de reverberación del espacio.

- o) **PLANO DE SITUACIÓN.** A menudo es el primer plano de una escena, el principal, y suele ser un plano general, que muestra al espectador la totalidad del escenario, el decorado, las relaciones espaciales entre los personajes y las acciones importantes (Edgar-Hunt et al, 2016, p.185).

Es el primer plano de una escena que usualmente es un plano general y que permite apreciar todo el espacio donde se desarrollara la escena.

- p) **PLANOS SECUNDARIOS.** La toma de plano-contraplano suele incluir planos de un personaje reaccionando a una frase del dialogo; este tipo de planos se conocen como secundarios o planos de reacción (Edgar-Hunt et al, 2016, p.188).

Son aquellas tomas que registran las reacciones de algún personaje frente a una conversación.

- q) **SALTO DE EJE.** Infringir la regla de los 180 grados al cruzarla línea imaginaria que divide la escena. (Edgar-Hunt et al, 2016, p.212).

Cuando la cámara gira en un ángulo de 180 grados.

- r) **SEINEN.** El público al que va dirigido es un público adulto, los mensajes se complican y abarcan aspectos de la realidad, como la política, el sexo, etc. (Rodríguez, 2014, p.133)

Género dirigido a un público con mayoría de edad donde las temáticas se extienden desde la violencia y drogas hasta el sexo.

- s) **SONIDO DE PUNTO DE AUDICIÓN.** Un sonido cuya intensidad, tono y espacio implican escuchar de un punto subjetivo en particular en la diégesis, en el que la recepción y el receptor del sonido ven antes que su punto de origen (Edgar-Hunt et al, 2016, p.179).

Es aquel sonido diegético que es percibido por los personajes y el mismo espectador antes de que se muestre el origen del mismo.

- t) **VOCOCENTRISMO.** Priorizar la voz por encima de cualquier otro sonido, tanto en la jerarquía de la percepción como en la mezcla de sonido (Edgar-Hunt et al, 2016, p.212).

Se da cuando la voz posee un nivel de volumen muy superior a los otros sonidos.

**CAPÍTULO III:
PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E
INTERPRETACIÓN DE
RESULTADOS**

CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1 VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS.

La validez de expertos o face validity, la cual se refiere al grado en que aparentemente un instrumento mide la variable en cuestión, de acuerdo con “voces calificadas”. Se encuentra vinculada a la validez de contenido y, de hecho, se consideró por muchos años como parte de ésta.

Hoy se concibe como un tipo adicional de evidencia (Gravetter y Forzano, 2011; Streiner y Norman, 2008; y Mostert, 2006). Regularmente se establece mediante la evaluación del instrumento ante expertos. Por ejemplo, Hernández-Sampieri (2005) sometió el instrumento a revisión por parte de asesores en desarrollo organizacional, académicos y gerentes de recursos humanos. (Sampieri, 2014, p. 204)

De acuerdo a las características de la investigación se consideró los aspectos éticos que son fundamentales ya que se trabajaron con docentes por lo tanto el sometimiento a la investigación conto con la autorización correspondiente de parte de la dirección de la institución educativa como de los docentes por lo que se aplicó el consentimiento informado accediendo a participar en el método.

Asimismo, se mantiene la particularidad y el anonimato así como el respeto hacia el evaluado en todo momento y resguardando los instrumentos respecto a las respuestas minuciosamente sin juzgar que fueron las más acertadas para el participante.

Tabla 2.

Juicio de expertos

Expertos	Pertinencia	Relevancia	Claridad
Mg. ERNESTO GUEVARA FLORES	x	x	x
Mg. JOSE ERNESTO VENTOCILLA MAESTRE	x	x	x
Mg. LUIS ALBERTO CHÁVEZ RAMOS	x	x	x

Fuente: Propia

Ver anexo 3

3.2 RESULTADOS.

3.2.1 ANÁLISIS ESTADÍSTICO EN SPSS

**VARIABLE
LENGUAJE
CINEMATOGRAFICO DEL
ANIME SWORD ART
ONLINE**

TOMAS ANALIZADAS

Figura 13: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 14: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de acercamiento.

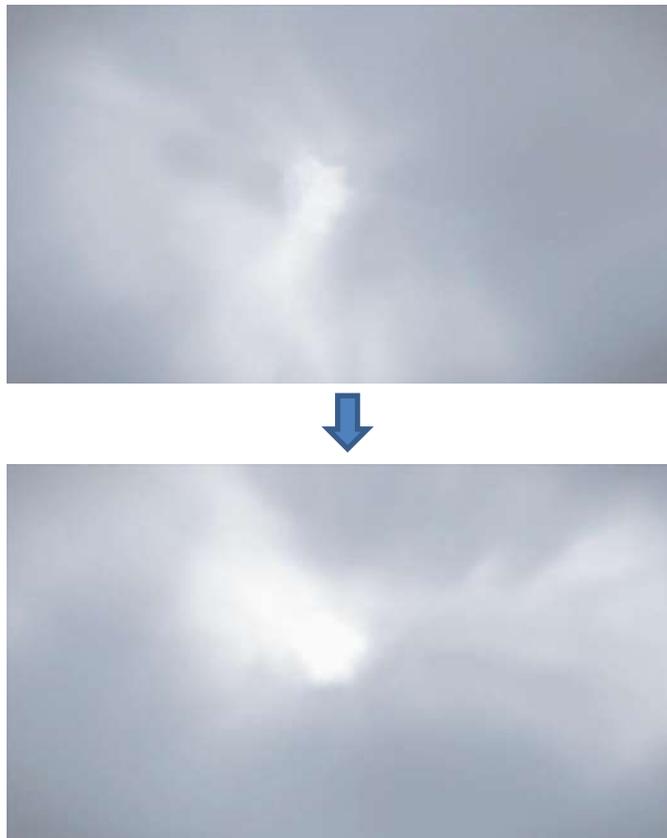


Figura 15: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 16: Plano conjunto, ángulo normal con trávelin de acercamiento.



Figura 17: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 18: Plano general, ángulo normal con trávelin de acercamiento.



Figura 19: Plano general, ángulo cenital con paneo vertical.

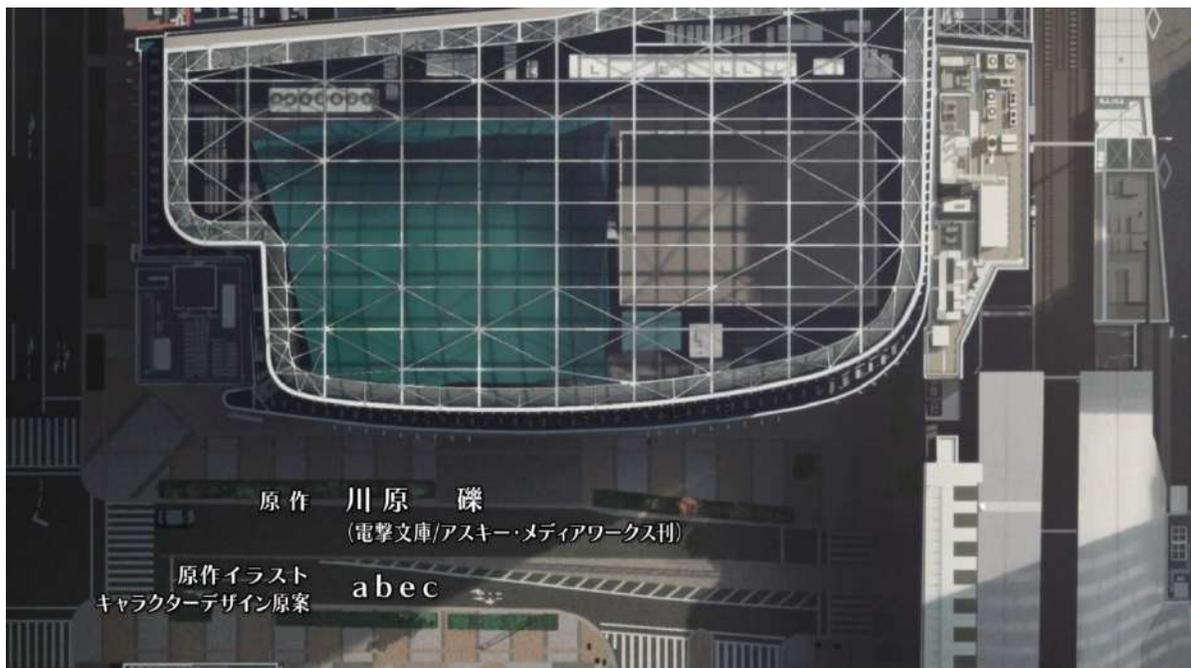


Figura 20: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 21: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 22: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



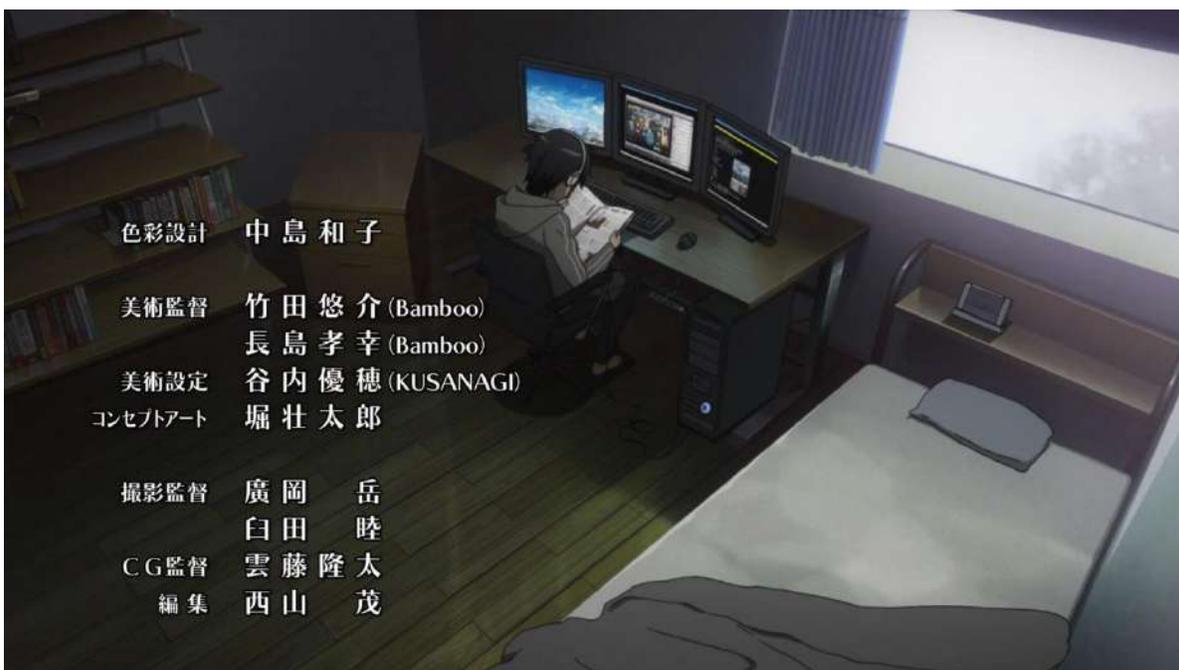
Figura 23: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 24: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 25: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



色彩設計 中島 和子
美術監督 竹田 悠介 (Bamboo)
長島 孝幸 (Bamboo)
美術設定 谷内 優穂 (KUSANAGI)
コンセプトアート 堀 壮太郎
撮影監督 廣岡 岳
白田 睦
CG監督 雲 藤 隆太
編集 西山 茂

Figura 26: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 27: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.

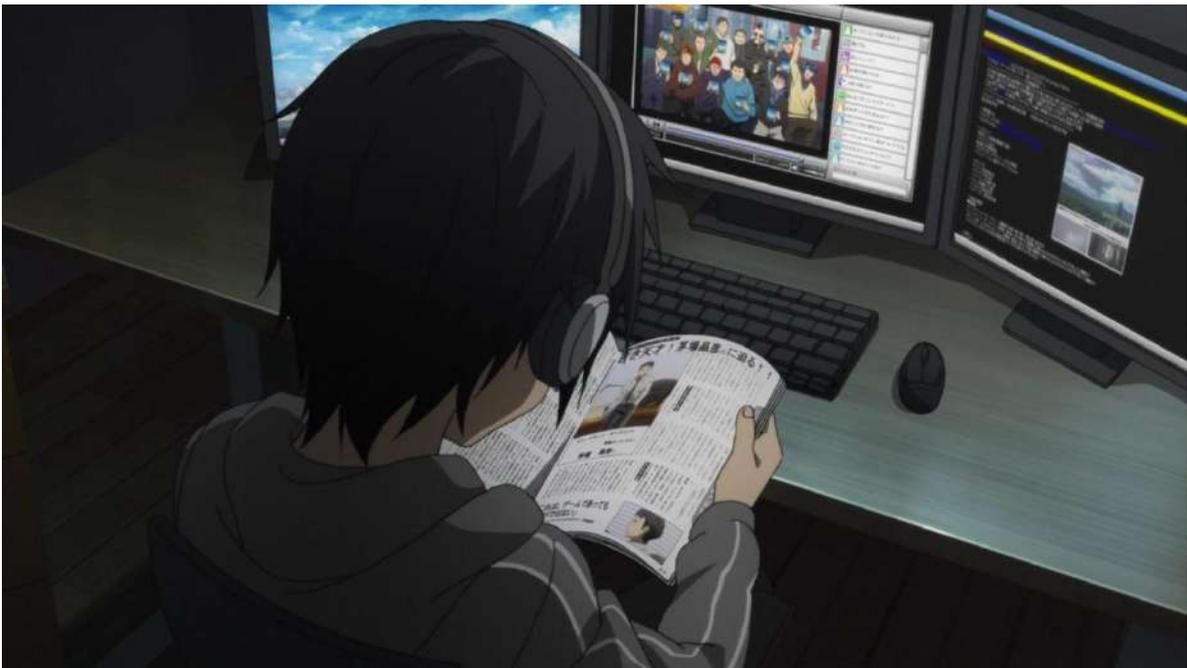


Figura 28: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 29: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 30: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 31: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 32: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 33: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 34: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.



Figura 35: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 36: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 37: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.

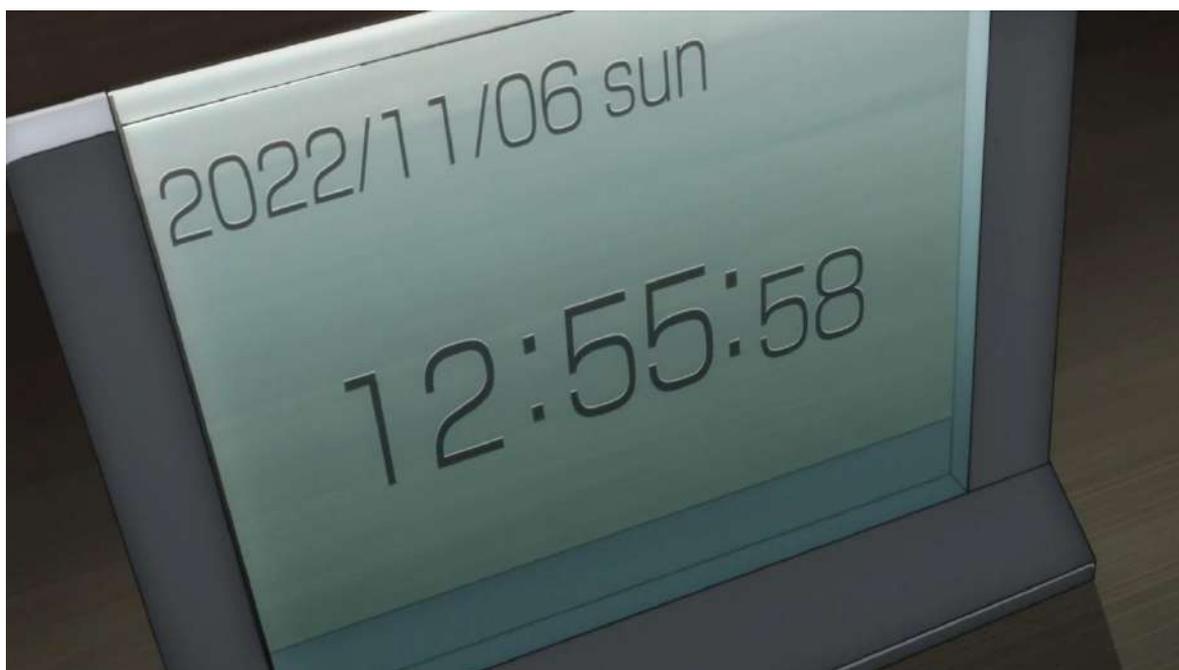


Figura 38: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 39: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 40: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 41: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 42: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 43: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.

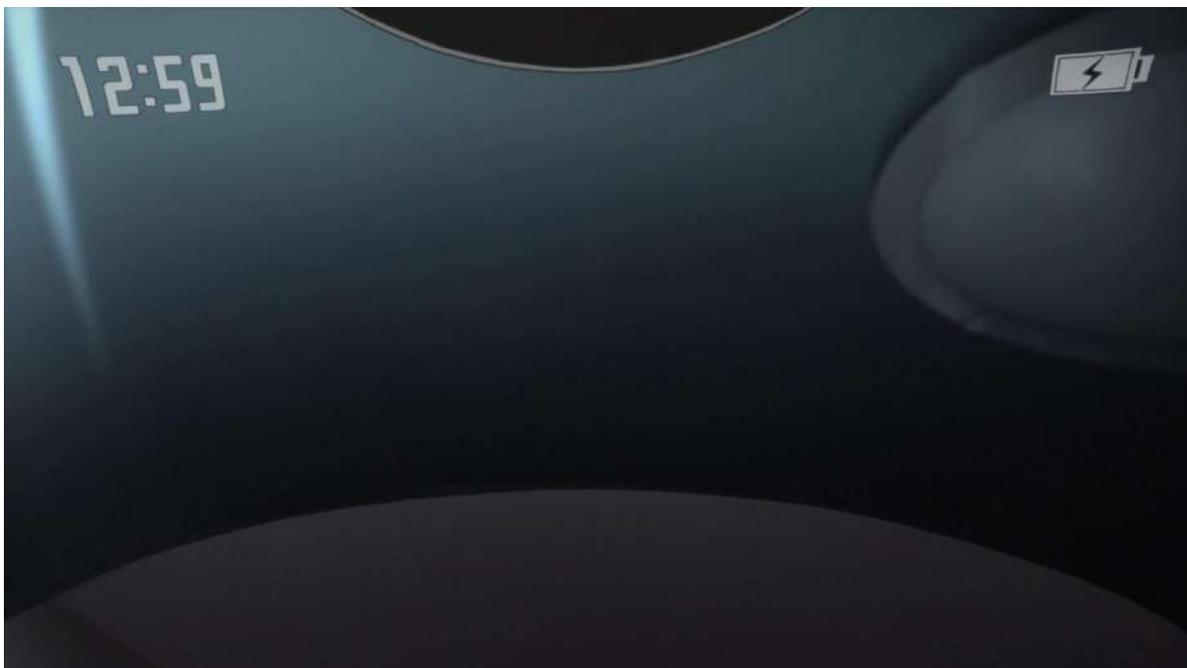


Figura 44: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 45: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.

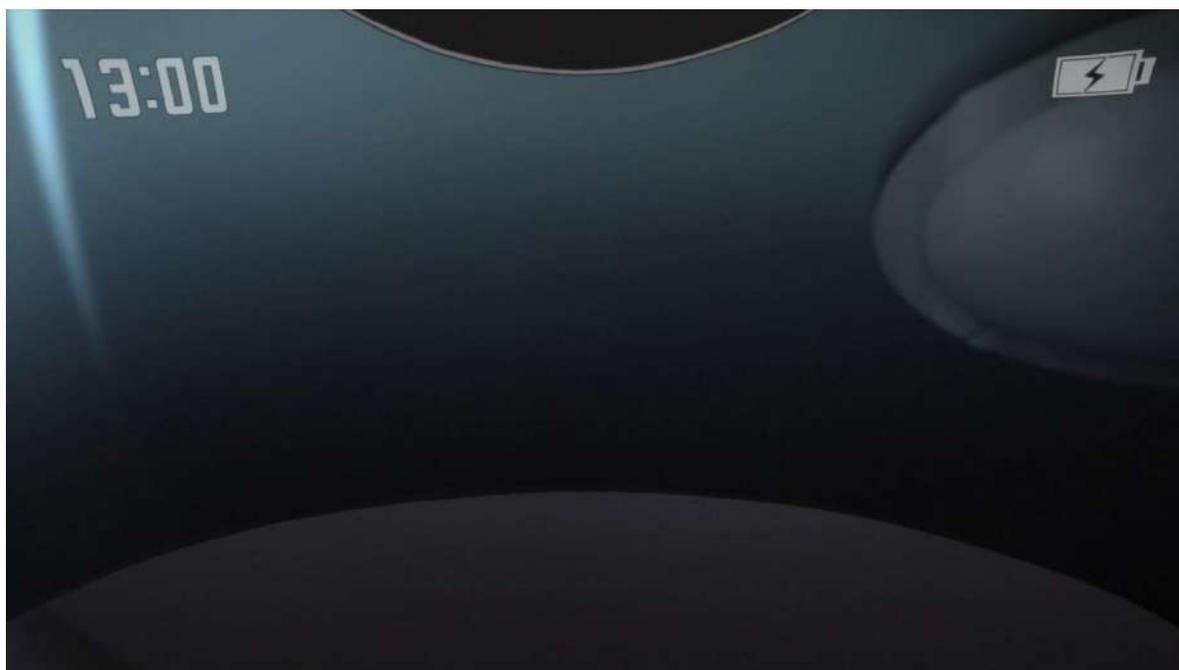


Figura 46: Plano detalle, ángulo cenital con cámara estática.



Figura 47: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.

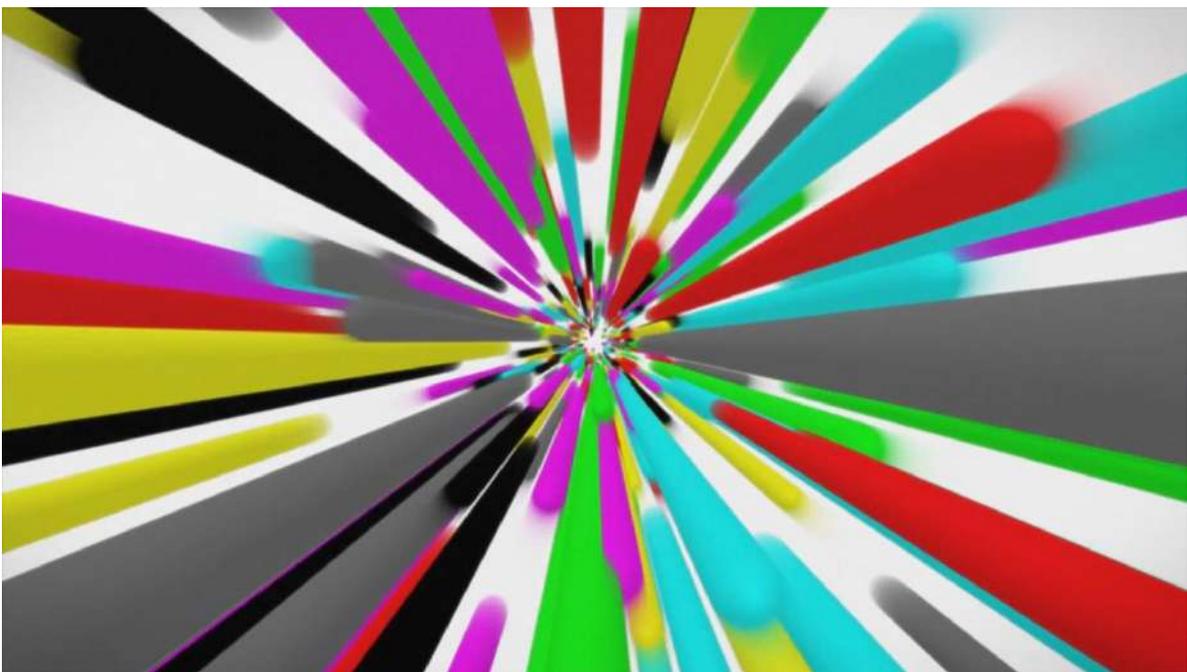


Figura 48: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.

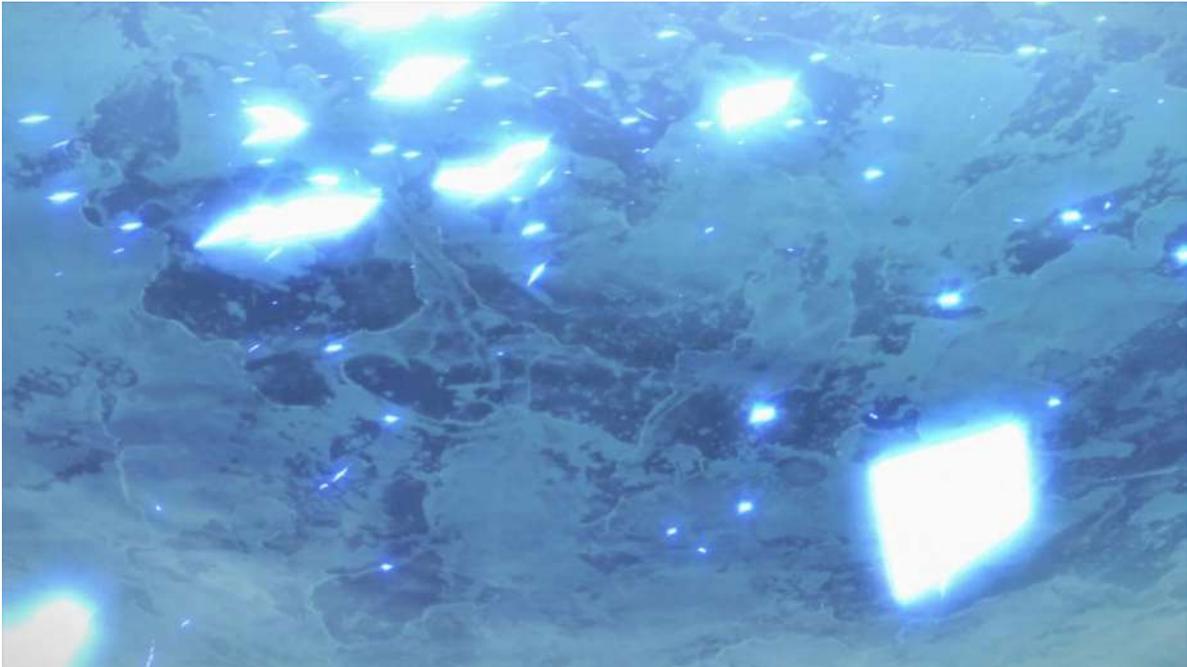


Figura 49: Plano conjunto, ángulo subjetivo con paneo vertical.



Figura 50: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 51: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de acercamiento.



Figura 52: Plano general, ángulo normal con trávelin de alejamiento.



Figura 53: Gran plano general, ángulo picado con trávelin de alejamiento.



Figura 54: Gran plano general, ángulo normal con trávelin de alejamiento.



Figura 55: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.



Figura 56: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 57: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 58: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 59: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.



Figura 60: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 61: Plano medio, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 62: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 63: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 64: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 65: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 66: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 67: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 68: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 69: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 70: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 71: Plano general, ángulo subjetivo con paneo horizontal.



Figura 72: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 73: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 74: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 75: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 76: Plano americano, ángulo normal con cámara fija.



Figura 77: Plano entero, ángulo cenital con paneo vertical.



Figura 78: Plano entero, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 79: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.



Figura 80: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 81: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 82: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 83: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 84: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 85: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 86: Plano entero, ángulo aberrante con trávelin lateral.



Figura 87: Primer plano, ángulo normal con trávelin de alejamiento.



Figura 88: Plano entero, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 89: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 90: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 91: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 92: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 93: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 94: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 95: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 96: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 97: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 98: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 99: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 100: Plano entero, ángulo aberrante con cámara estática.



Figura 101: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 102: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 103: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 104: Plano general, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 105: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 106: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 107: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo horizontal.



Figura 108: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 109: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 110: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 111: Plano general, ángulo normal con cámara estática.

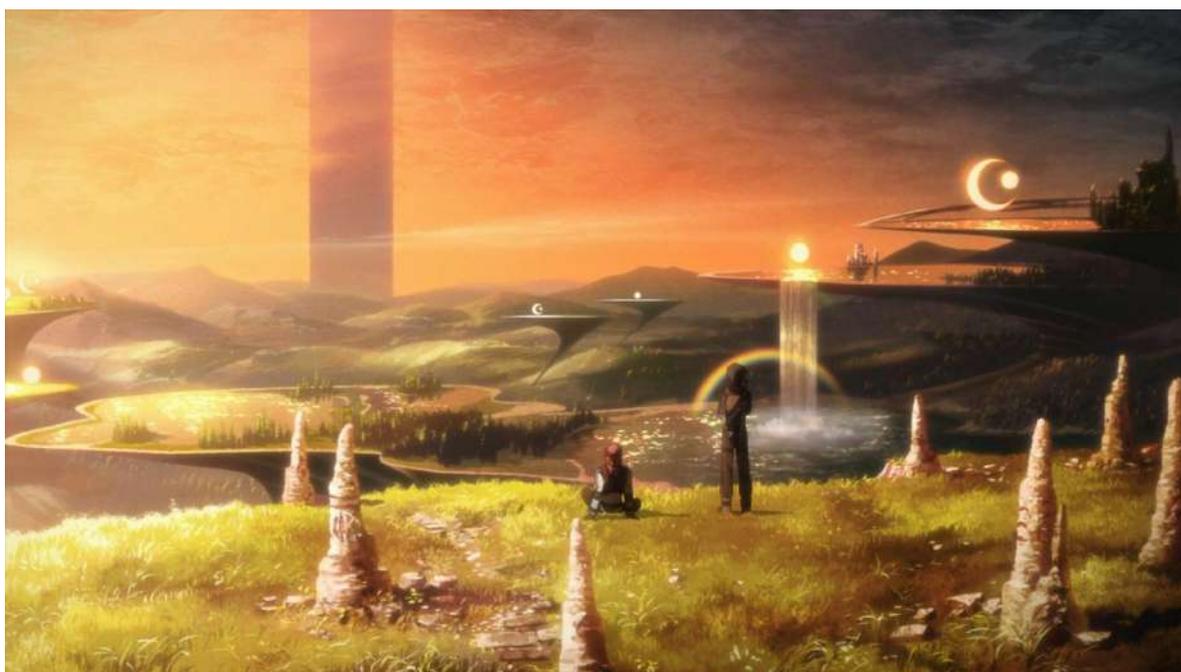


Figura 112: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 113: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 114: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 115: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 116: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 117: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 118: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 119: Primer plano, ángulo picado con paneo horizontal.



Figura 120: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 121: Plano detalle, ángulo normal con trávelin de alejamiento.



Figura 122: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 123: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 124: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 125: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 126: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 127: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 128: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 129: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 130: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 131: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 132: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 133: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 134: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 135: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 136: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 137: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 138: Plano detalle, ángulo subjetivo con paneo vertical.

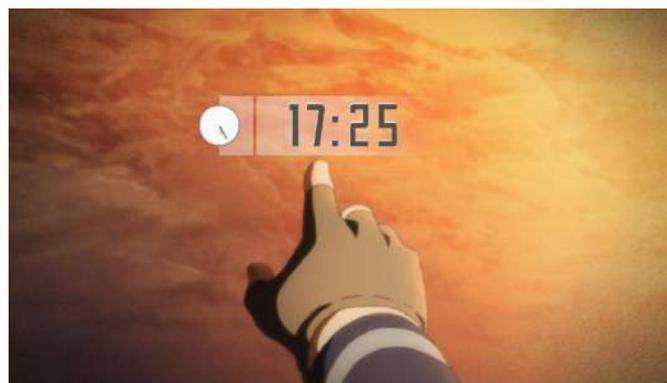
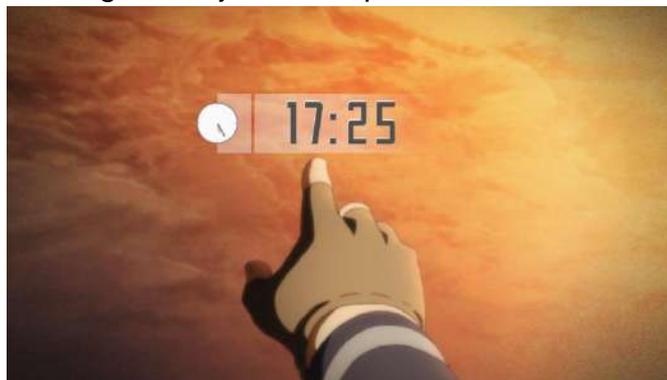


Figura 139: Plano medio, ángulo normal con trávelin de alejamiento.



Figura 140: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 141: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 142: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 143: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.



Figura 144: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.

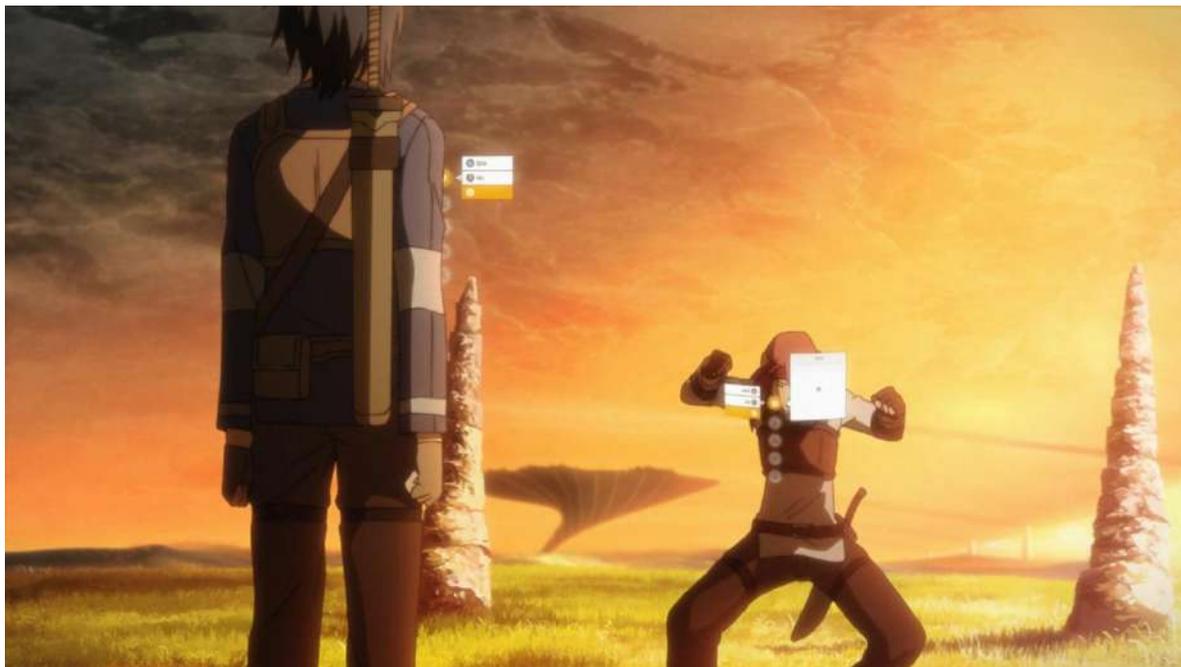


Figura 145: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 146: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 147: Plano entero, ángulo aberrante con paneo horizontal.



Figura 148: Plano medio, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 149: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 150: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 151: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 152: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 153: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 154: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 155: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 156: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 157: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 158: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 159: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 160: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 161: Plano general, ángulo normal con cámara estática.

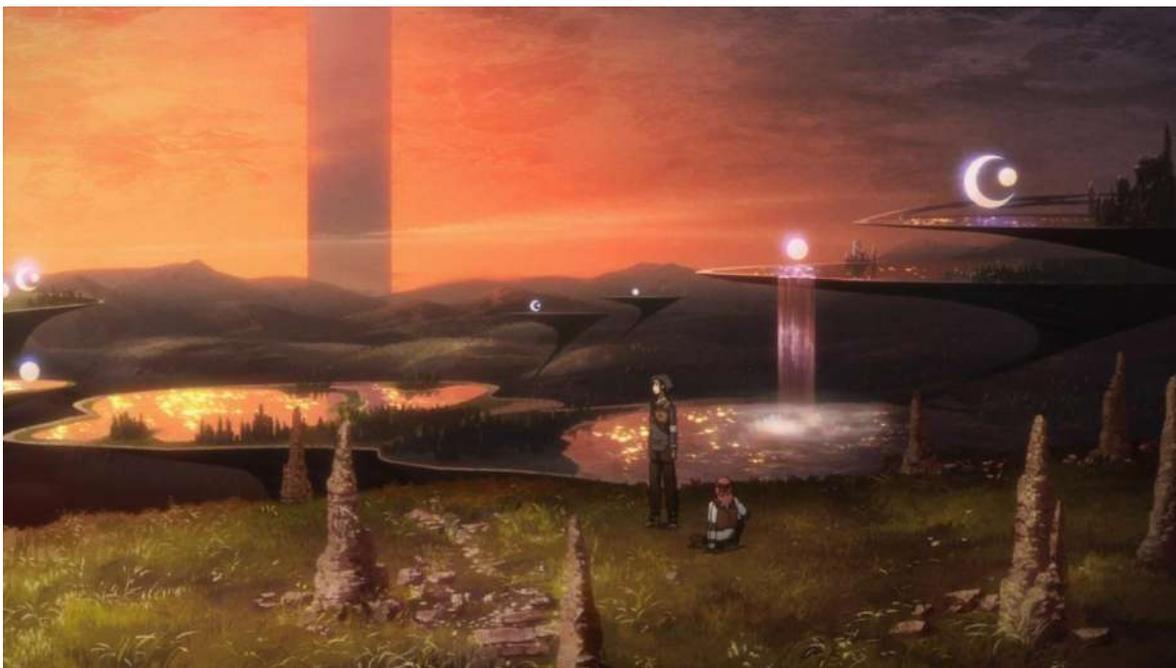


Figura 162: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 163: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 164: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 165: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 166: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 167: Plano americano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 168: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 169: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 170: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 171: Plano conjunto, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 172: Plano general, ángulo cenital con paneo vertical.



Figura 173: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 174: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 175: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 176: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 177: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 178: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 179: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo vertical.



Figura 180: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 181: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin de alejamiento.



Figura 182: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin lateral.



Figura 183: Plano detalle, ángulo contrapicado con trávelin lateral.



Figura 184: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 185: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 186: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.

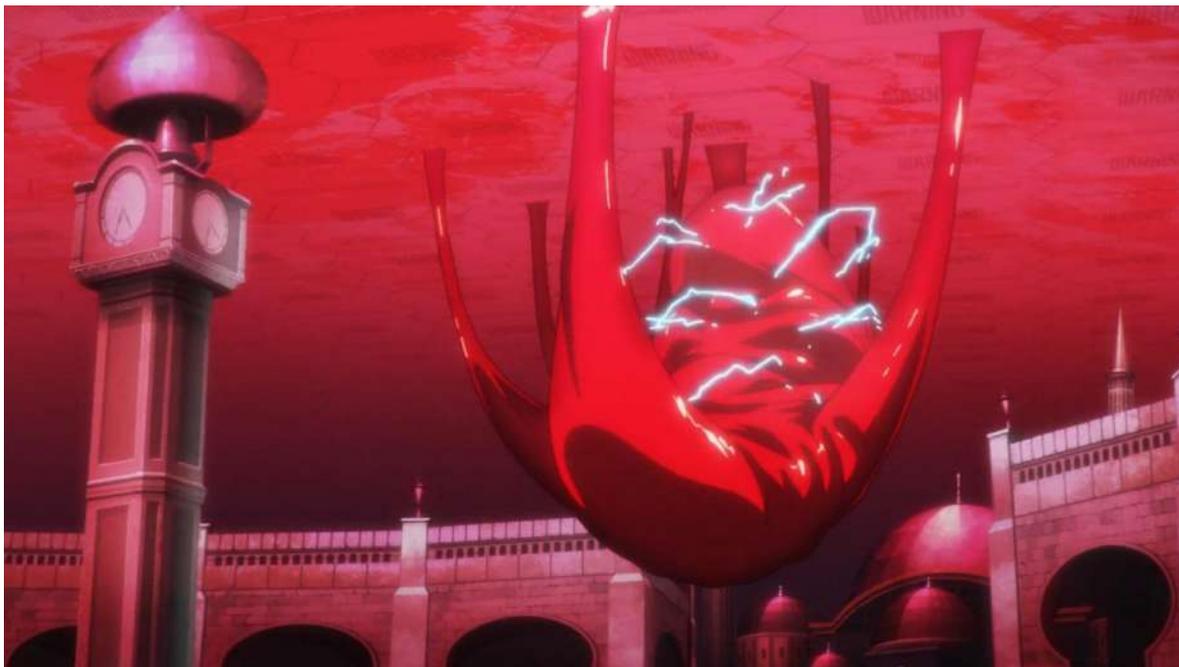


Figura 187: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 188: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 189: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 190: Plano entero, ángulo picado con paneo horizontal.



Figura 191: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 192: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.

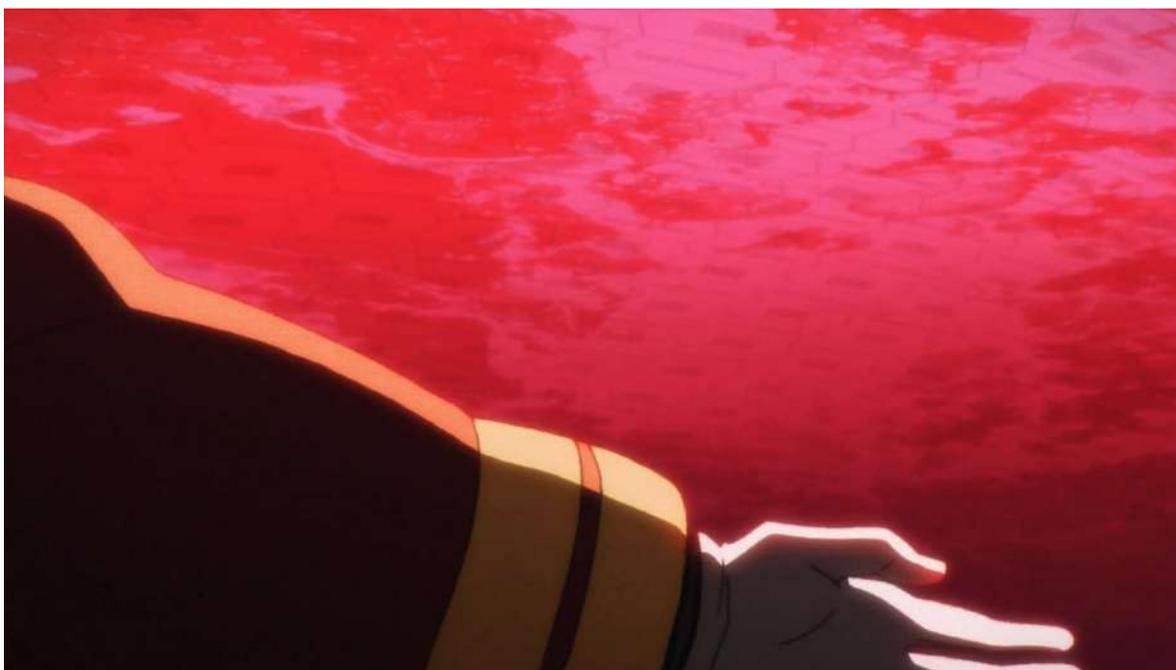


Figura 193: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 194: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 195: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 196: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 197: Plano detalle, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 198: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.

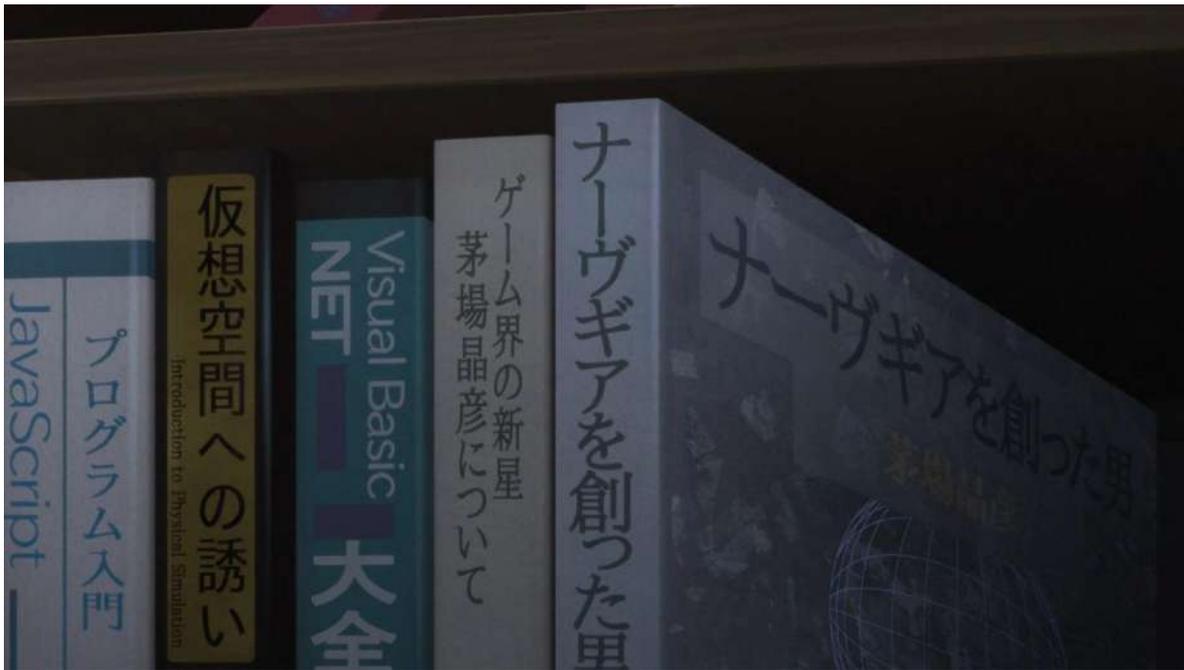


Figura 199: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 200: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 201: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 202: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 203: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 204: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 205: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 206: Plano general, ángulo picado con paneo horizontal.



Figura 207: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.

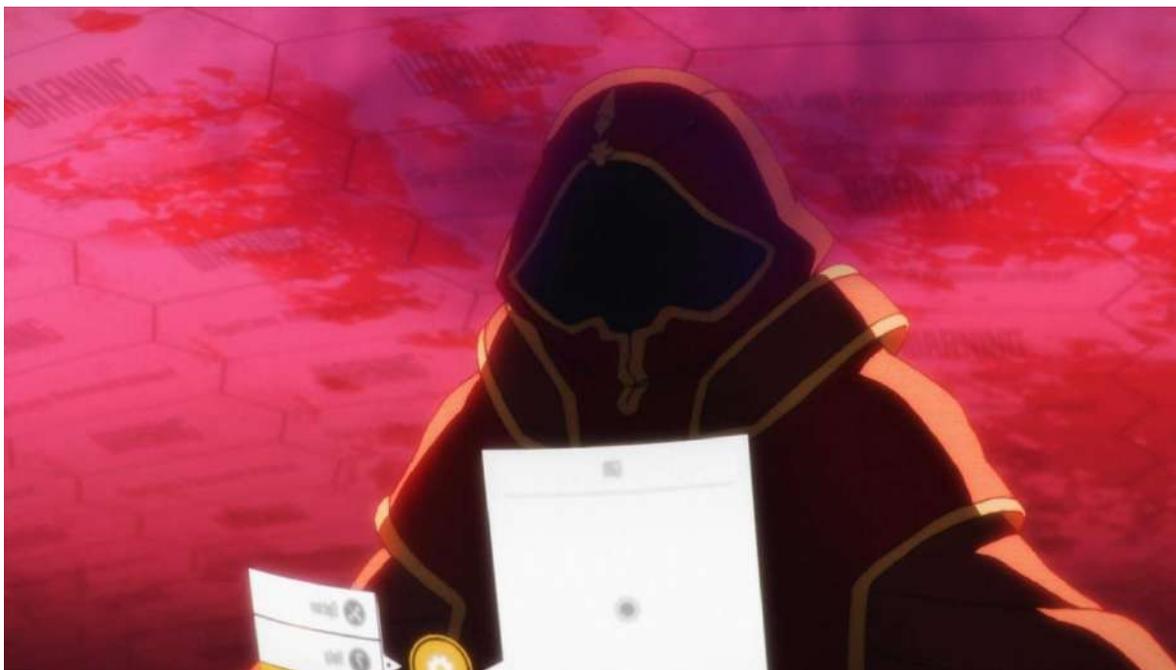


Figura 208: Plano conjunto, ángulo picado con paneo horizontal.



Figura 209: Plano entero, ángulo picado con cámara estática.



Figura 210: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 211: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 212: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 213: Plano detalle, ángulo subjetivo con cámara estática.

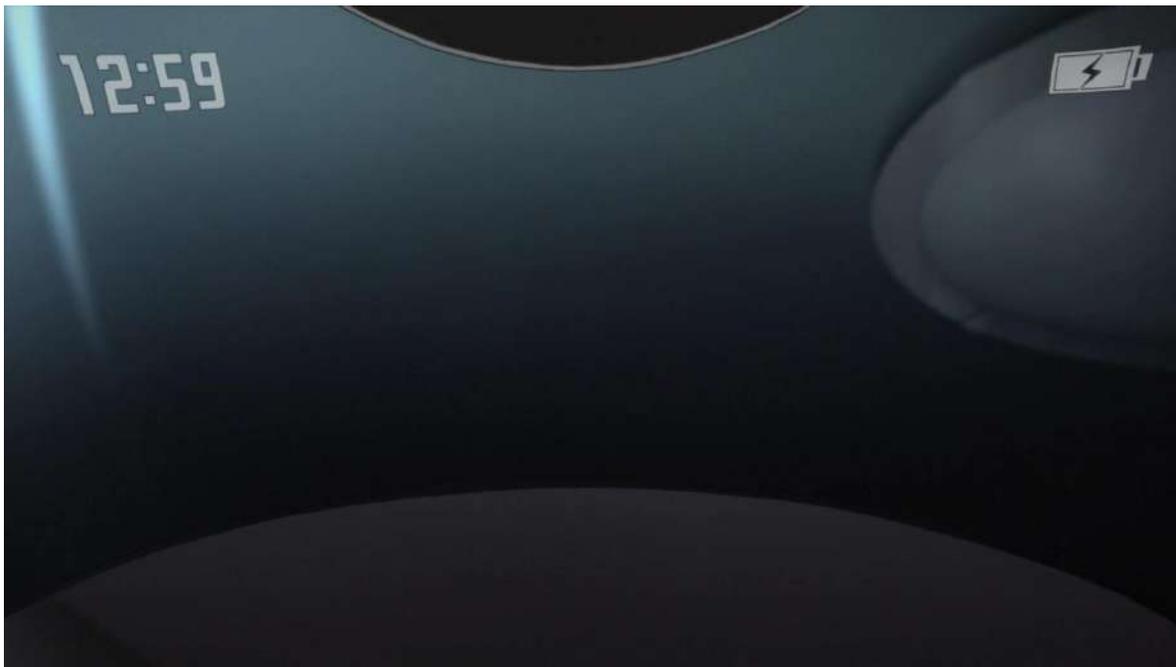


Figura 214: Plano detalle, ángulo subjetivo con cámara estática.

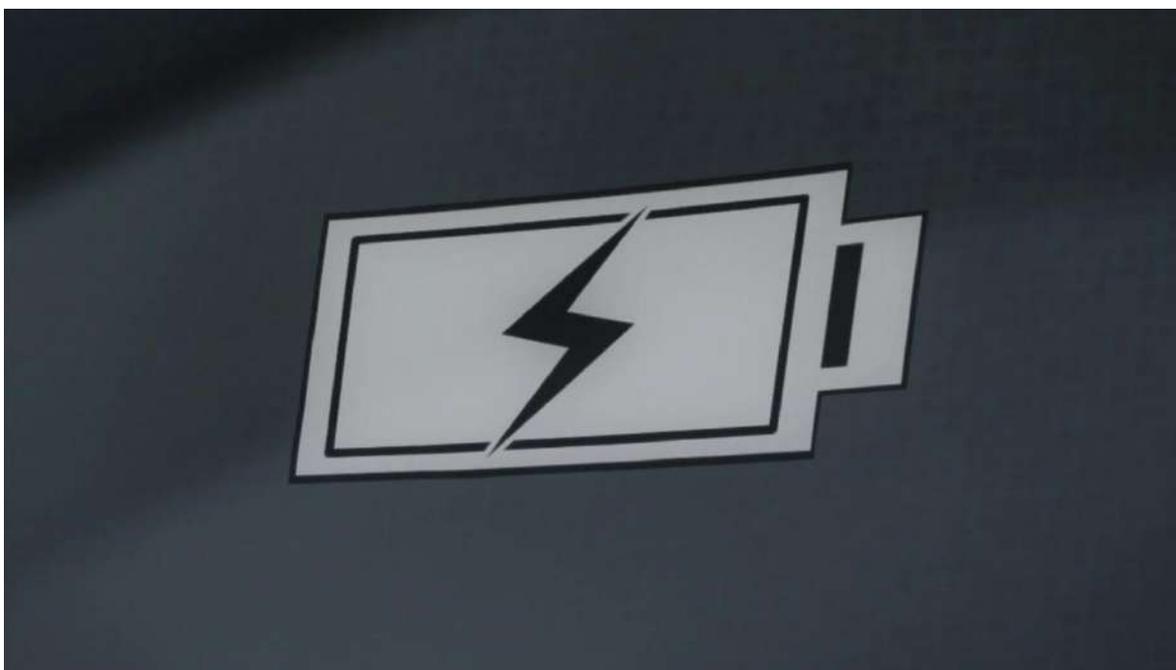


Figura 215: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 216: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 217: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 218: Plano medio, ángulo contrapicado con paneo vertical.



Figura 219: Plano detalle, ángulo contrapicado con paneo horizontal.



Figura 220: Plano detalle, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 221: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.



Figura 222: Plano americano, ángulo contrapicado con paneo horizontal.



Figura 223: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 224: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.

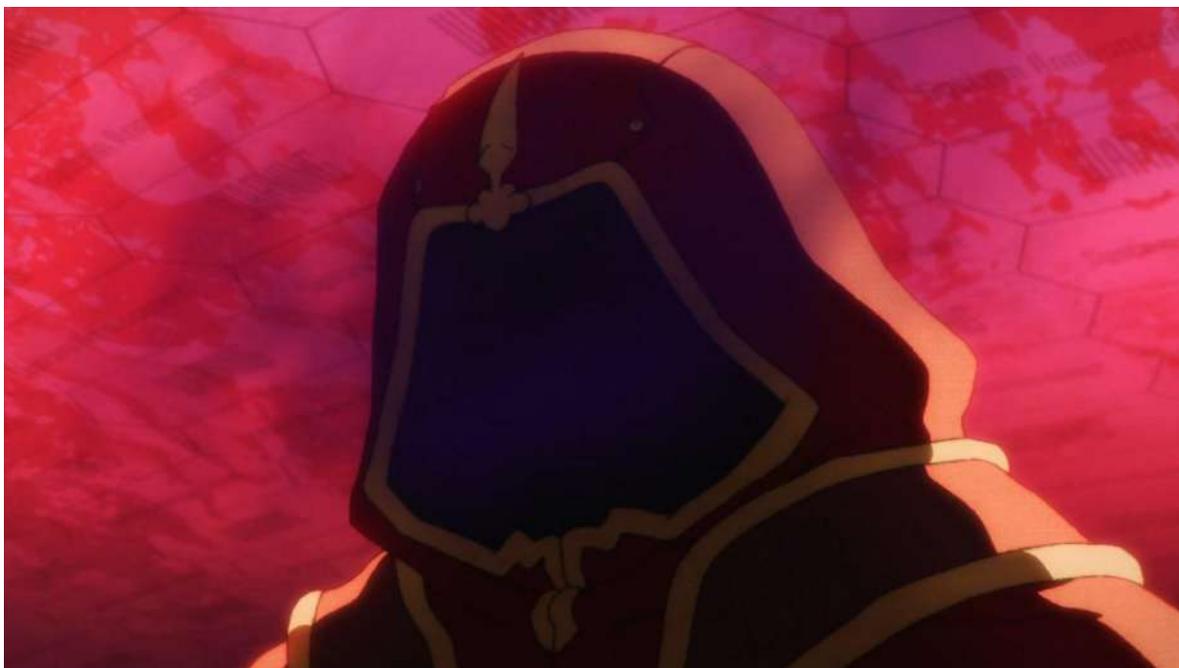


Figura 225: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 226: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 227: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 228: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 229: Plano entero, ángulo picado con trávelin de alejamiento.



Figura 230: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 231: Primer plano, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 232: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 233: Plano conjunto, ángulo picado con paneo horizontal.



Figura 234: Plano medio, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 235: Plano general, ángulo normal con cámara estática.

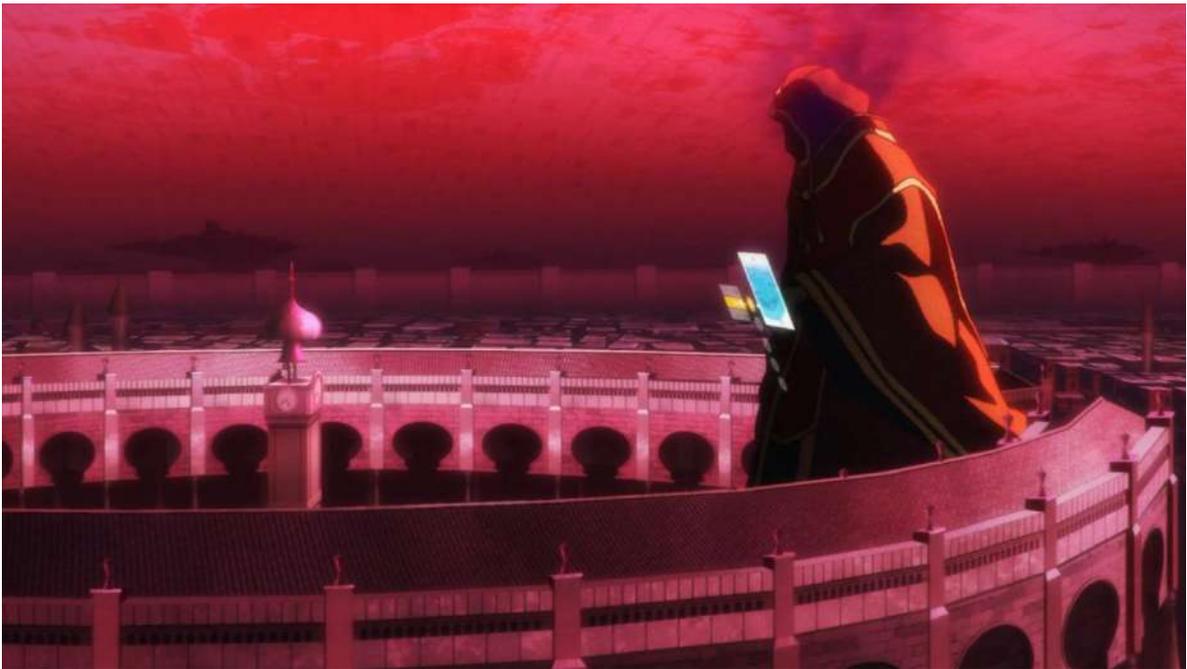


Figura 236: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.

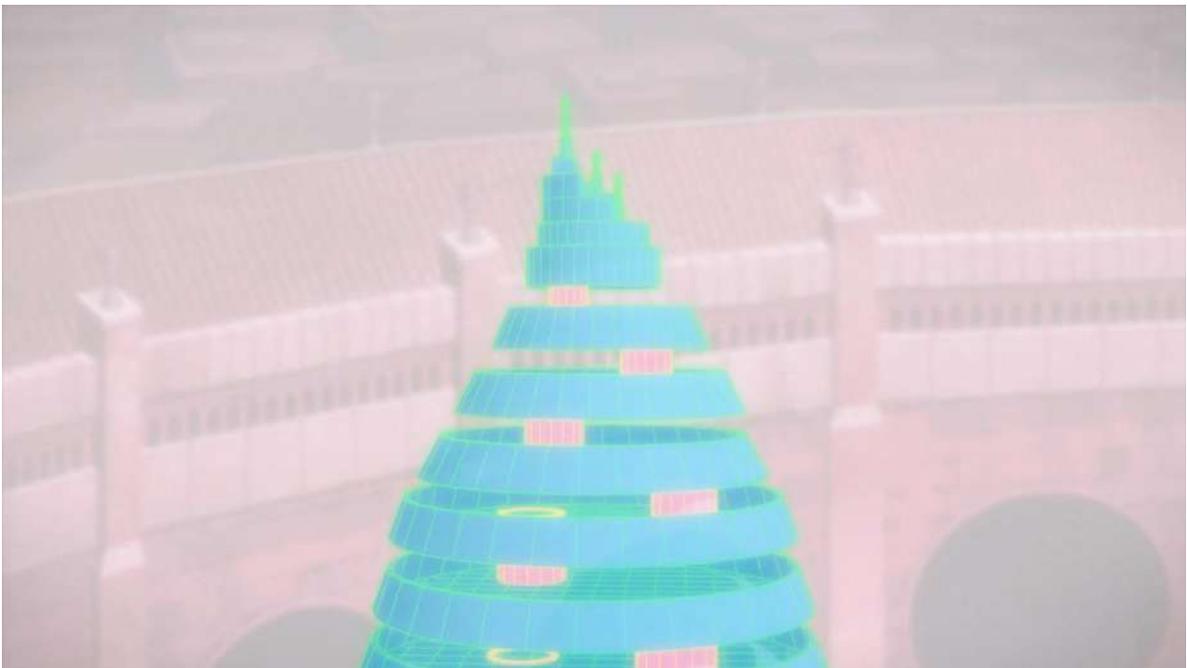


Figura 237: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 238: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 239: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 240: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 241: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 242: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo horizontal.



Figura 243: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 244: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 245: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 246: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 247: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estática.



Figura 248: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 249: Plano general, ángulo picado con cámara estática.

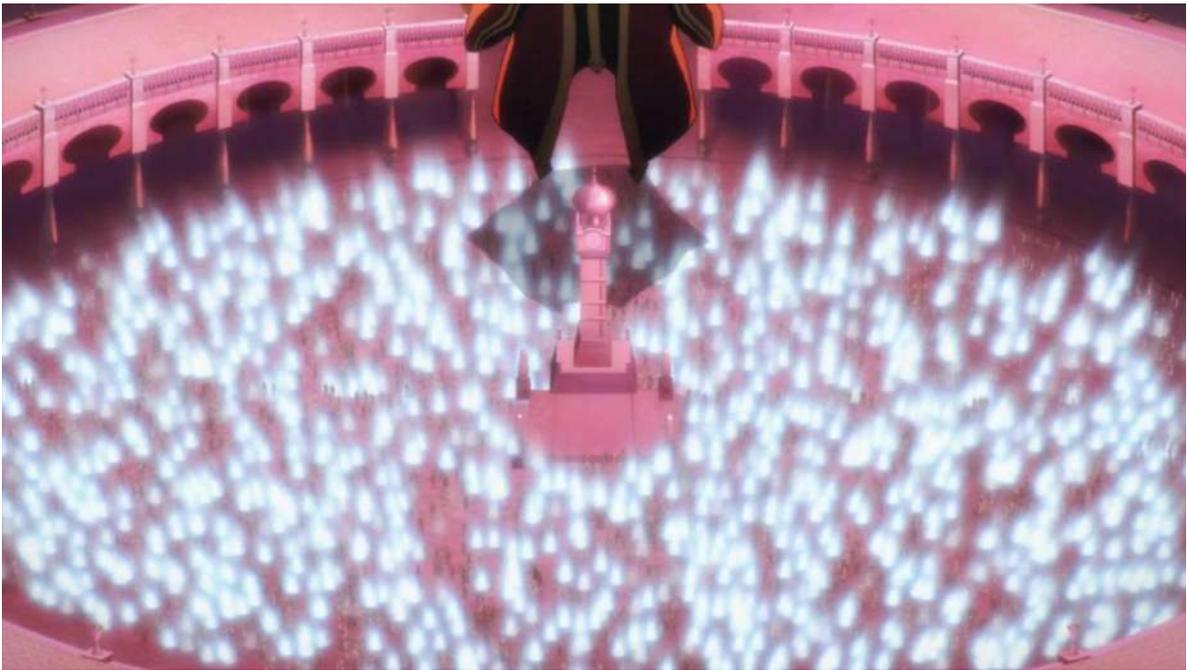


Figura 250: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 251: Plano medio, ángulo subjetivo con paneo vertical.



Figura 252: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 253: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 254: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 255: Plano americano, ángulo medio con cámara estática.



Figura 256: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 257: Plano americano, ángulo picado con cámara estática.



Figura 258: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.



Figura 259: Plano conjunto, ángulo contrapicado con paneo vertical.



Figura 260: Gran plano general, ángulo contrapicado con paneo horizontal.



Figura 261: Primer plano, ángulo picado con cámara estática.



Figura 262: Primer plano, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 263: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 264: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 265: Plano conjunto, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 266: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 267: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 268: Plano medio, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 269: Plano general, ángulo contrapicado con cámara estática.



Figura 270: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 271: Plano medio, ángulo aberrante con cámara estática.



Figura 272: Plano medio, ángulo aberrante con cámara estática.



Figura 273: Plano conjunto, ángulo aberrante con cámara estática.



Figura 274: Plano medio, ángulo normal con trávelin circular.



Figura 275: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 276: Plano detalle, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 277: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 278: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 279: Plano medio, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 280: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 281: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 282: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.

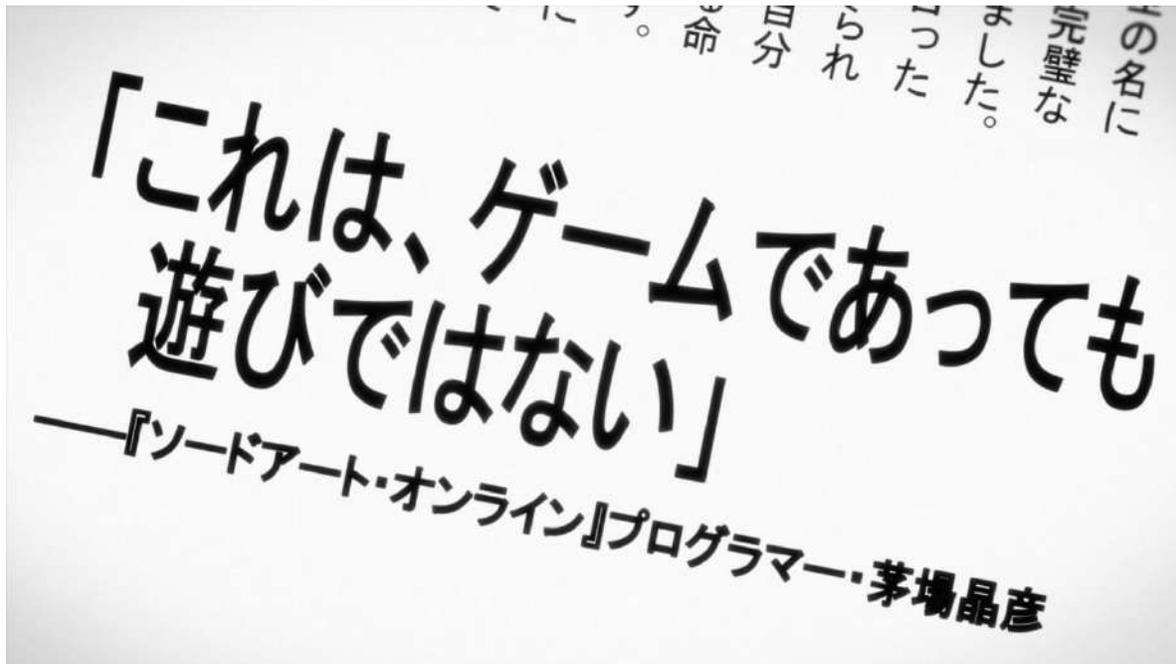


Figura 283: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.



Figura 284: Primer plano, ángulo normal con trávelin de acercamiento.



Figura 285: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 286: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 287: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 288: Plano conjunto, ángulo picado con paneo vertical.



Figura 289: Plano medio, ángulo normal con paneo horizontal.



Figura 290: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 291: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 292: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 293: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 294: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 295: Plano conjunto, ángulo normal con paneo vertical.



Figura 296: Plano detalle, ángulo picado con cámara estática.

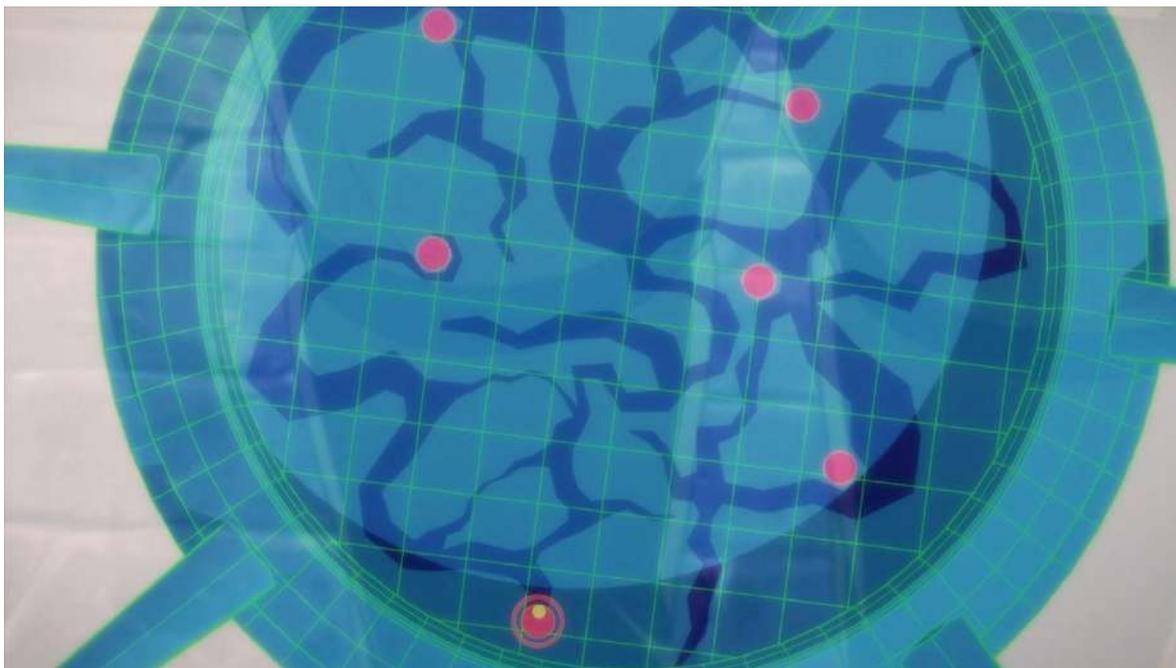


Figura 297: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 298: Plano medio, ángulo picado con paneo vertical.

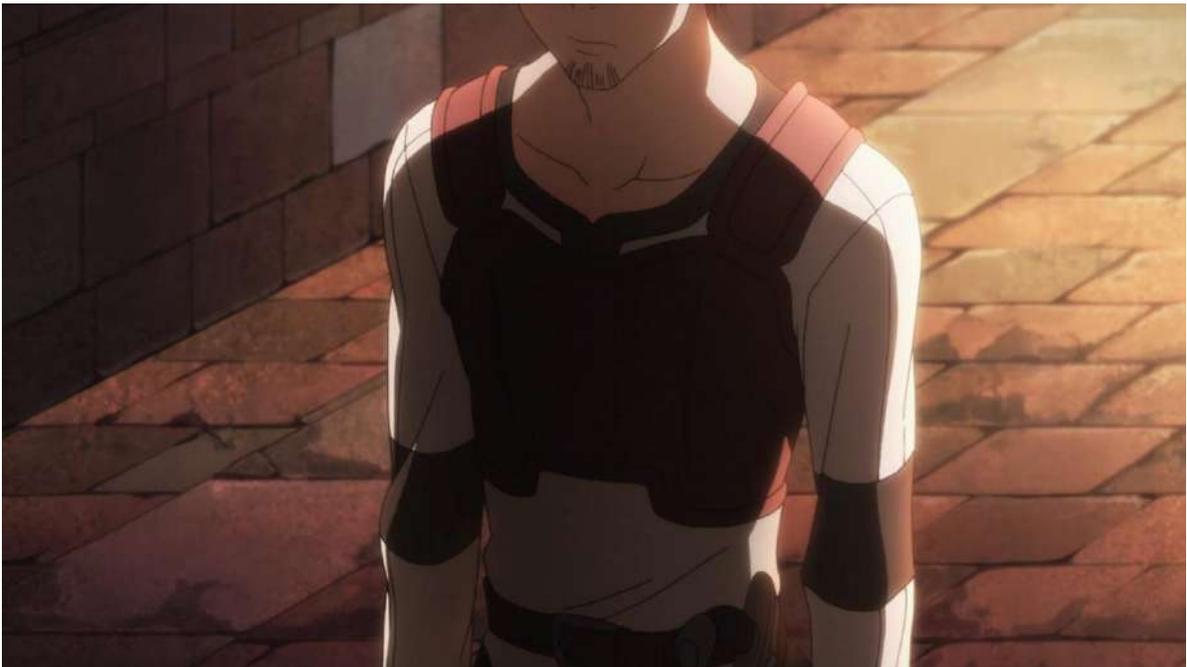


Figura 299: Plano general, ángulo picado con cámara estática.



Figura 300: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 301: Primer plano, ángulo normal con cámara estática.



Figura 302: Plano medio, ángulo subjetivo con paneo vertical.

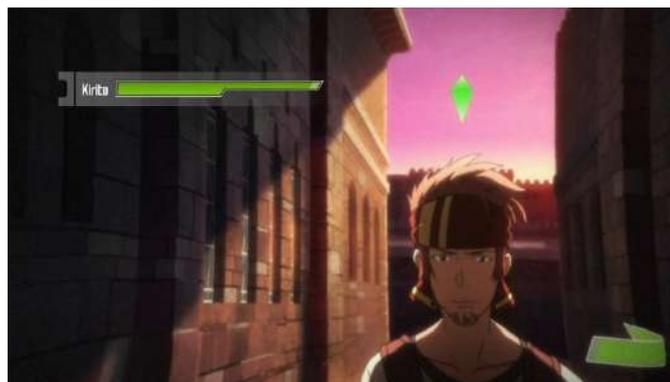
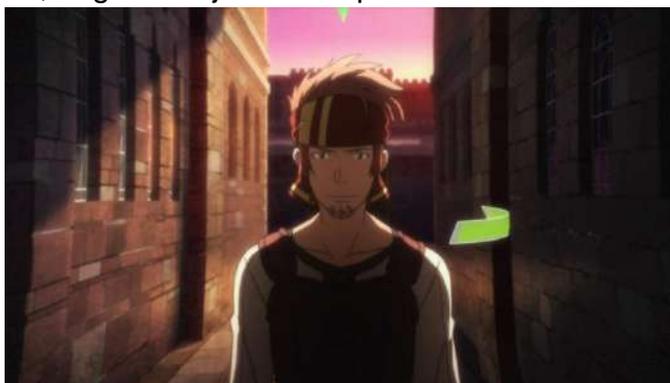


Figura 303: Primer plano, ángulo normal con zoom in.



Figura 304: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 305: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 306: Plano medio, ángulo normal con cámara estética.



Figura 307: Plano medio, ángulo normal con cámara estética.

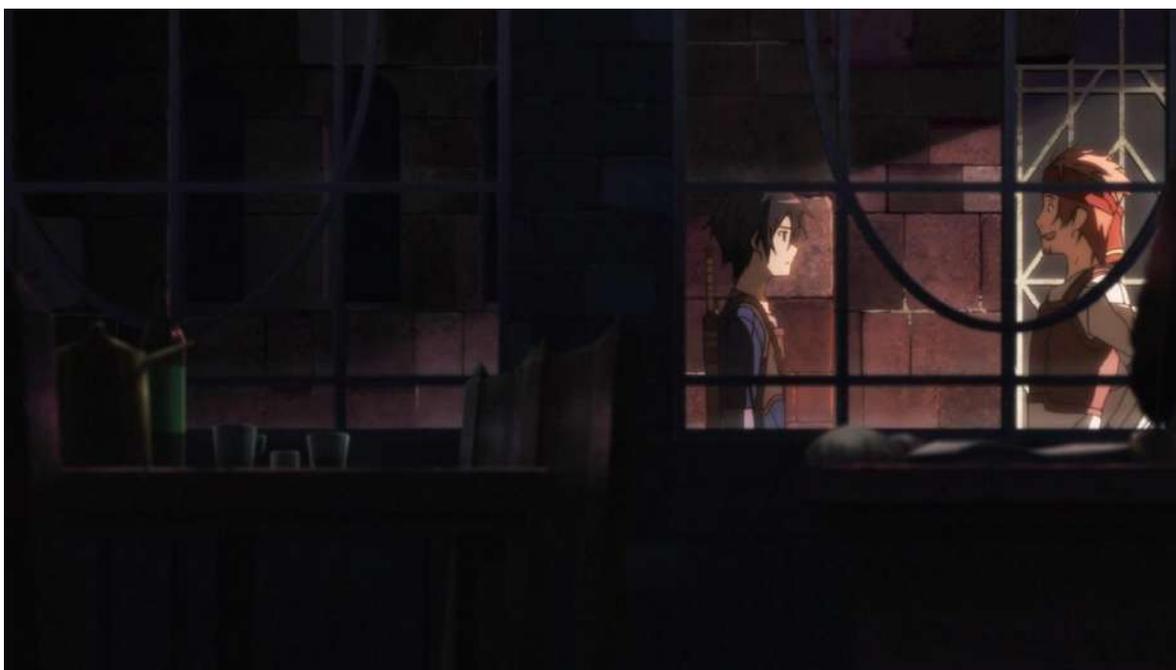


Figura 308: Plano medio, ángulo normal con cámara estética.



Figura 309: Plano detalle, ángulo normal con cámara estética.



Figura 310: Plano americano, ángulo normal con cámara estética.



Figura 311: Plano medio, ángulo normal con cámara estética.

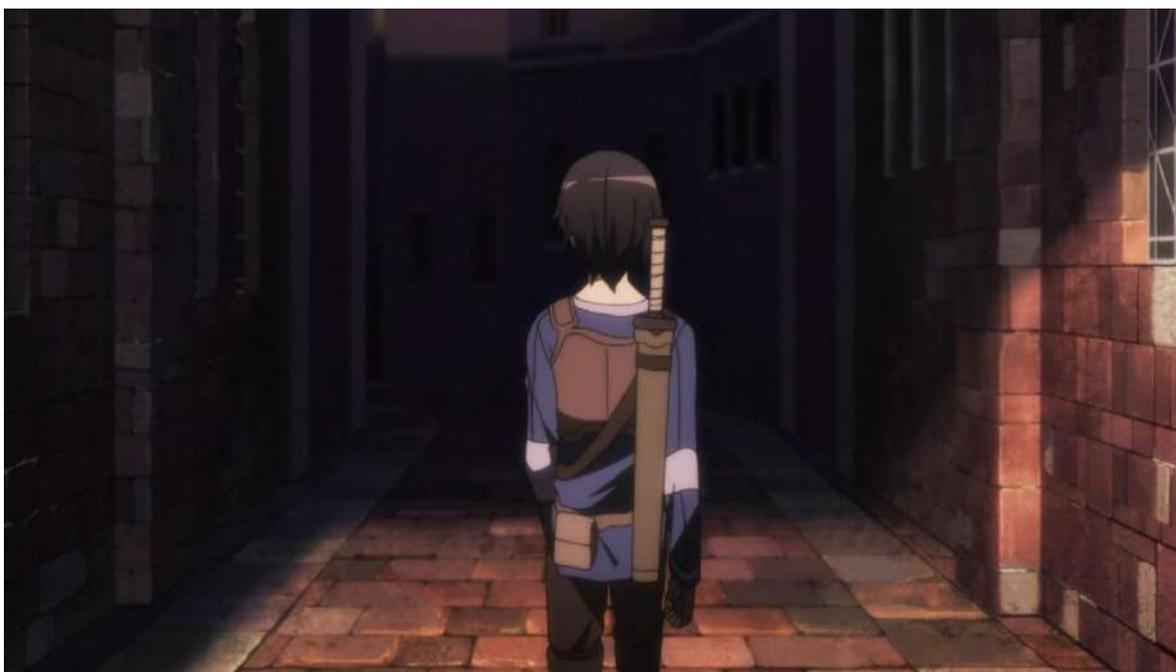


Figura 312: Primer plano, ángulo normal con cámara estética.



Figura 313: Plano entero, ángulo normal con cámara estética.



Figura 314: Primer plano, ángulo normal con cámara estética.



Figura 315: Plano detalle, ángulo normal con cámara estética.



Figura 316: Plano medio, ángulo normal con cámara estética.



Figura 317: Plano conjunto, ángulo normal con cámara estética.

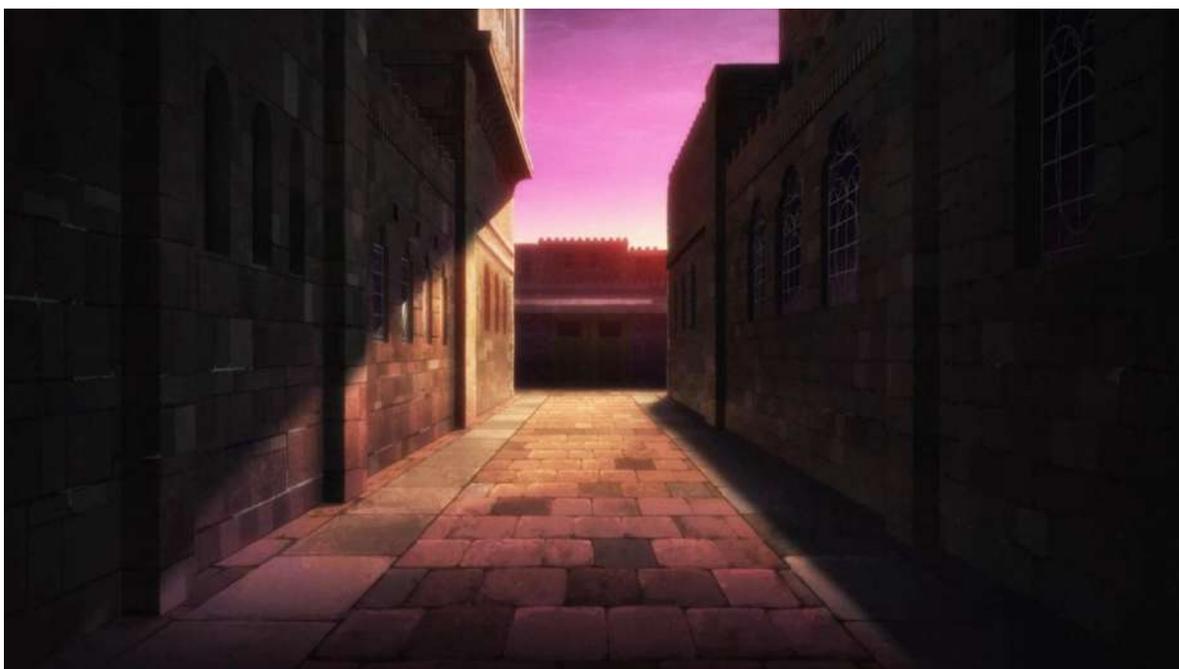


Figura 318: Primer plano, ángulo normal con cámara estética.



Figura 319: Plano general, ángulo picado con cámara estética.



Figura 320: Plano general, ángulo picado con cámara estética.



Figura 321: Plano general, ángulo picado con trávelin lateral.



Figura 322: Plano entero, ángulo normal con cámara estática.



Figura 323: Plano general, ángulo normal con cámara estática.



Figura 324: Plano conjunto, ángulo picado con cámara estática.



Figura 325: Plano americano, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 326: Plano medio, ángulo picado con cámara estática.



Figura 327: Plano medio, ángulo normal con cámara estática.



Figura 328: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 329: Plano conjunto, ángulo normal con trávelin de acercamiento.



Figura 330: Primer plano, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 331: Plano detalle, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 332: Plano medio, ángulo normal con trávelin lateral.



Figura 333: Plano entero, ángulo picado con trávelin lateral.



Figura 334: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 335: Plano entero, ángulo picado con trávelin lateral.



Figura 336: Plano detalle, ángulo normal con cámara estática.



Figura 337: Plano entero, ángulo aberrante con trávelin circular.



Figura 338: Primer plano, ángulo normal con zoom out.



Tabla 3

Cantidad de tomas en la categoría de Encuadre.

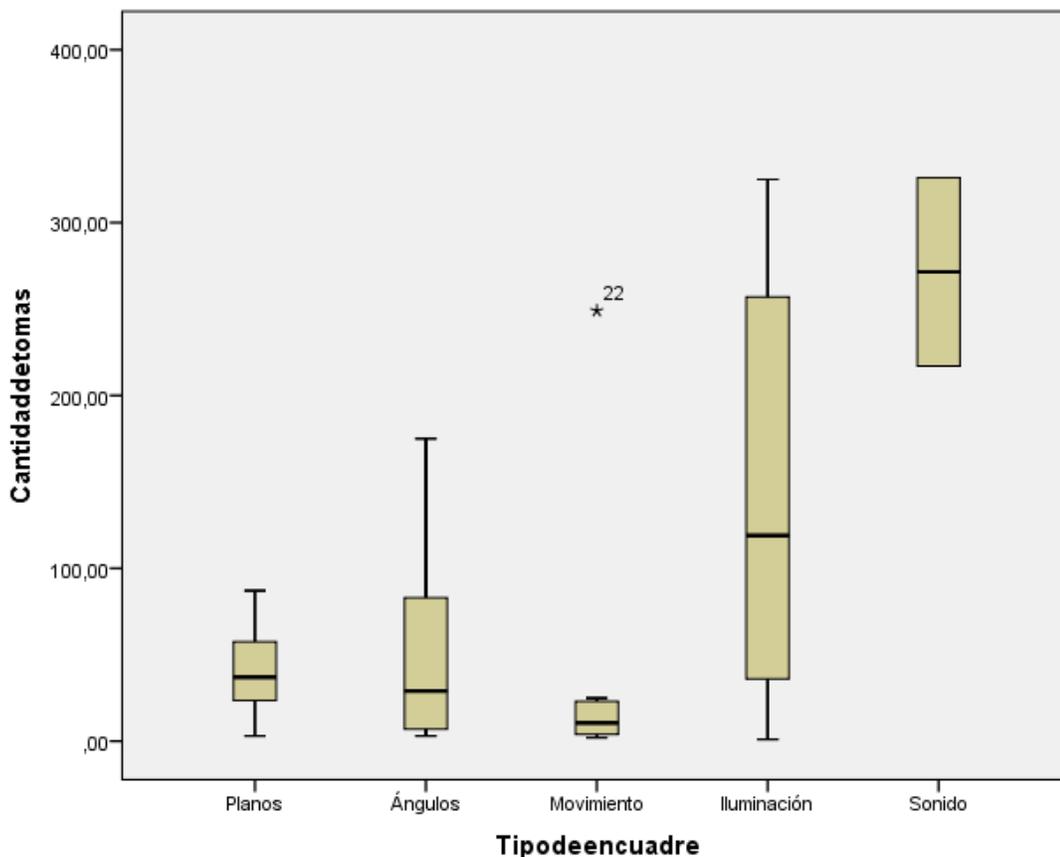
Resumen del procesamiento de los casos							
	Tipo de encuadre	Casos					
		Válidos		Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Cantidad de tomas 326	Planos	8	100,0%	0	0,0%	8	100,0%
	Ángulos	6	100,0%	0	0,0%	6	100,0%
	Movimiento	8	100,0%	0	0,0%	8	100,0%
	Iluminación	9	100,0%	0	0,0%	9	100,0%
	Sonido	2	100,0%	0	0,0%	2	100,0%

Fuente: Propia

Interpretación

En esta tabla se observa la cantidad total de tomas que corresponde a 326 y que existen cinco tipos de encuadre. En cuanto a los casos validos se ha obtenido que el 100 % de planos contiene 8 niveles; en ángulos el 100% se traduce en 6 niveles; los movimientos contienen 8 niveles que equivalen al 100% del mismo; la iluminación se compone en 9 niveles, es decir, el 100%; y finalmente el sonido está constituido por 2 niveles que también representa el 100% del tipo de encuadre. No se observó casos perdidos y por tanto el total corresponde a los mismos resultados de los casos válidos mencionados anteriormente.

Figura 339: Cantidad de tomas en la categoría de Encuadre.

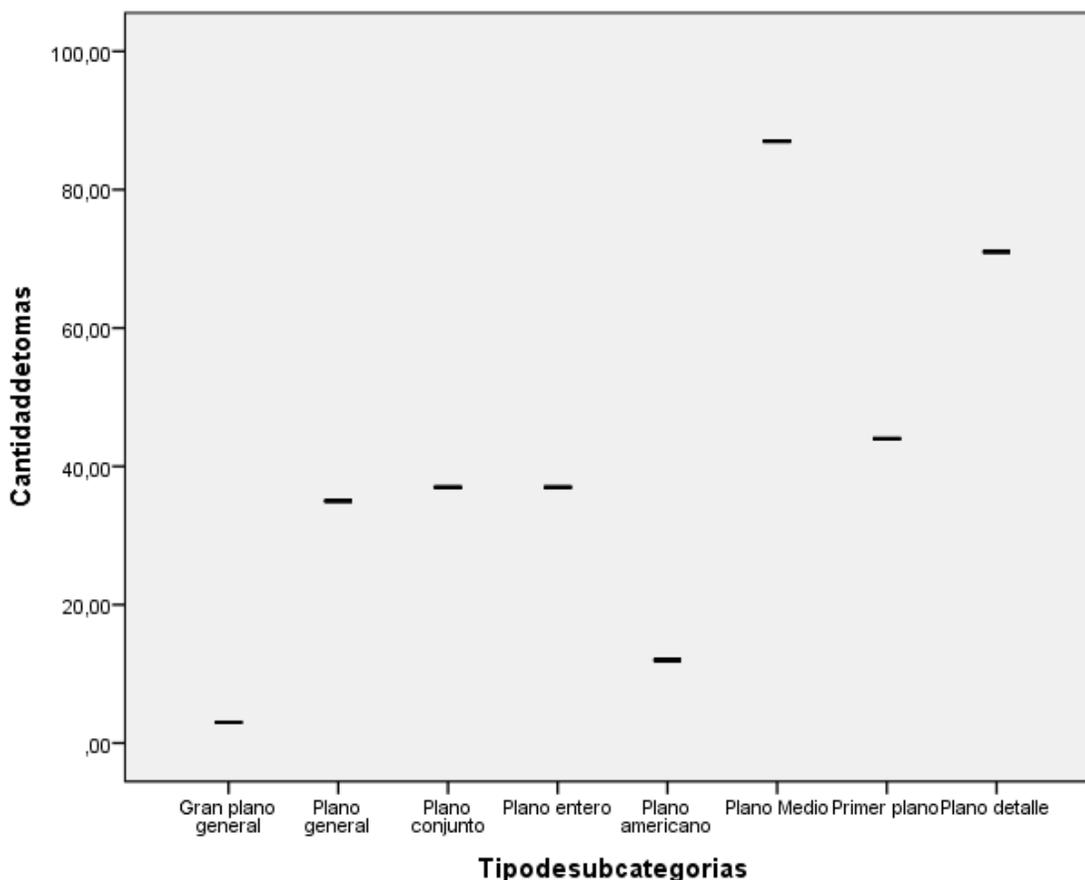


Fuente: Propia

Interpretación

Dentro de los planos, el plano medio fue el más usado y se identificó el 26.68% (87 veces) en el episodio. Para los ángulos, se empleó en gran mayoría el ángulo normal en un 53.68% (175 veces). Siguiendo con los movimientos de cámara, se obtuvo que la cámara estática equivale al 76.38% (249 veces) del capítulo. Cuando se analizó la iluminación y color se registró que el 78.83% (257 veces) de la luz era natural y en cuanto a la tonalidad los colores cálidos prevalecieron sobre los colores fríos con un 90.94% (291 veces) y un 9.06% (35 veces) respectivamente. Finalmente, el 100% (326 veces) de las tomas posee sonido diegético mientras que en 217 tomas, que equivale al 66.56%.

Figura 340: Cantidad de tomas en las subcategorías de planos del Encuadre.

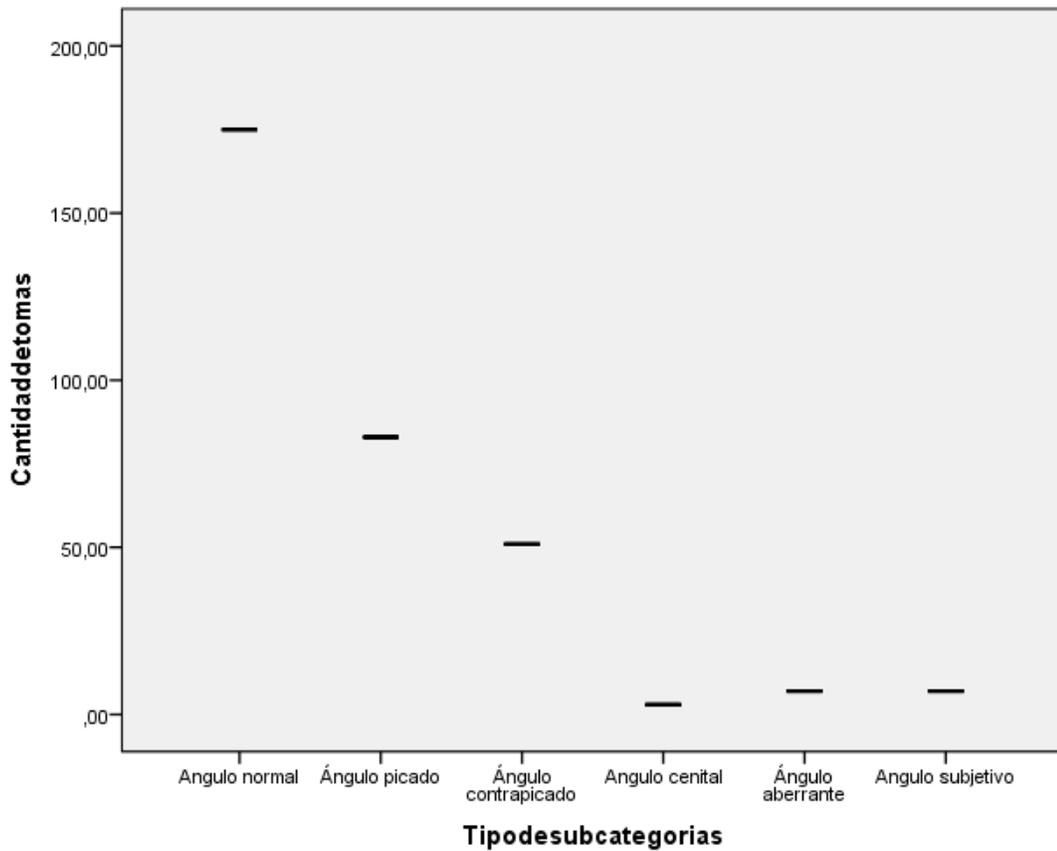


Fuente: Propia

Interpretación

En el análisis de los planos se obtuvo que el gran plano general se empleó el 0.92% (3 veces) del total de tomas mientras que el plano general fue aplicado el 10.74% (35 veces) durante el episodio. El plano conjunto representa el 11.35% (37 veces) del capítulo, el plano entero equivale al 11.35% (37 veces) y el plano americano tuvo presencia el 3.7% (12 veces). El plano medio es considerablemente el más usado en el primer capítulo por representar el 53.68% (175 veces). Finalmente el primer plano fue usado en un 13.5% (44 veces) y por otra parte el plano detalle se evidenció en un 21.76% (71 veces).

Figura 341: Cantidad de tomas en las subcategorías de ángulos del Encuadre.

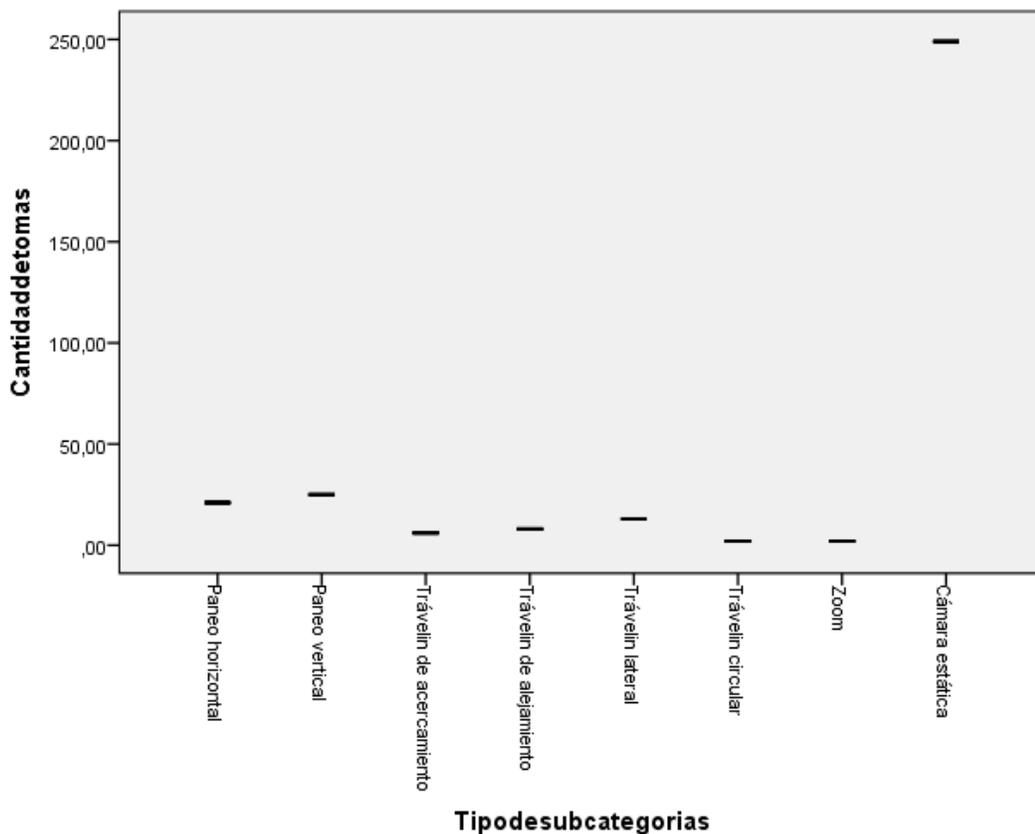


Fuente: Propia

Interpretación

El ángulo normal fue aplicado en la mayoría del episodio, es decir, en un 53.68% (175 veces) mientras que el ángulo picado y contrapicado se emplearon en un 25.46% (83 veces) y 15.64% (51 veces) respectivamente. Por otro lado, el ángulo cenital y aberrante fueron captados en un 0.92% (3 veces) y 2.15% (7 veces) de manera correspondiente. Finalmente el ángulo subjetivo equivale al 2.15% (7 veces) de las tomas.

Figura 342: Cantidad de tomas en las subcategorías de movimientos del Encuadre.

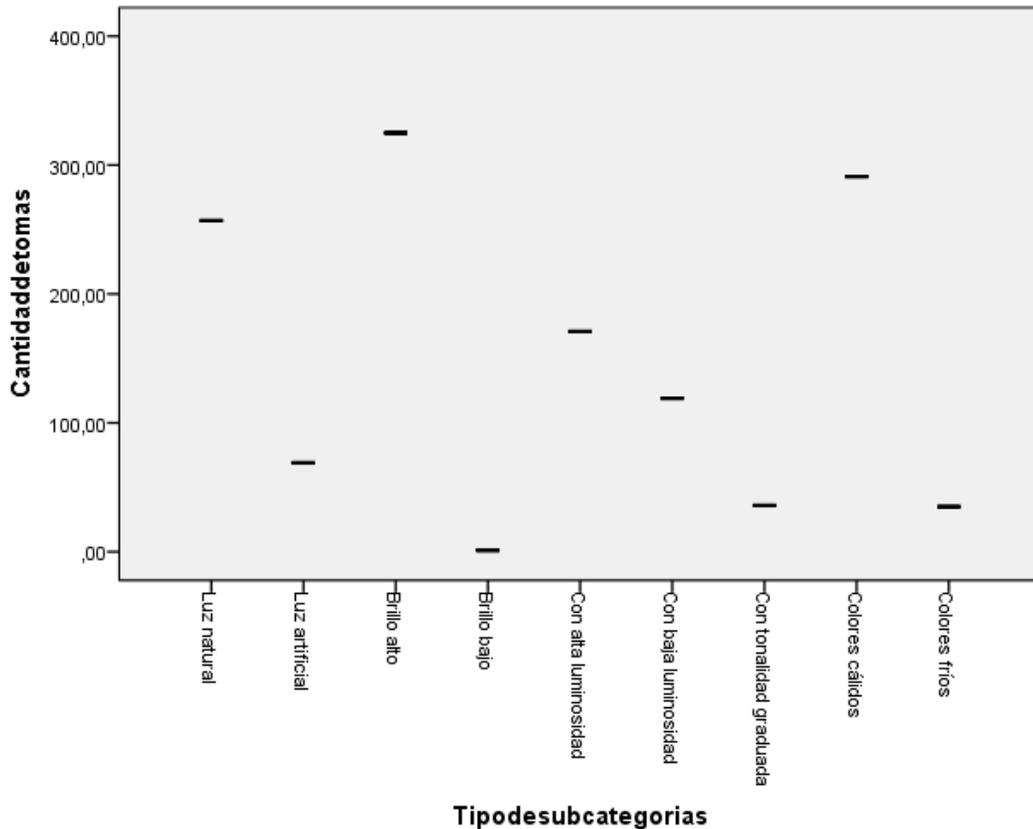


Fuente: Propia

Interpretación

Dentro de los movimientos de cámara se aplicaron en diferentes momentos del capítulo, siendo la cámara estática la más aplicada al usarse el 76.38% (249 veces) del total de tomas analizadas. En menor medida se aplicaron el trávelin de acercamiento, alejamiento, lateral y circular en un 1.84% (6 veces), 2.45% (8 veces), 4% (13 veces) y 0.61% (2 veces) respectivamente. Finalmente, el paneo horizontal se empleó en un 6.44% (21 veces), el paneo vertical con un 7.67% (25 veces) y el zoom en un 0.61% (2 veces).

Figura 343: Cantidad de tomas en las subcategorías de iluminación del Encuadre.

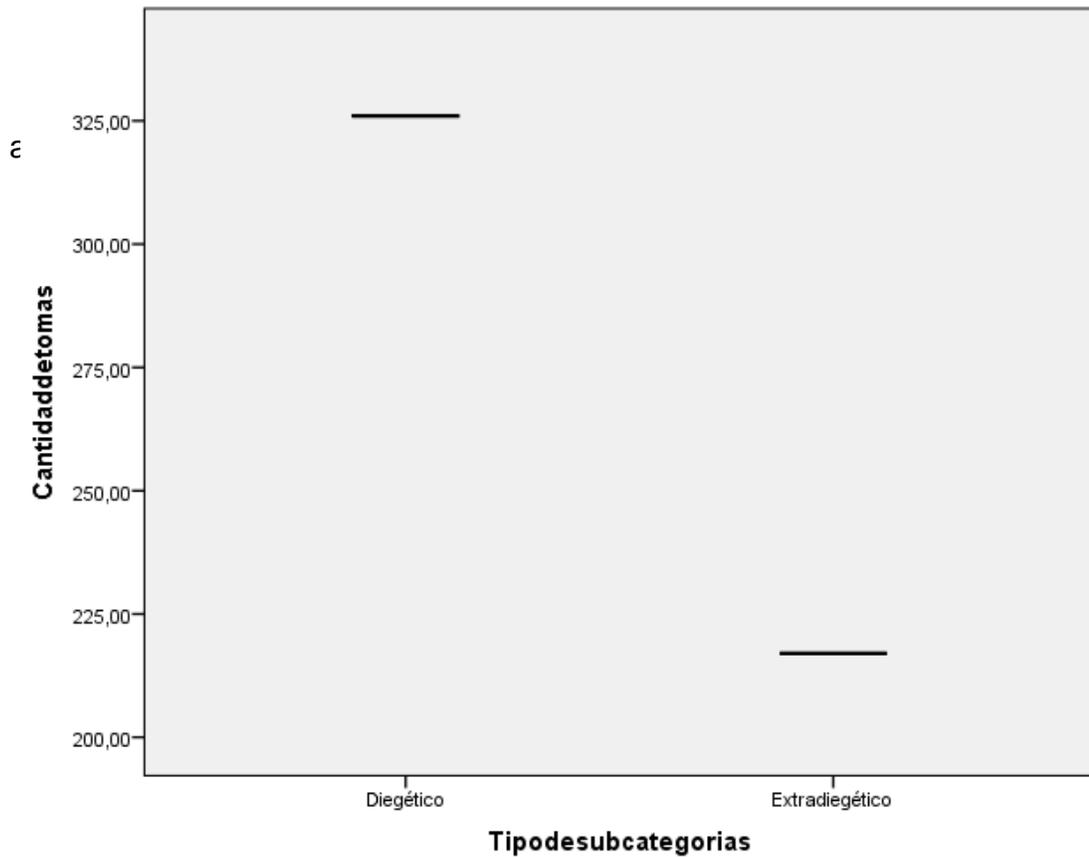


Fuente: Propia

Interpretación

Para el análisis de la iluminación y color se obtuvo los siguientes resultados: la luz natural fue implementada en el 78.83% (257 veces) de las tomas, mientras que la luz artificial fue utilizada en el 21.17% (69 veces) del episodio. El brillo alto se mantuvo durante el 99.7% (325 veces) del total de tomas y las tomas con brillo bajo solo representan el 0.3% (1 vez) de las tomas. En cuanto a la iluminación con alta luminosidad se empleó el 52.45% (171 veces) del capítulo frente al 36.51% (119 veces) que se manifestó en las tomas con baja luminosidad. Finalmente, los colores cálidos prevalecieron en el 90.94% (291 veces) del total de tomas mientras que los colores fríos solo representan el 9.06% (35 veces) de las tomas.

Figura 344: Cantidad de tomas en las subcategorías de sonido del Encuadre.



Fuente: Propia

Interpretación

El sonido es diegético durante el 100% (326 veces) de las tomas mientras que el sonido extradiegético estuvo durante el 66.56% (217 veces) del capítulo.

Tabla 4

Cantidad de tomas en la categoría de Montaje.

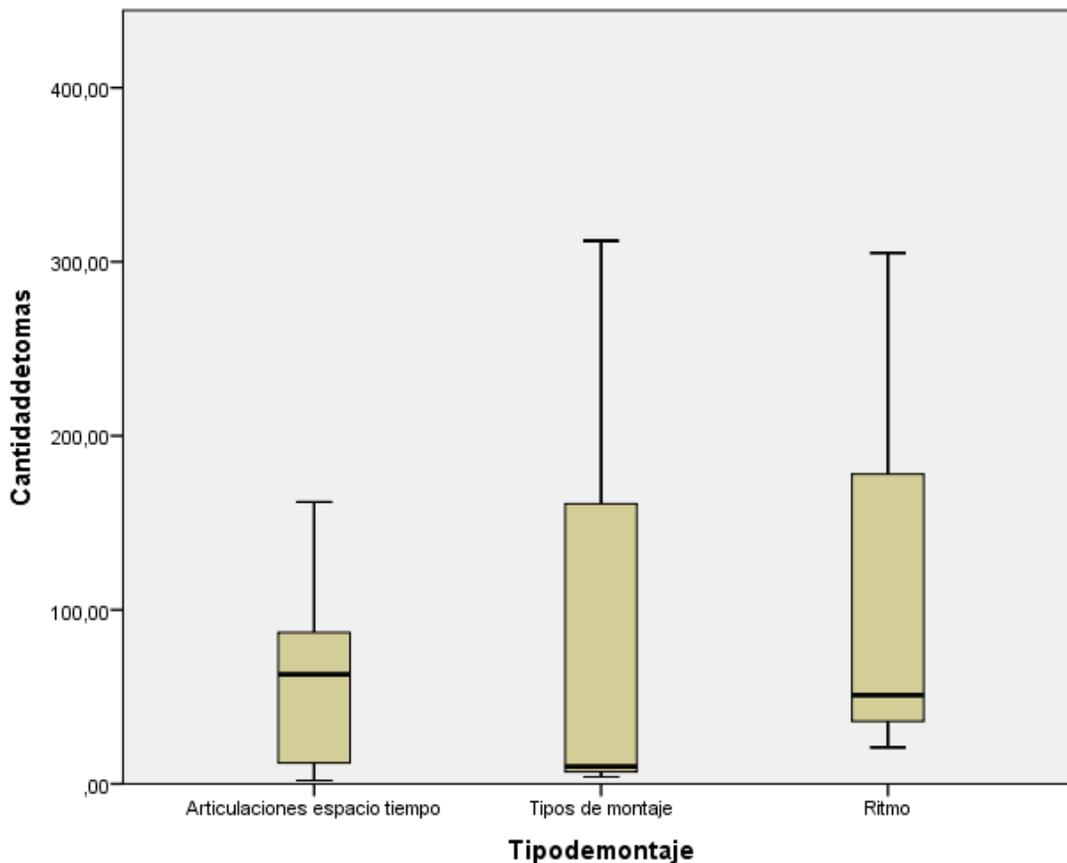
Resumen del procesamiento de los casos							
	Tipo de montaje	Casos					
		Válidos		Perdidos		Total	
		N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
Cantidad de tomas 326	Articulación espacio tiempo	5	100,0%	0	0,0%	5	100,0%
	Tipo de montaje	3	100,0%	0	0,0%	3	100,0%
	Ritmo	2	100,0%	0	0,0%	2	100,0%

Fuente: Propia

Interpretación

En esta tabla se observa la cantidad total de tomas que corresponde a 326 y que existen cinco tipos de encuadre. En cuanto a los casos validos se ha obtenido que el 100 % en articulación espacio tiempo contiene 5 niveles, en tipo de montaje el 100% se traduce en 3 niveles y finalmente el ritmo está constituido por 2 niveles que también representa el 100% del tipo de encuadre. No se observó casos perdidos y por tanto el total corresponde a los mismos resultados de los casos válidos mencionados anteriormente.

Figura 345: Cantidad de tomas en la categoría del Montaje.

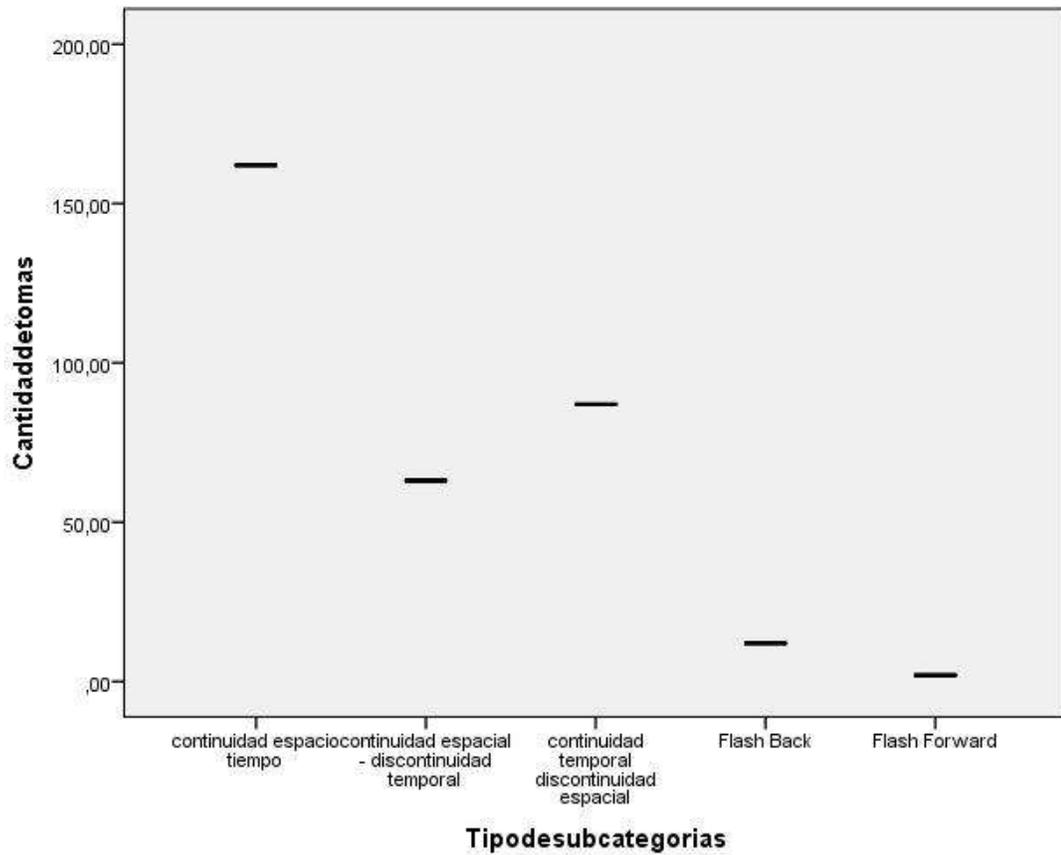


Fuente: Propia

Interpretación

Dentro del montaje se plantearon tres factores: articulación espacio-tiempo, tipo de montaje y ritmo. Se registró que la continuidad espacio-temporal es la que tiene mayor presencia con un 49.7% (162 tomas) del episodio. El tipo de montaje en su mayoría es narrativo, con un valor de 95.7% (312 tomas). Finalmente, en el ritmo se apreció que en su mayoría era normal. Esto se refleja en el 93.56% (305 tomas) del episodio.

Figura 346: Cantidad de tomas en las subcategorías de articulación espacio tiempo del Montaje.

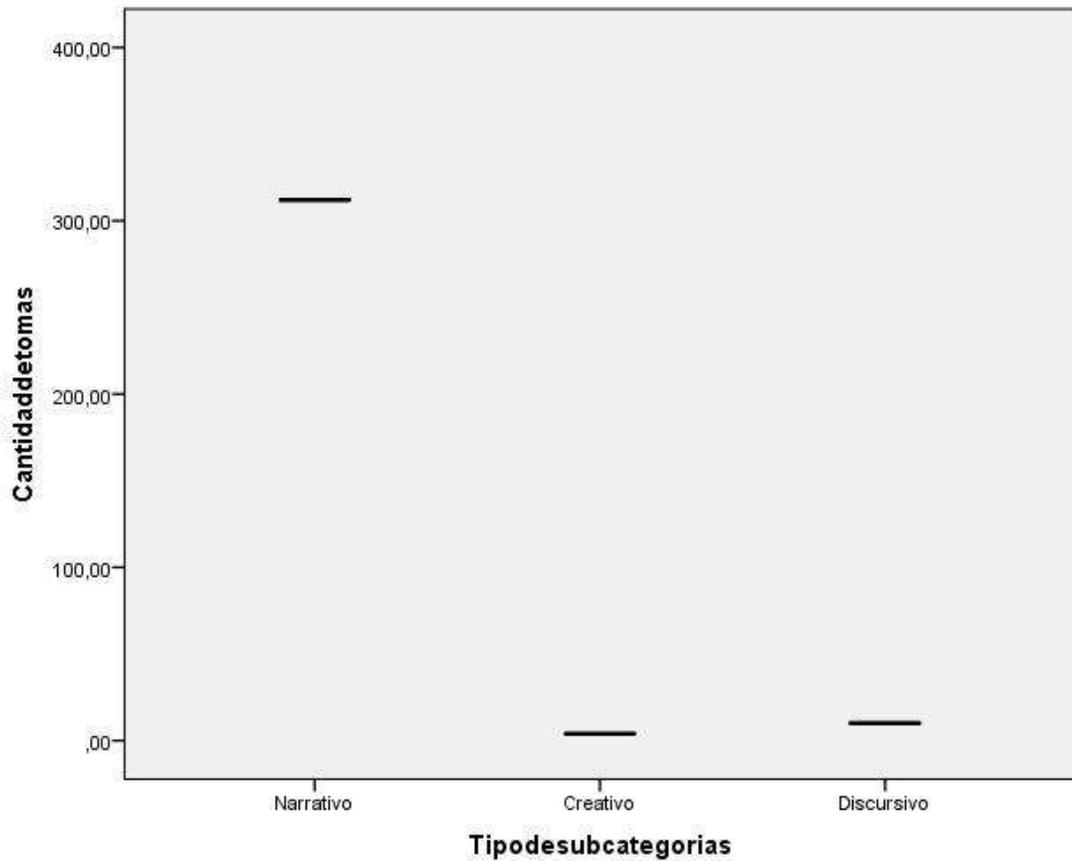


Fuente: Propia

Interpretación

En esta gráfica se muestra que la continuidad espacio-tiempo equivale al 49.7% de las tomas analizadas del episodio. Por otra parte, se muestra que la continuidad espacial-discontinuidad temporal y la continuidad temporal-discontinuidad espacial se aplicaron en el 19.33% (63 tomas) y 26.68% (87 tomas) del capítulo respectivamente. Finalmente, el uso de Flash Back se representa en un 3.68% (12 veces) y el Flash Forward en un 0.61% (2 veces).

Figura 347: Cantidad de tomas en las subcategorías de tipo de montaje del Montaje.

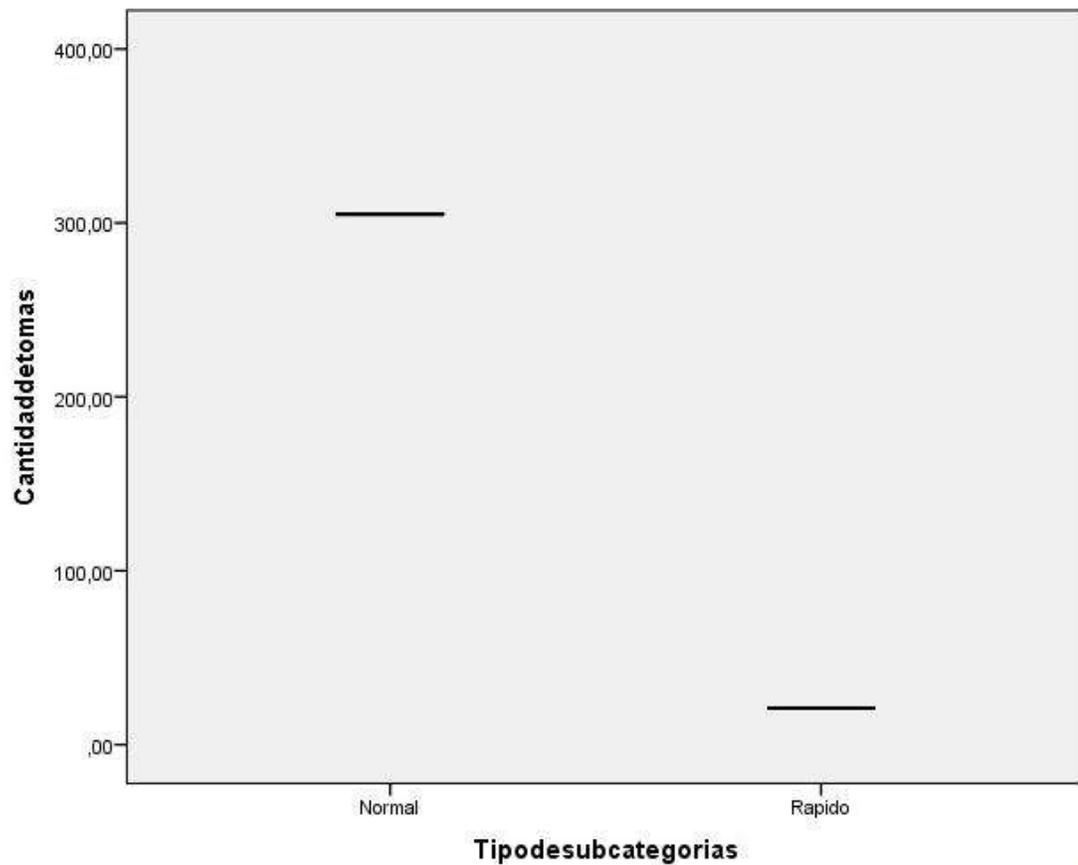


Fuente: Propia

Interpretación

En el análisis de los tipos de montaje se obtuvo que se aplicó en su mayoría el montaje narrativo en el 95.7% (312 veces) de las tomas y por otro lado el montaje creativo y discursivo representan el 1.23% (4 veces) y 3.07% (10 veces) del total de tomas respectivamente.

Figura 348: Cantidad de tomas en las subcategorías de ritmo del Montaje.



Fuente: Propia

Interpretación

Dentro del ritmo este se mantuvo normal en un 93.56% (305 veces) de episodio mientras que el ritmo rápido solo estuvo presente en un 6.44% (21 veces) del total de tomas.

3.2.2 FICHA DE OBSERVACIÓN.

Ítem: Secuencia 1, 2, 3 y 4

Tabla 5

Aplicación de la ficha de observación para analizar el lenguaje cinematográfico del episodio 1.

Secuencia	1, 2, 3 y 4			
Descripción	Primer episodio del anime Sword Art Online			
Encuadre	Planos	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
		Plano Medio	87	26.68%
	Ángulos	Plano detalle	71	21.76%
		Ángulo Picado	83	25.46%
	Movimientos de cámara	Ángulo contrapicado	51	15.64%
		Paneo	46	14.11%
	Iluminación y color	Trávelin	29	8.89%
		Luz natural	257	78.83%
	Sonido	Colores cálidos	291	89.26%
		Diegético	326	100%
Montaje	Articulaciones espacio-tiempo	Continuidad temporal-discontinuidad espacial	87	26.68%
	Tipo de montaje	Discursivo	10	3.07%
		Creativo	4	1.22%
	Ritmo	Normal	305	93.56%

Fuente: Propia

Interpretación

En el encuadre se destaca el uso del plano medio al representar el 26.68% del total. Sin embargo, el uso del plano detalle posee una cifra que también es importante y que corresponde al 21.76%. Por otro lado, la aplicación del ángulo picado y contrapicado equivalen al 41.1% del total de ángulos usados. Para los movimientos se calculó que tanto los paneos como los trávelin estuvieron presentes en un 23% del episodio. El uso de la iluminación natural es de 78.83% mientras que el color cálido prevalece frente al frío con un 89.26%. El sonido es diegético en un 100% del episodio.

Pasando al montaje, la articulación espacio-tiempo destaca con el uso de la continuidad temporal y la discontinuidad espacial en un 26.68%. El tipo de montaje más usado es el narrativo, pero también existe presencia del montaje creativo y discursivo que ambos alcanzan el 4.29%. Por otra parte, el ritmo se mantiene normal el 93.56% de las veces.

Durante la entrevista, Guevara resaltó algunos aspectos del primer episodio.

Pregunta

Una serie popular de la que todavía se sigue hablando es Sword Art Online ¿Qué destaca del primer episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo bien dibujado que esta y su montaje porque han experimentado con los diferentes planos y ángulos, además de intercalar entre el mundo real y el mundo virtual.

Interpretación

Guevara destaca del primer episodio la buena labor artística, su montaje por sus planos y ángulos empleados como la discontinuidad espacial y continuidad temporal.

Por lo tanto, se valida la hipótesis alterna que dice “El lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online se usa de manera efectiva en las secuencias del primer episodio”.

CATEGORÍA
ENCUADRE

Ítem: Episodio 1

Tabla 6

Aplicación de la ficha de observación para analizar el encuadre del capítulo 1.

Secuencia	1, 2, 3 y 4			
Descripción	Primer episodio del anime Sword Art Online			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Planos	Plano medio	87	26.68%	
	Plano detalle	71	21.77%	
Ángulos	Ángulo normal	175	53.68%	
	Ángulo Picado	83	25.46%	
	Ángulo Contrapicado	51	15.64%	
Encuadre	Cámara estática	249	76.38%	
	Movimientos de cámara	Paneo	46	14.11%
		Trávelin	29	8.89%
Iluminación y color	Luz natural	257	78.83%	
	Colores cálidos	291	90.94%	
	Colores fríos	29	9.06%	
Sonido	Diegético	326	100%	
	Extradiegético	217	66.56%	

Fuente: Propia

Interpretación

El plano medio se identificó el 26.68% en el episodio mientras que el plano detalle se aplicó 71, que equivale al 21.77% del total.

Para los ángulos, se empleó el normal en un 53.68%, sin embargo, los ángulo picado y contrapicado también tuvieron una presencia de 25.46% y 15.64% respectivamente.

Siguiendo con los movimientos de cámara, se obtuvo que la cámara estática equivale al 76.38% del capítulo. No obstante, hubo uso de paneos y trávelin en un 14.11% y 8.89% respectivamente.

Cuando se analizó la iluminación y color se registró que el 78.83% de la luz era natural y en cuanto a la tonalidad los colores cálidos prevalecieron sobre los colores fríos con un 90.94% y un 9.06% respectivamente.

Finalmente, no se percibió ninguna toma que no contenga sonido, por lo que el 100% de las tomas posee sonido diegético mientras que en 217 tomas, que equivale al 66.56%, se notó el empleo de la música extradiegética.

Por lo tanto, se valida la hipótesis alterna que dice “El encuadre del lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online se usa de manera efectiva en las secuencias del primer episodio”.

INDICADOR PLANOS

Ítem: Secuencia 1

Tabla 7

Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 1.

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Planos	Plano conjunto	Arboles de un bosque	1	16.7%
		Plano General	Paisaje con un caballero	1	16.7%
		Plano detalle	Texto Nubes	4	66.6%
			Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

Se ha obtenido que el 66.6% de esta secuencia está conformada por planos detalle de los créditos y nubes mientras que el plano general del paisaje y el plano conjunto de árboles representan en suma el 33.4% del total de planos en esta secuencia.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 8

Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 2.

Secuencia		2			
Descripción		Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Planos	Gran Plano General	Ciudad Edificios	2	5.6%
		Plano General	Balcones Fachada	4	11.1%
		Plano Conjunto	Gente Jugadores	7	19.4%
		Plano Entero	Puerta	1	2.8%
		Plano Medio	Protagonista	3	8.3%
		Primer Plano	Protagonista	2	5.6%
		Plano Detalle	Dedo, manos, ojos, boca, reloj, pc, etc.	17	47.2%
			Total	36	100%

Fuente: Propia

Interpretación

De un total de 36 tomas en la secuencia 2, en el 47.2% se emplea el plano detalle de los ojos, manos y boca del protagonista, así como del monitor, la computadora, el casco de realidad virtual, el visor, etc. mientras que el 19.4% son tomas que aplica el plano conjunto de gente haciendo cola y de los jugadores dentro del videojuego. El plano general se identificó en un 11.1% de la secuencia mostrando balcones de casas y la fachada de la casa del protagonista. El plano medio se reconoce en un 8.3% enfocando al protagonista de pie, el gran plano general de la ciudad está presente en un 5.6% al igual que el primer plano del protagonista y finalmente el plano entero representa un 2.8% de la secuencia dos que enfoca a la puerta de la habitación.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 9

Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Planos	Plano General	Paisajes del videojuego (Aincrad)	14	12.3%
		Plano Conjunto	Jugadores en el primer nivel	6	5.3%
		Plano Entero	Kirito (protagonista), Klein (compañero) y el jabalí	24	21.1%
		Plano Americano	Kirito Klein	7	6.1%
		Plano Medio	Kirito Klein	40	35.1%
		Plano Primer Plano	Kirito Klein	10	8.7%
		Plano Detalle	Espada, manos e interfaz	13	11.4%
				Total	114

Fuente: Propia

Interpretación

En la secuencia 3 se ha identificado que el 35.1% de las tomas poseen un plano medio de Klein y Kirito. El 21.1% corresponde al uso del plano entero de los personajes anteriores mientras que 14 planos generales de paisajes de Aincrad se calcula en un 12.3% del total de tomas. El plano detalle se utilizó en un 11.4% exponiendo manos, espadas y la interfaz de cada jugador, y por otra parte el 8.7% se identifica como la aplicación del primer plano de Kirito y Klein. Por otra parte, el uso del plano americano (Kirito y Klein) equivale al 6.1% y el plano conjunto de los jugadores se evidenció en un 5.3% del total.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 10

Aplicación de la ficha de observación para analizar los planos de la secuencia 4.

Secuencia	4			
Descripción	Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre Planos	Gran Plano General	La plaza	1	0.6%
	Plano General	Jugadores en la plaza y el <i>Game Master</i>	16	9.4%
	Plano Conjunto	Jugadores en la plaza	23	13.5%
	Plano Entero	Jugadores, Kirito y Klein	12	7.1%
	Plano Americano	Kirito y Klein	5	2.9%
	Plano Medio	Jugadores Kirito y Klein	44	25.9%
	Primer Plano	Kirito Klein	32	18.8%
	Plano Detalle	Sangre, manos, etc.	37	21.8%
		Total		170

Fuente: Propia

Interpretación

En la última secuencia, al analizar los planos se ha registrado al plano medio de Kirito y Klein que han representado el 25.9% del total de tomas. El plano detalla las manos, la sangre, los anuncios, el libro, la revista, el rostro de Kirito, etc. equivale al 21.8% de toda la secuencia; mientras que el primer plano de ambos personajes corresponde al 18.8% de las tomas. Por otro lado, el plano conjunto encuadrando a los jugadores en la plaza se utilizó en un 13.5% de las tomas analizadas y el 9.4% del total fueron planos generales de los jugadores frente al *Game Master*. También se detectó el uso del plano entero de algunos jugadores en la plaza, Kirito y Klein en un 7.1% del total de tomas. Finalmente, el 3.5% del total son representados por la aplicación de los planos americano de los personajes principales y gran plano general de la plaza.

El uso de los planos es confirmado por Guevara en la entrevista que se le realizó.

Pregunta

Dentro del lenguaje audiovisual ¿Crees que los planos y ángulos se usaron de manera adecuada?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los artistas japoneses son maestros en el plano detalle, lo utilizan bastante. En la escena de la habitación se muestran los objetos como la computadora, el reloj, la revista, etc. (...)

Guevara resalta que uno de los planos que más se aplican es el plano detalle a lo largo del episodio.

INDICADOR
ÁNGULOS

Ítem: Secuencia 1

Tabla 11

Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 1.

Secuencia		1		
Descripción		Video promocional de Sword Art Online		
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
Encuadre	Ángulo	Normal	6	100%
		Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En la secuencia 1, el 100% de las tomas están en ángulo normal que enfoca nubes, arboles, un paisaje y los textos.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 12

Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 2.

Secuencia	2			
Descripción	Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre Ángulos	Ángulo Normal	Puerta Fachada Balcones Kirito, etc.	15	41.4%
	Ángulo Picado	Casas Manos Revista Reloj Cable Ojos Kirito, habitación	12	33.5%
	Ángulo Cenital	Edificios	2	5.6%
	Ángulo Contrapicado	Visor del casco Cristales virtuales	6	16.7%
	Ángulo Subjetivo	Kirito en la plaza	1	2.8%
		Total		36

Fuente: Propia

Interpretación

De los 36 ángulos presentes en cada plano el 41.4% de ellos son normales de balcones, jugadores, personas haciendo cola, Kirito en la plaza, etc. mientras que el ángulo picado representa el 33.5% del total donde se encuadra objetos de la habitación y del protagonista. Por otro lado, el ángulo contrapicado de algunas partes del casco y de la plaza fue empleado en un 16.7%, el ángulo cenital fue aplicado en el 5.6% de las tomas y solo hubo un ángulo subjetivo de Kirito que representa el 2.8% del total de tomas.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 13

Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Ángulos	Ángulo Normal	Jugadores Kirito Klein	79	69.3%
		Ángulo Picado	Jugadores Kirito Klein Jabalí	17	14.9%
		Ángulo Aberrante	Kirito Klein	3	2.6%
		Ángulo Contrapicado	Dragones Kirito	12	10.6%
		Ángulo Subjetivo	Kirito	2	1.8%
		Ángulo Cenital	Kirito	1	0.8%
			Total		114

Fuente: Propia

Interpretación

En esta tabla se identifica la aplicación del ángulo normal en un 69.3%. Estos ángulos señalan a algunos jugadores, a Kirito y a Klein. El ángulo picado equivale al 14.9% que enfocan a jugadores en el mercado, a Kirito y a Klein entrenando. El ángulo contrapicado compone la toma donde está presente Kirito y algunos dragones volando. Este ángulo se representa en un 10.6%. El ángulo aberrante, que se manifiesta una vez con Kirito, como el ángulo cenital del protagonista lanzando una piedra y el ángulo subjetivo, del mismo personaje, componen el 5.2% del total en esta secuencia.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 14

Aplicación de la ficha de observación para analizar los ángulos de la secuencia 4.

Secuencia	4			
Descripción	Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
Encuadre Ángulos	Ángulo Normal	Jugadores	75	44.1%
		Kirito Klein <i>Game</i> <i>Master</i>		
	Ángulo Picado	Jugadores	54	31.8%
		Kirito Klein <i>Game</i> <i>Master</i> Plaza, etc.		
	Ángulo Aberrante	Jugadores	4	2.35%
	Ángulo Contrapicado	Avisos	33	19.4%
Kirito <i>Game</i> <i>Master</i>				
Ángulo Subjetivo	Kirito	4	2.35%	
		Total	170	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En la tabla 12, el ángulo normal representa el 44.1% del total de tomas en las que se registra a jugadores en la plaza, a Kirito, Klein y al *Game Master*. En cambio, el ángulo picado fue usado en 54 ocasiones, dando un valor de 31.8% del total de las tomas. En ellas se señala a la plaza, a los jugadores, a Kirito, Klein y al *Game Master*. Por otro lado, la aplicación del ángulo contrapicado es de un 19.4% para enfocar al *Game Master*, a los personajes principales, además de algunos avisos y la interfaz del videojuego. El ángulo subjetivo del protagonista con el ángulo aberrante de los jugadores en conjunto suman un 4.7% del total de la secuencia.

El uso de los ángulos es confirmado por Guevara en la entrevista que se le realizó.

Pregunta 6

Dentro del lenguaje audiovisual ¿Crees que los planos y ángulos se usaron de manera adecuada?

ERNESTO GUEVARA FLORES

(...) También aplican el ángulo picado y contrapicado que son bastante bellos y bien dibujados en este episodio. La mayoría de ellos está en la escena donde están todos los jugadores en la plaza. Tanto los planos como ángulos son empleados de manera correcta.

Interpretación

Guevara sostiene que en cuanto a los ángulos se empleó mucho el picado y contrapicado a lo largo del episodio.

INDICADOR MOVIMIENTOS

Ítem: Secuencia 1

Tabla 15

Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 1.

Secuencia	1			
Descripción	Video promocional de Sword Art Online			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre Movimientos	Trávelin de acercamiento	Nubes Árboles Paisaje	3	50%
	Cámara estática	Texto	3	50%
		Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En la secuencia 1, el 50% representa los trávelin de acercamiento a diferentes objetos o lugares mientras que el otro 50% solo se sujeta a mostrar texto con información que no posee movimiento alguno.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 16

Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 2.

Secuencia	2			
Descripción	Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
		Cantidad		
	Contenido	de	Porcentaje	
		tomas		
Encuadre Movimientos	Trávelin de acercamiento	Kirito	1	2.8%
	Trávelin de alejamiento	Plaza Nivel 1 Aincrad	3	8.3%
	Trávelin lateral	Edificios	1	1.7%
	Paneo Horizontal	Personas haciendo cola	2	5.6%
	Paneo Vertical	Habitación Kirito	2	5.6%
	Cámara estática	Habitación Fachada Balcones Objetos	27	75%
		Total	36	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En la secuencia 2 se ha detectado que el 75% de las tomas no poseen movimiento, sin embargo, en las otras tomas se ha visualizado que el 8.3% se empleó trávelin de alejamiento en el mundo de realidad virtual. De igual forma el paneo vertical aplicado en la habitación de Kirito representa el 8.3% del total de la secuencia. Por otro lado, el 2.8% equivale al uso del trávelin de acercamiento del protagonista.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 17

Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 3.

Secuencia	3			
Descripción	Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre Movimientos	Trávelin Lateral	Acompaña a Kirito, Klein	3	2.6%
	Trávelin de Alejamiento	Descubre a Klein	3	2.6%
	Paneo Horizontal	Klein, Kirito y sus espadas, etc.	7	6.2%
	Paneo Vertical	Klein, Paisaje, espada de Kirito, etc.	7	6.2%
	Cámara estática	Jugadores Kirito Klein Paisaje	94	82.4%
		Total	114	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En el 82.4% de las tomas en esta secuencia se utilizó la cámara estática para mostrar a los jugadores y a los personajes principales. Por otra parte, se hizo uso del paneo horizontal en Kirito, Klein, espadas, etc. Para el paneo vertical se empleó, en tomas de Klein, Kirito y la interfaz del juego, en un 12.4%. El trávelin lateral acompaña a los personajes principales y el trávelin de alejamiento se aplica a Kirito en un 5.2%.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 18

Aplicación de la ficha de observación para analizar los movimientos de la secuencia 4.

Secuencia	4			
Descripción	Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre Movimientos	Trávelin Lateral	Plaza Kirito	9	5.3%
	Trávelin de Alejamiento	Aviso G.M.	2	1.2%
	Trávelin de Acercamiento	Kirito	2	1.2%
	Trávelin circular	Kirito	2	1.2%
	Paneo Horizontal	Jugadores Plaza	12	7%
	Paneo Vertical	Avisos Kirito	16	9.4%
	<i>Zoom In</i>	Kirito	1	0.6%
	<i>Zoom Out</i>	Kirito	1	0.6%
	Cámara estática	Jugadores Kirito y Klein	125	73.5%
		Total	170	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En la tabla 16 se identificó un 73.5% de tomas con cámara estática. Por otro lado, el paneo vertical fue reconocido en 16 oportunidades, representando el 9.4% del total en los que se exponen a Kirito como la interfaz del *Game Master* y avisos del sistema. Mientras que el paneo horizontal se aplicó en un 7% para los jugadores y la plaza, el trávelin lateral fue usado 9 veces, lo que equivale al 5.3% del total aplicado en Kirito y en los interiores como exteriores de la plaza. Respecto a los trávelin, tanto el circular como de acercamiento se usaron en Kirito y componen el 2.4% en conjunto. Tanto el *zoom in* como *zoom out* en conjunto alcanzan el 1.2% de toda la secuencia. Fueron usados en el protagonista.

En la entrevista al experto, Guevara manifestó algunos de los movimientos más usados en el episodio.

Pregunta 7

¿Qué movimientos resalta del episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los principales son el trávelin y el paneo. Al comienzo se ve un trávelin bien dibujado de los edificios en un ángulo cenital muy adecuado para contextualizar. Luego usa el paneo para enfocar a las personas. En la última parte donde el protagonista se enfrenta con el lobo se ve un trávelin muy logrado. Los recursos que se utilizan son adecuados y en parte porque la narrativa lo pide.

Interpretación

El entrevistado afirma que los movimientos que más resaltaron son el trávelin y el paneo. Toma como ejemplo el último trávelin del episodio donde se mata a un lobo se realiza dicho movimiento con fluidez y naturalidad. También menciona trávelin con un ángulo cenital bien puesto y el uso del paneo para mostrar los encuadres con mayor amplitud del campo visual.

**INDICADOR
ILUMINACIÓN Y COLOR**

Ítem: Secuencia 1

Tabla 19

Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 1.

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Iluminación y color	Luz natural	Paisajes	3	50%
		Luz artificial	Textos	3	50%
			Total	6	100%
		Con tonalidad graduada	Paisajes y textos	6	100%
			Total	6	100%
		Brillo bajo	Árboles	1	16.7%
		Brillo alto	Nubes Paisaje	5	83.3%
			Total	6	100%
		Colores fríos	Paisajes	6	100%
			Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En cuanto a la iluminación, el 50% posee luz natural en donde se detecta paisajes mientras que el otro 50% se detectó luz artificial. Para la intensidad de luz se aplicó la iluminación con tonalidad graduada en el 100% de las tomas de esta secuencia. Por otro lado, en el color el 16.7% posee un color con brillo bajo de los árboles y el 83.3% posee un brillo alto en cuanto a las imágenes de nubes y el paisaje. El color frío se percibió en toda la secuencia.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 20

Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 2.

Secuencia		2				
Descripción		Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual				
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje		
Encuadre	Iluminación y color	Luz natural	Mundo real y virtual	36	100%	
			Total	36	100%	
			Con tonalidad graduada	Mundo real	30	83.3%
			Con alta luminosidad	Mundo Virtual	6	16.7%
			Total	36	100%	
			Brillo alto	Mundo virtual y real	36	100%
			Total	36	100%	
			Colores cálidos	Mundo Virtual	7	19.4%
			Colores fríos	Mundo real	29	80.6%
			Total	36	100%	

Fuente: Propia

Interpretación

Para la iluminación se utiliza la luz natural en un 100% de la secuencia. Está presente tanto en el mundo real como el mundo virtual. En cuanto al color se percibe que las imágenes con tonalidad graduada es del 83.3% del total mientras que el 16.7% poseen una alta luminosidad. Las imágenes con tonalidad graduada y alta luminosidad corresponden a las imágenes del mundo real y virtual respectivamente. El brillo alto estuvo presente en el 100% de las tomas. Para la tonalidad del color, la secuencia está conformada por un 80.6% de colores fríos que son del mundo real mientras que el 19.4% la componen tomas con tonalidades cálidas pertenecientes al mundo virtual.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 21

Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Iluminación y color	Luz natural	Paisajes	114	100%
			Jugadores		
			Plaza		
			Principales		
			Total		
	Con alta luminosidad	Plaza	Jugadores	114	100%
			Paisajes		
			Principales		
			Total		
			Brillo alto		
Paisajes					
Principales					
Total					
Colores cálidos	Plaza	Paisajes		114	100%
		Jugadores			
		Principales			
		Total			

Fuente: Propia

Interpretación

En el total de las 114 tomas se ha identificado que se emplea la luz natural en los diferentes lugares del mundo virtual, así como en los diferentes jugadores y personajes principales. Cuando hablamos de imágenes con alta luminosidad, brillo alto y colores cálidos, estos se reflejan en el 100% respectivamente.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 22

Aplicación de la ficha de observación para analizar la iluminación y el color de la secuencia 4.

Secuencia		4			
Descripción		Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
Encuadre	Iluminación y color		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
		Luz artificial	Plaza con avisos	66	38.8%
		Luz natural	Antes y después del anuncio del juego	104	61.2%
			Total	170	100%
		Con baja luminosidad	En los callejones	5	3%
		Con alta luminosidad	En la plaza	165	97%
			Total	170	100%
		Brillo alto	En toda la secuencia	170	100%
			Total	170	100%
		Colores Cálidos	En la plaza y exteriores	170	100%
			Total	170	100%

Fuente: Propia

Interpretación:

Respecto a lo obtenido en la tabla 20, se ha identificado que el 38.8% de las tomas, es decir 66, la fuente de luz es artificial. Se evidencia cuando la plaza es rodeada de anuncios del sistema. Por otra parte, la luz natural está presente el 61.2% de las veces. Forma parte de las tomas que ocurren antes y después del anuncio del sistema. En cuanto a la calidad de la luz, 5 de las tomas que representan el 3% han mostrado una imagen con baja iluminación mientras que el 97% han utilizado alta luminosidad. Tanto el brillo alto como los colores cálidos estuvieron en el 100% de las tomas analizadas.

Durante la entrevista al experto Guevara señaló el tipo de iluminación que percibió en el episodio.

Pregunta

¿Cuál es tu apreciación de la iluminación?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo que llama la atención es la imitación que hace de la luz natural. En la última parte del episodio antes de que mate al lobo en el paisaje se ve una copia perfecta de la iluminación natural como cuando se ve el efecto de la luz del sol cuando se refleja en una cámara que evidentemente no es real, sino simulada.

Interpretación

Según Guevara se emplea la luz natural en todo el episodio y resalta el efecto de luz que se produce cuando el sol se refleja en el lente de la cámara. Al ser un dibujo, está bien representado.

**INDICADOR
SONIDO**

Ítem: Secuencia 1

Tabla 23

Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 1.

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Sonido	Diegético	Música y efectos sonoros	6	100%
		Total		6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

El 100% del sonido es diegético en las tomas de la primera secuencia. Esto comprende los efectos sonoros como la música.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 24

Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 2.

Secuencia	2			
Descripción	Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
Encuadre Sonido		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
	Diegético	Efectos sonoros de cristales, dispositivos electrónicos	36	100%
	Total		36	100%
	Extradiegético	Música	3	8.3%

Fuente: Propia

Interpretación

En el sonido se observó que el 100% de las tomas utilizaron sonido diegético que comprende efectos sonoros. El 8.3% se interpreta como sonido extradiegético (música) que estuvo presente durante 3 tomas durante la secuencia 2. Se debe aclarar que el sonido extradiegético acompaña al diegético en todas las siguientes tablas.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 25

Aplicación de la ficha de observación para analizar el sonido de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Encuadre	Sonido	Diegético	Efectos sonoros de espada, barra de vida, etc. Diálogo	114	100%
			Total	114	100%
		Extradiegético	Música	72	63.1%

Fuente: Propia

Interpretación:

Existe sonido diegético como diálogos y efectos sonoros en un 100% a lo largo de la secuencia. Por otra parte, se ha identificado que el 63.1% ha tenido presencia música extradiegética.

Guevara dio sus razones durante la entrevista del porque la banda sonora es efectiva.

Pregunta

¿Crees que la banda sonora es efectiva?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Es efectiva porque es un juego de avatares tecnológico y es la música que tiene que tener. No es invasiva. En el anime existen obras que tienen una banda sonora que son terriblemente dramáticas. La música es sobria.

Interpretación

Guevara asevera que la música no invade o distrae al espectador. También añade que hay un predominio por los efectos sonoros y el dialogo.

CATEGORÍA
MONTAJE

Ítem: Episodio 1

Tabla 27

Aplicación de la ficha de observación para analizar el montaje del primer capítulo.

Secuencia	1, 2, 3 y 4			
Descripción	Primer episodio del anime Sword Art Online			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Articulación espacio-tiempo	Continuidad espacio-temporal	162	49.70%
		Continuidad espacial y discontinuidad temporal	63	19.33%
		Continuidad temporal y discontinuidad espacial	87	26.68%
		<i>Flashback</i>	12	3.68%
		<i>Flashforward</i>	2	0.61%
	Tipo de montaje	Narrativo	312	95.7%
		Discursivo	10	3.07%
		Creativo	4	1.23%
	Ritmo	Normal	305	93.56%
		Rápido	21	6.44%

Fuente: Propia

Interpretación

Dentro del montaje existen tres factores: articulación espacio-tiempo, tipo de montaje y ritmo. Se registró que la continuidad espacio-temporal está presente en un 49.7% del episodio mientras que la continuidad temporal-discontinuidad espacial representa el 26.68% del total. En menor medida la continuidad espacial-discontinuidad temporal equivale al 19.33% en el análisis de las secuencias. Además, se reconoció el empleo del *flashback* y el *flashforward* que ambos equivalen al 4.3% del total de tomas. El tipo de montaje en su mayoría es narrativo, con un valor de 95.7%. Pese a esto se aplicó el montaje discursivo y narrativo que alcanzan el 4.3%. Finalmente, en el ritmo se apreció que en su mayoría era normal. Esto se refleja en el 93.56% del episodio mientras que un ritmo rápido se da en el 6.44% del episodio.

Guevara, durante la entrevista, comentó acerca del montaje que se aplicó en el episodio.

Pregunta

¿Qué tipo de montaje se utilizó en el episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Un ejemplo de montaje es en los primeros minutos de los planos detalle de los objetos que están en la habitación, el reloj, la computadora, el libro que está leyendo, los ojos, etc. El montaje es muy creativo, muy profundo. Hay un montaje analítico, subjetivo y alterno muy logrado. El hecho de mostrar cuando se encuentra en el mundo virtual y luego cuando está en su habitación es montaje alterno muy bien usado, mejor que el montaje norteamericano que utiliza un montaje lineal. Existe también montaje analítico porque muestra un ojo y una mano para mostrar que hay

un ser humano ahí. Cuando la cámara adopta la visión de los ojos del protagonista es montaje subjetivo. El montaje es lo más creativo porque han experimentado con los planos y ángulos.

Interpretación

El experto asegura que existen tres montajes: el analítico, subjetivo y alterno. El montaje analítico se manifiesta en los planos detalle de las partes del cuerpo humano como la mano, la boca, los ojos para dar a entender que hay una persona en ese lugar. En cuanto al montaje subjetivo, este se evidencia cuando se utiliza el ángulo subjetivo y se visualiza lo que el personaje ve. Luego explica que el lenguaje alterno se da cuando el protagonista está en el mundo virtual y luego por algunos momentos se muestra la habitación del protagonista.

Por lo tanto, se valida la hipótesis alterna que dice “El montaje del lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online se usa de manera efectiva en las secuencias del primer episodio”.

**INDICADOR
ARTICULACIÓN
ESPACIO-TIEMPO**

Ítem: Secuencia 1

Tabla 28

Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 1.

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
		Contenido		Cantidad de tomas	Porcentaje
Montaje	Articulación espacio-tiempo	Continuidad espacio-tiempo	Tomas con continuidad	6	100%
			Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

Al ser esta secuencia un video promocional insertado en la animación, tiene el carácter de ser como un video visualizado por alguien y por tanto el 100% de las tomas están en continuidad espacio-tiempo.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 29

Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 2.

Secuencia		2			
Descripción		Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Articulación espacio-tiempo	Continuidad temporal y discontinuidad espacial	Tomas de la ciudad, la habitación y el mundo virtual	36	100%
			Total	36	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En el montaje se ha detectado que existe una continuidad temporal y una discontinuidad espacial en un 100%.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 30

Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Articulación espacio-tiempo	Continuidad temporal y discontinuidad espacial	Kirito y Klein están en el mercado y luego se van a un campo.	51	44.74%
		Continuidad espacial y discontinuidad temporal	Se quedan entrenando varias horas	63	55.26%
		Total		114	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En esta secuencia, la articulación del encuadre en las diferentes tomas se evidencia con la continuidad temporal-discontinuidad espacial en un 44.74% como la continuidad temporal-discontinuidad espacial en un 56.26%.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 31

Aplicación de la ficha de observación para analizar la articulación espacio-tiempo de la secuencia 4.

Secuencia		4			
Descripción		Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Articulación espacio-tiempo	Continuidad espacio-temporal	Anuncio en la plaza	156	91.8%
		<i>Flash Back</i>	Recuerdo de revistas	12	7%
		<i>Flash Forward</i>	Kirito avecina su muerte	2	1.2%
		Total		170	100%

Fuente: Propia

Interpretación

La continuidad espacio-temporal es respetada en el 91.8% de las tomas durante la secuencia del anuncio en la plaza mientras que los *Flash Back* tienen una presencia del 7% y el *Flash Forward* de un 1.2%.

INDICADOR
TIPO DE MONTAJE

Ítem: Secuencia 1

Tabla 32

Aplicación de la ficha de observación para analizar el tipo de montaje de la secuencia 1.

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
			Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
Montaje	Tipo de montaje	Montaje narrativo	Video promocional del juego	6	100%
			Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

El montaje narrativo se evidencia y comprende en el 100% de las tomas en la secuencia 1.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 33

Aplicación de la ficha de observación para analizar el tipo de montaje de la secuencia 2.

Secuencia		2			
Descripción		Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
Montaje	Tipo de montaje	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
		Montaje narrativo	Tomas de planos generales, conjunto, medio, etc.	30	83.4%
		Montaje creativo	Tomas cortas y secuenciales	4	11.1%
		Montaje discursivo	Tomas de planos detalle	2	5.5%
		Total		36	100%

Fuente: Propia

Interpretación

En esta secuencia se ha utilizado tres tipos de montaje en diferentes momentos. El montaje narrativo está presente en un 83.4% del total. Por otra parte, el montaje creativo se percibió en 4 tomas cortas secuenciales con plano detalle que representan el 11.1% mientras que el montaje discursivo se empleó en un 5.5%. Este se refleja en el uso de plano detalle.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 34

Aplicación de la ficha de observación para analizar el tipo de montaje de la secuencia 3.

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Tipo de montaje	Montaje narrativo	Tomas en orden cronológico 114	100%	
		Total	114	100%	

Fuente: Propia

Interpretación

El montaje narrativo se mantiene en el 100% de las tomas contenidas en esta secuencia, pues sus tomas están en orden cronológico.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 35

Aplicación de la ficha de observación para analizar el tipo de montaje de la secuencia 4

Secuencia		4			
Descripción		Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.			
Montaje	Tipo de montaje	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
		Montaje narrativo	Tomas en orden del anuncio del juego en la plaza	162	95.3%
		Montaje discursivo	Las tomas donde se muestra sangre	8	4.7%
		Total		170	100%

Fuente: Propia

Interpretación

El montaje narrativo en esta secuencia ocupa el 95.3% de las tomas y el montaje discursivo abarca el 4.7% del total. Estas últimas están compuestas por tomas donde se identifica la sangre.

**INDICADOR
RITMO**

Ítem: Secuencia 1

Tabla 36

Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 1

Secuencia		1			
Descripción		Video promocional de Sword Art Online			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Ritmo	Normal	Video promocional del juego	6	100%
			Total	6	100%

Fuente: Propia

Interpretación

El 100% de las tomas en la secuencia 1 poseen un ritmo normal.

Ítem: Secuencia 2

Tabla 37

Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 2.

Secuencia		2			
Descripción		Kirito ingresa al videojuego de realidad virtual			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Ritmo	Normal	Tomas con duración normal	36	100%
			Total	36	100%

Fuente: Propia

Interpretación

El 100% de las tomas posee un ritmo normal en la secuencia 2.

Ítem: Secuencia 3

Tabla 38

Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 3

Secuencia		3			
Descripción		Kirito conoce a Klein y le enseña a jugar			
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje	
Montaje	Ritmo	Normal	Tomas con duración normal 114	100%	
		Total	114	100%	

Fuente: Propia

Interpretación

El ritmo se mantiene normal en el 100% de la secuencia.

Ítem: Secuencia 4

Tabla 39

Aplicación de la ficha de observación para analizar el ritmo de la secuencia 4

Secuencia		4		
Descripción		Los jugadores son transportados a la plaza para recibir un anuncio del juego.		
		Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
Montaje	Ritmo	Normal	Tomas con duración normal 149	87.6%
		Rápido	Tomas de corta duración 21	12.4%
		Total	170	100%

Fuente: Propia

Interpretación

De las 170 tomas registradas en esta secuencia, el 87.6% se identificaron con un ritmo normal mientras que el 12.4% corresponden a tomas de corta duración, y por tanto, con un ritmo rápido.

3.2.3 Guía de entrevista

Pregunta 1

¿Qué concepto tiene del anime?

ERNESTO GUEVARA FLORES

El anime son los dibujos animados japoneses (no como cine porque el anime nació para la televisión) y tiene ciertas reglas particulares. La característica principal es que es más artístico pero menos industrial. La animación japonesa es una de las mejores del mundo porque viene de la tradición del comic llamado manga en Japón.

Interpretación

Guevara sostiene que el anime son dibujos animados que fueron concebidos para televisión en un primer momento con la característica que tiende más a lo artístico que lo industrial y que es considerada una de las mejores del mundo.

Pregunta 2

¿Qué tiene la animación que no tiene el cine de ficción?

ERNESTO GUEVARA FLORES

La animación es más artístico y menos colectivo. El cine es un trabajo más colectivo y compartido. Las diferencias van más por la terminología. En el cine se requiere una cámara para filmar un trávelin, en el anime la acción esta dibujada.

Interpretación

De acuerdo con Guevara, la animación es un trabajo realizado por un grupo pequeño de artistas, mientras que el cine es un trabajo

realizado por un mayor grupo de personas. Añade que en el cine se emplea una cámara para obtener el contenido, mientras que en el anime se dibuja el contenido.

Pregunta 3

¿Y crees que en el anime es diferente?

ERNESTO GUEVARA FLORES

El anime viene del comic japonés que se llama manga y es una de las industrias más importantes del mundo junto con la industria norteamericana y franco-belga. El detalle está en que el anime no solo es una representación artística, sino que se ha convertido en una industria.

Interpretación

Lo que declara Guevara es que el anime no es solo una representación artística y que esta es considerada una de las tres industrias animadas más grandes del mundo.

Pregunta 4

Dentro del anime existen géneros como la fantasía, shounen, shoujo, comedia, etc. ¿Cuáles son los géneros que crees que han tenido más éxito en el anime?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Uno de mis autores favoritos es Osamu Tezuka porque crecí con lo que hacía, sobre todo por Astro Boy. Considero que es el padre del anime moderno porque dejó sembrado el género de la fantasía relacionado con la tecnología. De este anime nació el género Mecha, el shounen, fantasía, etc. Por otro lado, Hayao Miyazaki, quien es la cumbre del anime por sus largometrajes y por haber ganado el Oscar,

le da al anime un enfoque relacionado a la tradición religiosa japonesa. Personalmente prefiero a Makoto Shinkai porque es un pintor que realiza obras contemplativas, profundas, perturbadoras porque es bien conservador. Utiliza una banda sonora bien extraña como en *voces de una estrella distante*.

Interpretación

Guevara manifiesta que el anime Astroy Boy abrió una vertiente en el anime que permitió el nacimiento de otros géneros en el anime como el de fantasía, *mecha*, *shounen*, etc. Además, afirma que Hayao Miyazaki, siendo la cumbre de la animación japonesa, aporta la tradición religiosa nipona en sus largometrajes.

Pregunta 5

Una serie popular de la que todavía se sigue hablando es Sword Art Online ¿Qué destaca del primer episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo bien dibujado que esta y su montaje porque han experimentado con los diferentes planos y ángulos, además de intercalar entre el mundo real y el mundo virtual.

Interpretación

Guevara destaca del primer episodio la buena labor artística, su montaje por sus planos y ángulos empleados como la discontinuidad espacial y continuidad temporal.

Pregunta 6

Dentro del lenguaje audiovisual ¿Crees que los planos y ángulos se usaron de manera adecuada?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los artistas japoneses son maestros en el plano detalle, lo utilizan bastante. En la escena de la habitación se muestran los objetos como la computadora, el reloj, la revista, etc. También aplican el ángulo picado y contrapicado que son bastante bellos y bien dibujados en este episodio. La mayoría de ellos está en la escena donde están todos los jugadores en la plaza. Tanto los planos como ángulos son empleados de manera correcta.

Interpretación

Guevara sostiene que uno de los planos que más se aplican es el plano detalle y en cuanto a los ángulos se empleó mucho el picado y contrapicado a lo largo del episodio.

Pregunta 7

¿Qué movimientos resalta del episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los principales son el trávelin y el paneo. Al comienzo se ve un trávelin bien dibujado de los edificios en un ángulo cenital muy adecuado para contextualizar. Luego usa el paneo para enfocar a las personas. En la última parte donde el protagonista se enfrenta con el lobo se ve un trávelin muy logrado. Los recursos que se utilizan son adecuados y en parte porque la narrativa lo pide.

Interpretación

El entrevistado afirma que los movimientos que más resaltaron son el trávelin y el paneo. Toma como ejemplo el último trávelin del episodio donde se mata a un lobo se realiza dicho movimiento con fluidez y

naturalidad. También menciona tróvelin con un ángulo cenital bien puesto y el uso del paneo para mostrar los encuadres con mayor amplitud del campo visual.

Pregunta 8

¿Cuál es tu apreciación de la iluminación?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo que llama la atención es la imitación que hace de la luz natural. En la última parte del episodio antes de que mate al lobo en el paisaje se ve una copia perfecta de la iluminación natural como cuando se ve el efecto de la luz del sol cuando se refleja en una cámara que evidentemente no es real, sino simulada.

Interpretación

Según Guevara se emplea la luz natural en todo el episodio y resalta el efecto de luz que se produce cuando el sol se refleja en el lente de la cámara. Al ser un dibujo, está bien representado.

Pregunta 9

¿Crees que la banda sonora es efectiva?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Es efectiva porque es un juego de avatares tecnológico y es la música que tiene que tener. No es invasiva. En el anime existen obras que tienen una banda sonora que son terriblemente dramáticas. La música es sobria.

Interpretación

Guevara asevera que la música no invade o distrae al espectador. También añade que hay un predominio por los efectos sonoros y el dialogo.

Pregunta 10

¿Cuál es tu valoración del primer opening?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Un opening típico de los animes japoneses mostrando a cada personaje. El problema de los openings es que son canciones en japonés y deben ser entendidos en su idioma. Si bien ponen los subtítulos, los leemos y los entendemos como una canción, los openings no son solo una canción, sino que son obras artísticas de una obra dramática que tienen que ser apreciadas en su idioma original. En nuestro caso, a nosotros nos robaron eso porque los openings eran doblados al castellano como paso en el anime Marco.

Interpretación

El entrevistado nos sugiere que el opening del anime es tradicional y que cada opening debe ser entendido y apreciado en su idioma original, que es el japonés.

Pregunta 11

¿Qué tipo de montaje se utilizó en el episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Un ejemplo de montaje es en los primeros minutos de los planos detalle de los objetos que están en la habitación, el reloj, la computadora, el libro que está leyendo, los ojos, etc. El montaje es muy creativo, muy profundo. Hay un montaje analítico, subjetivo y alterno muy logrado. El hecho de mostrar cuando se encuentra en el mundo virtual y luego cuando está en su habitación es montaje alterno muy bien usado, mejor que el montaje norteamericano que utiliza un montaje lineal. Existe también montaje analítico porque muestra un ojo y una mano para mostrar que hay un ser humano ahí. Cuando la cámara adopta la visión de los ojos del protagonista es montaje subjetivo. El montaje es lo más creativo porque han experimentado con los planos y ángulos.

Interpretación

El experto asegura que existen tres montajes: el analítico, subjetivo y alterno. El montaje analítico se manifiesta en los planos detalle de las partes del cuerpo humano como la mano, la boca, los ojos para dar a entender que hay una persona en ese lugar. En cuanto al montaje subjetivo, este se evidencia cuando se utiliza el ángulo subjetivo y se visualiza lo que el personaje ve. Luego explica que el lenguaje alterno se da cuando el protagonista está en el mundo virtual y luego por algunos momentos se muestra la habitación del protagonista.

3.3 Discusión de resultados

Primera discusión

Como se citó en las bases teóricas, “El lenguaje cinematográfico o fílmico se caracteriza por utilizar un lenguaje exclusivamente audiovisual, en el que intervienen diversas técnicas y elementos que constituyen un mensaje meramente trabajado y estructurado” (Pinto, 2011, s.p). Dicho lenguaje audiovisual ha sido estudiado por Bedoya y León (2011) y es el mismo que se ha aplicado en la presente investigación.

Existen diferentes autores que han empleado dicho lenguaje en diferentes productos audiovisuales. Por ellos, se debe recalcar que los elementos del lenguaje cinematográfico no son solo empleados en el cine, sino que también son aplicables en otro tipo de producto artístico.

La estética fílmica, que hace transparente la belleza de una obra cinematográfica, puede ser analizada a partir de los parámetros enunciados por la estructura misma del cine: ángulo, composición, iluminación, banda sonora, etc. Algunos de estos parámetros son comunes a otras artes... (Astudillo, 2008, p.15).

Uno de estas manifestaciones artísticas es el anime. Como afirma Guevara, el anime es considerado uno de las industrias de la animación más grande del mundo mencionando al director Hayao Miyasaki. Dicho director ha recibido reconocimiento por el uso del lenguaje cinematográfico y su cuidadoso trabajo en los diferentes elementos del mismo (Campos, 2017, p.165).

(...) el lenguaje audiovisual es la unión de los visual y auditivo; de la imagen y sonido. Esto a través de una serie de conjunto de símbolos

que recrean una forma particular de comunicación que lo hace único (Mateu, 2017, p.14).

El uso del lenguaje cinematográfico ya ha sido empleado por diferentes autores en diferentes producciones audiovisuales, sin embargo Brown (2006) manifiesta que dicho lenguaje podría cambiar en el uso de la animación.

La posibilidad de un lenguaje de los nuevos medios depende en imaginar una repetición histórica en la cual, de alguna forma, los nuevos medios estén forzados a repetir el destino del cine formal. Los nuevos medios entrarán en el lenguaje (p.164).

El autor asevera que podría darse un nuevo lenguaje de los nuevos medios que surgen como el anime, aunque tendría que pasar por la misma historia que paso el cine tradicional. Mientras tanto se mantendrá usando la teoría del lenguaje cinematográfico que se ha empleado en diferentes medios fuera del cine de ficción y como lo han realizado diferentes investigadores en las tesis anteriores a la presente.

Segunda discusión

Cada encuadre está compuesto por un plano, ángulo, movimiento, iluminación, color y sonido (Bedoya y León, 2011, p.32).

En cuanto al anime Sword Art Online, en los resultados obtenidos de la aplicación de la ficha de observación de cada indicador se evidenció que se empleó en su mayoría plano medio y detalle.

Según Espinoza y López (2016), el plano detalle es el que acerca un parte del rostro humano o de un objeto con el fin de dar una intención dramática y llamar la atención hacia el fragmento visualizado. (p.25)

En los resultados obtenidos, el plano detalle ha sido utilizado el 21.71% del episodio, siendo el segundo tipo de plano más usado en todo el capítulo. En su mayoría, fue aplicado para mostrar rostros y manos de personajes, la interfaz del videojuego de cada jugador u objetos puntuales en la habitación del protagonista.

La angulación frontal transmite equilibrio al resultar un punto de vista cercano a la experiencia humana (...). El plano picado es especialmente eficaz a la hora de presentar espacios o como plano de localización en el anime, pues es ideal para la construcción de la perspectiva paralela. Además puede permitir el acceso a multitud de información sobre el contexto y una percepción emocional global de la escena. Los planos contrapicados magnifican las figuras desde su posición baja-ascendente, aumenta el peso y engrandece objetos y personajes. (Villa, 2015, p.122)

En cuanto a los ángulos se obtuvo que el 51.84% está conformado por tomas con ángulo normal mientras que el 41.1% está compuesto por tomas con ángulo picado y contrapicado. El uso del ángulo normal está presente por casi la mitad del episodio manteniendo estabilidad en cada secuencia que se utiliza. Tanto el ángulo picado como el ángulo contrapicado se aplican en su mayoría durante la secuencia 4, cuando están en un contexto donde los personajes son transportador por el *Game Master*, el creador del videojuego y por tanto un ser superior a ellos. Por esta razón es que el ángulo picado se usa para mostrar a los personajes en la plaza y el contrapicado cuando aparece el *Game Master* y se comunica con ellos. Por esta razón es que los ángulos son aplicados acorde a lo expuesto por Villa (2015).

Uno de los elementos del lenguaje cinematográfico es el movimiento. Lamarre (2009), asegura que en la animación se produce movimiento y lo demuestra analizando tomas con trávelin de algunos animes (p.8). Respecto a esto, Guevara sostiene que en el anime Sword Art Online se aplica mucho lo que es el trávelin y el paneo tanto para exponer el lugar como para seguir al personaje o la acción que realizan. Esto se refleja en la interpretación de resultados del episodio debido a que el uso de ambos movimientos representa el 23% del total de tomas.

Para la iluminación, durante el episodio se percibió casi en su totalidad el uso de la luz natural e incluso con los efectos que causan la misma como lo aseguró Guevara en su entrevista respecto a la iluminación y los destellos del sol en un lente de cámara. Por otra parte, se obtuvo que en las tonalidades del color, el 90.9% fueron colores cálidos frente al color frío que solo se usó el 9.06% del total.

Por otra parte, todo el lenguaje cinematográfico es acompañado en gran parte por el sonido y que es igual de importante que la imagen (García, 2014, p.74). Este último está compuesto por el ruido, la voz humana y la música (Bedoya y León, 2011, p.175). Algunos le denominan banda sonora como lo hace Campos (2017) sosteniendo que “la banda sonora en el producto audiovisual consiste de las voces de los personajes, los efectos de sonido y la música, todo el audio que complementa lo visual” (p.104). La música está sujeta a “un factor visual y dramático que es impredecible al momento de determinar las características que va a tener la música” (Olaya, 2009, p.53). En cuanto al análisis del sonido del episodio, se obtuvo que el 66.56% del episodio posee música extradiegética y por tanto solo acompaña en momentos específicos.

Tercera discusión

Si bien en un inicio el montaje no era muy utilizado en el anime, con el tiempo fueron empleando recursos cinematográficos que lograron mantener el foco de atención del público con diferentes historias (Horno, 2013, p.295). El anime ha logrado destacar tanto que se ha empleado por diferentes directores como Quentin Tarantino o James Cameron en films norteamericanos siendo, en algunas ocasiones, un modelo narrativo de referencia para el cine (Álvarez, 2015, p.288).

El montaje como lo ha sostenido diferentes autores está formado por tomas seleccionadas (López, 2015, p.35) y estas tomas están ordenadas de acuerdo a una secuencia establecida por la narrativa del relato (Villa, 2015, p. 520). Esta secuencia puede darse de diferentes formas y pueden incluso romper con la continuidad espacio-temporal (Villa, 2015, p. 520). Dicha ruptura de la continuidad espacio-tiempo se detectó en el análisis del primer episodio. Si bien en la mayoría del episodio se mantuvo la continuidad espacio-tiempo, la continuidad temporal y discontinuidad espacial estuvo presente en un 11.04% representado por las tomas que transportan al espectador del mundo virtual al mundo real, cuando se utiliza el *flashback* y el *flashforward*. Guevara también aseveró el uso de la discontinuidad espacial al mencionar el montaje paralelo o denominado también continuidad temporal y discontinuidad espacial por Bedoya y León (2011, p.230)

En el montaje las tomas están seleccionadas de forma que los planos, ángulos, movimientos, etc. transmitan una intención como ocurre en la película *El triunfo de la voluntad* (Espinoza y López, 2011, p.71). Según Bedoya y León (2011) esto corresponde al montaje discursivo pues se basa en que el cine puede crear sentimientos a través de la imagen y sonido con un sentido diferente a lo que cada uno puede tener por separado (p.244). Sin embargo, Bedoya y León añaden la figura retórica o también denominada sinécdoque. Esta consiste en mostrar solo una parte de un todo de lo que se

quiere exponer. Esto último se aplica en Sword Art Online cuando se aplica el plano detalle de diferentes partes de la habitación del protagonista como partes de su cuerpo, pero sin mostrarlo en su totalidad. Esto pertenece a la Secuencia 2 y que representa el 47.2% del total de tomas en dicha secuencia. Además, esto es corroborado por Guevara cuando menciona el uso importante del plano detalle durante el episodio.

CONCLUSIONES

Primero:

El lenguaje cinematográfico del anime Sword Art Online se usó de manera efectiva en las secuencias del primer episodio al emplear la teoría del lenguaje cinematográfico y reflejándose en los resultados obtenidos por los instrumentos empleados en esta investigación.

Segundo:

El encuadre del anime Sword Art Online se usó de manera efectiva en las secuencias del primer episodio, obteniendo un resultado que sostiene la aplicación recurrente de diferentes elementos del encuadre como el plano medio (26.68%) y detalle (21.76%); los ángulos normal (53.68%) y picado (25.46%); los movimientos como la cámara estática (76.38%), el paneo (14.11%) y el trávelin (8.89%); la luz natural (78.83%), brillo alto (99.7%) y luz con alta luminosidad (52.45%); colores cálidos (90.94%) y un sonido diegético presente en todo el capítulo (100%) como se refleja en el análisis estadístico por SPSS, a través de la ficha de observación y la entrevista.

Tercero:

El montaje del anime Sword Art Online se usó de manera efectiva en las secuencias del primer episodio reflejándose en los resultados obtenidos por la aplicación de los instrumentos como el análisis estadístico por SPSS, la ficha de observación y la entrevista. Estos son se evidencian dentro del montaje como la continuidad temporal y discontinuidad espacial (26.68%), la continuidad espacial y discontinuidad temporal (19.33%), independientemente de la continuidad espacio-tiempo (49.7%); el montaje narrativo (95.7%), creativo (1.23%) y discursivo (3.07%); y manteniendo un ritmo normal (93.56%) en gran parte del capítulo.

RECOMENDACIONES

Primero:

Se recomienda aplicar la teoría del lenguaje cinematográfico en la producción de diferentes formatos audiovisuales animados como lo realiza el anime y que se pueda elaborar el encuadre y montaje adecuado. De cumplirse, se obtendrá una composición correcta según el mensaje que se quiera transmitir.

Segundo:

Se recomienda emplear el encuadre según la teoría del lenguaje cinematográfico en la producción de diferentes formatos audiovisuales animados como lo realiza el anime y que se pueda escoger planos, ángulos, movimientos, iluminación, color y sonido apropiado. Aplicando las teorías, se obtendrá un encuadre efectivo según el mensaje que se quiera dar al espectador.

Tercero:

Se recomienda emplear el montaje según la teoría del lenguaje cinematográfico en la producción de cortos, películas o series animadas y que se emplee los diferentes elementos del mismo apropiadamente. De esta manera, se obtendrá un encuadre efectivo según el mensaje que se quiera dar al espectador.

**FUENTES
BIBLIOGRÁFICAS**

- Álvarez, R. (2015). *El modelo de la animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Astudillo, D. (2008). *PRECARIEDAD Y PASIÓN: La experiencia espiritual en Breaking the waves de Lars von Trier* (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Bedoya, R. & León, I. (2011). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima, Perú. Fondo Editorial.
- Belén, M., Cabrera, A., Navarro, Y. y De Vries, W. (2010). *Procesamiento de datos y análisis estadísticos utilizando SPSS. Un libro práctico para investigadores y administradores educativos*. Puerto Alegre, Brasil. EDIPUCRS
- Brown, S. (2006). *Cinema Anime*. Nueva York, EE.UU. Palgrave macmillan.
- Campos, M. (2017). *El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki* (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú. Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, Lima, Perú.
- CoMix Wave Films. (2016). Plano entero de Taki y Mitsuha. [Figura]. Recuperado de http://www.geronimo.fm/wp-content/uploads/2018/03/Screenshot_7f2089.jpg
- Consalvo M. (2006). *Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games*. Game Studies Vol 6 Nro 1. Recuperado de http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton

- Doga Kobo. (2017). Plano medio de Shizuku, Umiko y Rin. [Figura]. Recuperado de <https://i0.wp.com/many-anime.com/wp-content/uploads/2017/07/1-13-15.jpg?ssl=1>
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2016). *El lenguaje cinematográfico*. Londres. Editorial Parramón.
- Espinoza, M. & López, E. (2016). *La persuasión en el lenguaje cinematográfico del filme "El triunfo de la voluntad" de Leni Riefenstahl* (Tesis de pregrado). Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo, Perú.
- García-Montalbán, G. (2014). *Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente 5.1* (Tesis magistral). Universidad de Sevilla, Sevilla, España.
- Gigguk. (2013, Enero 22). *Anime Zone: Sword Art Online Anime Review*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=ljytC-rlC8U>
- Glass Reflection. (2013, Enero 7). *GR Anime Review: Sword Art Online*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9KASxFLpXsl>
- Hernández, R., Fernández, C. y Del Pilar, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México D.F., México. Mc Graw Hill Education
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, Granada, España.
- J.C. Staff. (2008). Plano conjunto de salón de clases. [Figura]. Recuperado de <https://i.stack.imgur.com/GNjYo.jpg>

Kinema Citrus (2017). Plano general de la primera capa del abismo. [Figura].
Recuperado de
https://78.media.tumblr.com/c81f85b32183eeaa4bc3ec45cb508d59/tumblr_inline_oxoywcpvc61szw0se_1280.png

Kyoto Animation. (2018). Plano americano de Luculia y Violet. [Figura].
Recuperado de
<http://cfile7.uf.tistory.com/image/9984D44C5ACB63892E4B5A>

Lamarre, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*.
Londres, Inglaterra. University of Minnesota Press.

López, E. (2015). *La Dirección De Arte En El Cine Contemporáneo: La Evolución De La Dirección De Arte En El Desarrollo De La Acción Dramática: El Caso De Edward Manos De Tijeras, Mujeres Al Borde De Un Ataque De Nervios Y Oldboy*. (Tesis de pregrado). Pontífice Universidad Católica del Perú, Lima, Perú

Martin, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona, España. Gedisa.

Mateu, J. (2017). *Análisis del lenguaje audiovisual en las escenas violentas de la película peruana La boca del lobo* (Tesis de pregrado).
Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.

Madhouse. (2006). Ángulo contrapicado. [Figura]. Recuperado de
<http://images6.fanpop.com/image/photos/35800000/Death-Note-Episode-32-Screenshots-death-note-35802605-636-355.png>

Madhouse. (2014). Primer plano de Sora. [Figura]. Recuperado de
<http://wallpaperstop.net/wp-content/uploads/2018/05/Sora%20No%20Game%20No%20Life%20Wallpaper%20good.jpg>

- Olaya, O. (2009) *Composición y Producción de la Música Original para el Cortometraje Animado “El Mercader de Sueños”* (Tesis de pregrado). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- P.A Works. (2010). Ángulo picado. [Figura]. Recuperado de <http://vignette99.wikia.nocookie.net/angelbeats-es/images/5/53/Angelbeats-ep-5-6.jpg/revision/latest?cb=20141011211732&path-prefix=es>
- P.A Works. (2015). Gran primer plano de los ojos de Nao. [Figura]. Recuperado de <https://littlecloudcuriosity.files.wordpress.com/2015/09/charlotte-episode-10-17.jpg>
- Pinto, M. (2006) La comprensión del lenguaje cinematográfico. Recuperado de <http://www.mariapinto.es/alfamedia/cine/lenguaje.htm>
- Pinzón, S. (2005) Lenguaje, lengua, habla, idioma y dialecto. *Revista La Tadeo*. Recuperado de http://avalon.utadeo.edu.co/dependencias/publicaciones/tadeo_71/2.nociones.pdf
- Production I.G. (2011). Gran plano general de la ciudad de Psycho Pass. [Figura]. Recuperado de https://upload.wikimedia.org/wikipedia/az/1/1d/Psycho-pass_01_city.jpg
- Studio DEEN. (2007) .Ángulo aberrante. [Figura]. Recuperado de <https://iichan.hk/hau/src/1328650163872.jpg>
- Tamayo, M. (2003). El proceso de la investigación científica. México D.F. Limusa.

Tenes Milanesa Graciela. (2013, Febrero 28). *TMG críticas: Sword Art Online* ソドアート・オンライン. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Qs4eQodKVdU>

Tychesen, A., Hitchens, M., Broulund, T. y Kavakli, M. (2005). *The Game Master*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/228656360_The_game_master

Ufotable. (2011). Ángulo normal. [Figura]. Recuperado de http://mmbiz.qpic.cn/mmbiz_jpg/TdGVHoTg5icJ9zjxUtupyYxcswogmh uSPkUcBkxk BZ7V7ZtnIUOKGKSYrMcozGb5KTZBmE62RRQW9zZ5g ibvia4Qw/0?wx_fmt=jpeg

Villa, D. (2015). *Relaciones formales entre el comic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.

Villafañe, J. & Mínguez, N. (2002). *Principios de Teoría General de Imagen*. Madrid, España. Pirámide.

ANEXOS

1. Matriz de consistencia
ANÁLISIS DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO DEL PRIMER EPISODIO DEL ANIME SWORD ART ONLINE

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	VARIABLES	Categorías	Indicadores	Técnicas	Instrumentos
¿Cuál es el lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u> ?	Analizar el lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u>	El lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u> se usará de manera efectiva en sus secuencias	Lenguaje cinematográfico del anime <u>Sword Art Online</u>	Encuadre	Planos Ángulos Movimientos de cámara Iluminación y color Sonido	Observación Entrevista	Análisis Estadístico en SPSS Ficha de observación Guía de entrevista
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas					
¿Cómo es el encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u> ?	Analizar el encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u>	El encuadre del lenguaje cinematográfico del primer episodio del anime <u>Sword Art Online</u> se usará de manera efectiva en sus secuencias					

2 Instrumentos de recolección de datos

2.1 Ficha de observación

Secuencia			
Descripción			
	Contenido	Cantidad de tomas	Porcentaje
Encuadre	Planos		
	Ángulos		
	Movimientos de cámara		
	Iluminación y color		
	Sonido		
Montaje	Articulaciones espacio-tiempo		
	Tipos de Montaje		
	Ritmo		

2.2 Guía de entrevista

Pregunta 1

¿Qué concepto tiene del anime?

ERNESTO GUEVARA FLORES

El anime son los dibujos animados japoneses (no como cine porque el anime nació para la televisión) y tiene ciertas reglas particulares. La característica principal es que es más artístico pero menos industrial. La animación japonesa es una de las mejores del mundo porque viene de la tradición del comic llamado manga en Japón.

Pregunta 2

¿Qué tiene la animación que no tiene el cine de ficción?

ERNESTO GUEVARA FLORES

La animación es más artística y menos colectiva. El cine es un trabajo más colectivo y compartido. Las diferencias van más por la terminología. En el cine se requiere una cámara para filmar un trávelin, en el anime la acción esta dibujada.

Pregunta 3

¿Y crees que en el anime es diferente?

ERNESTO GUEVARA FLORES

El anime viene del comic japonés que se llama manga y es una de las industrias más importantes del mundo junto con la industria norteamericana y franco-belga. El detalle está en que el anime no solo es una representación artística, sino que se ha convertido en una industria.

Pregunta 4

Dentro del anime existen géneros como la fantasía, shounen, shoujo, comedia, etc. ¿Cuáles son los géneros que crees que han tenido más éxito en el anime?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Uno de mis autores favoritos es Osamu Tezuka porque crecí con lo que hacía, sobre todo por Astro Boy. Considero que es el padre del anime moderno porque dejó sembrado el género de la fantasía relacionado con la tecnología. De este anime nació el género Mecha, el shounen, fantasía, etc. Por otro lado, Hayao Miyazaki, quien es la cumbre del anime por sus largometrajes y por haber ganado el Oscar, le da al anime un enfoque relacionado a la tradición religiosa japonesa. Personalmente prefiero a Makoto Shinkai porque es un pintor que realiza obras contemplativas, profundas, perturbadoras porque es bien conservador. Utiliza una banda sonora bien extraña como en *voces de una estrella distante*.

Pregunta 5

Una serie popular de la que todavía se sigue hablando es Sword Art Online ¿Qué destaca del primer episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo bien dibujado que esta y su montaje porque han experimentado con los diferentes planos y ángulos, además de intercalar entre el mundo real y el mundo virtual.

Pregunta 6

Dentro del lenguaje audiovisual ¿Crees que los planos y ángulos se usaron de manera adecuada?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los artistas japoneses son maestros en el plano detalle, lo utilizan bastante. En la escena de la habitación se muestran los objetos como la computadora, el reloj, la revista, etc. También aplican el ángulo picado y contrapicado que son bastante bellos y bien dibujados en este episodio. La mayoría de ellos está en la escena donde están todos los jugadores en la plaza. Tanto los planos como ángulos son empleados de manera correcta.

Pregunta 7

¿Qué movimientos resalta del episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Los principales son el trávelin y el paneo. Al comienzo se ve un trávelin bien dibujado de los edificios en un ángulo cenital muy adecuado para contextualizar. Luego usa el paneo para enfocar a las personas. En la última parte donde el protagonista se enfrenta con el lobo se ve un trávelin muy logrado. Los recursos que se utilizan son adecuados y en parte porque la narrativa lo pide.

Pregunta 8

¿Cuál es tu apreciación de la iluminación?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Lo que llama la atención es la imitación que hace de la luz natural. En la última parte del episodio antes de que mate al lobo en el paisaje se ve una copia perfecta de la iluminación natural como

cuando se ve el efecto de la luz del sol cuando se refleja en una cámara que evidentemente no es real, sino simulada.

Pregunta 9

¿Crees que la banda sonora es efectiva?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Es efectiva porque es un juego de avatares tecnológico y es la música que tiene que tener. No es invasiva. En el anime existen obras que tienen una banda sonora que son terriblemente dramáticas. La música es sobria.

Pregunta 10

¿Cuál es tu valoración del primer opening?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Un opening típico de los animes japoneses mostrando a cada personaje. El problema de los openings es que son canciones en japonés y deben ser entendidos en su idioma. Si bien ponen los subtítulos, los leemos y los entendemos como una canción, los openings no son solo una canción, sino que son obras artísticas de una obra dramática que tienen que ser apreciadas en su idioma original. En nuestro caso, a nosotros nos robaron eso porque los openings eran doblados al castellano como paso en el anime Marco.

Pregunta 11

¿Qué tipo de montaje se utilizó en el episodio?

ERNESTO GUEVARA FLORES

Un ejemplo de montaje es en los primeros minutos de los planos detalle de los objetos que están en la habitación, el reloj, la computadora, el libro que está leyendo, los ojos, etc. El montaje es muy creativo, muy profundo. Hay un montaje analítico, subjetivo y alterno muy logrado. El hecho de mostrar cuando se encuentra en el mundo virtual y luego cuando está en su habitación es montaje alterno muy bien usado, mejor que el montaje norteamericano que utiliza un montaje lineal. Existe también montaje analítico porque muestra un ojo y una mano para mostrar que hay un ser humano ahí. Cuando la cámara adopta la visión de los ojos del protagonista es montaje subjetivo. El montaje es lo más creativo porque han experimentado con los planos y ángulos.

FOTO CON EL ENTREVISTADO



I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: Mg. Guevara Flores, Ernesto

 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente UAP- UNEV

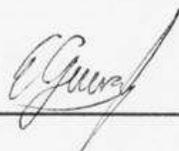
1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación:

Guía de Entrevista

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Gianfranco Azabache Chivarrí

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico - científico de la Tecnología Educativa.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				X	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
El instrumento es válido para su aplicación
III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
85

 Lima, 10 de Julio del 2018


I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: Guevara Flores, Ernesto

 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente UAP - Docente UNFV

 1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación: Ficha de Observación

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Granfranco Azabache Chavarri

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico - científico de la Tecnología Educativa.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					X

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
El instrumento es válido para su aplicación.
III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
90%

 Lima, 3 de julio del 2018


I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: CHAVEZ Ramos, Luis Alberto

 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente - UAP.

1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación:

Ficha de Observación

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Gianfranco Azabache Chavarry

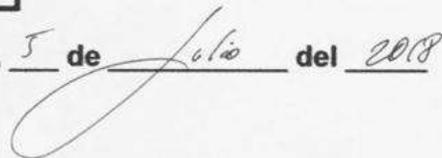
INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					90
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					90
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico - científico de la Tecnología Educativa.					90
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					90
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					90

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

La Ficha de Observación es aplicable como instrumento.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90

 Lima, 5 de Julio del 2018

I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: CHÁVEZ RAMOS, Luis Alberto

 1.2 Cargo e Institución donde labora: Docente - UAP.

1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación:

Guía de Entrevista

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Gianfranco Azabache Chavarry

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					90
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					90
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					90
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				80	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.				80	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científico de la Tecnología Educativa.					90
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones				80	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					90
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.					90

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

El instrumento es aplicable para la investigación

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
86

 Lima, 5 de Julio del 2018


I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: VENTOCILLA MAESTRE, JOSE ERNESTO

 1.2 Cargo e Institución donde labora: DOCENTE - UNMSM

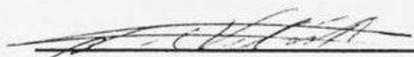
1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación:

SWORD ART ONLINE - ANITO
EVALUACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS
Ficha de Observación

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Gianfranco Azabache Chavarry

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científico de la Tecnología Educativa.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.			X		

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:
Si es aplicable
III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:
69

 Lima, 9 de Julio del 2018


I. DATOS GENERALES

 1.1 Apellidos y Nombres del Experto: VENTOCILLA MAESTRO, JOSÉ CERNUSCO

 1.2 Cargo e Institución donde labora: DOCENTE - UNMSM

1.3 Nombre del Instrumento Motivo de Evaluación:

SWORD ART ONLINE - ANIME
EVALUACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS
Guía de Entrevista

 1.4 Autor del Instrumento: Brad Axel Gianfranco Azabache Chavarry

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico – científico de la Tecnología Educativa.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones			X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.			X		

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

SI ES APLICABLE PERO NECESITA UN COMPLEMENTO PREVIO DE LOS ENTREVISTADO

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 60

 Lima, 9 de JULIO del 2018
