



**FACULTAD DE DERECHO Y
HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE ARTES &
DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

TESIS

Análisis de la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN ARTES & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

Autor:

**Bach. Acuña Sanchez Arnold Omar
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4588-2476>**

Asesor:

**Mg. Diego Alonso Baca Caceres
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6204-7600>**

Línea de Investigación:

**Desarrollo humano, comunicación y ciencias jurídicas para enfrentar
los desafíos globales**

**Pimentel – Perú
Año 2023**

ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Aprobación del jurado

DRA.PELAEZ CAVERO JULIA BEATRIZ
Presidente del Jurado de Tesis

MG. BRAVO ADANAQUÉ CINTHYA
Secretario del Jurado de Tesis

MG. BACA CACERES DIEGO ALONSO
Vocal del Jurado de Tesis

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Quien(es) suscribe(n) la **DECLARACIÓN JURADA**, soy(somos) **egresado (s)** del Programa de Estudios de **Artes & Diseño Gráfico Empresarial** de la Universidad Señor de Sipán S.A.C, declaro (amos) bajo juramento que soy (somos) autor(es) del trabajo titulado:

Análisis de la Narrativa Audiovisual del Anime Blue Period de Netflix

El texto de mi trabajo de investigación responde y respeta lo indicado en el Código de Ética del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Señor de Sipán (CIEI USS) conforme a los principios y lineamientos detallados en dicho documento, en relación a las citas y referencias bibliográficas, respetando al derecho de propiedad intelectual, por lo cual informo que la investigación cumple con ser inédito, original y autentico.

En virtud de lo antes mencionado, firman:

ACUÑA SANCHEZ ARNOLD OMAR	DNI: 70003404	
---------------------------	---------------	--

Pimentel, 09 de octubre de 2023.

DEDICATORIA

Dedico mi trabajo a mis padres, ya que son ellos los principales cimientos para la formación de mi vida profesional, quienes sentaron las bases de responsabilidad y deseo de superación en mi vida, a mis hermanos que me han acompañado en los momentos tristes y felices, a todas las personas que me ayudaron a seguir adelante y motivarme para no rendirme ante este proyecto de investigación.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradezco a la vida, por darme muy buenos momentos inolvidables, a mi abuela Blanca que en paz descansa, quien fue un pilar importante durante mi crianza, a mis padres por el apoyo incondicional que siempre me han ofrecido, a mis hermanos, amigos y personas especiales en mi vida, no son nada más y nada menos que seres queridos que me han apoyado y motivado a seguir adelante, a mis docentes que contribuyeron en mi formación y preparación profesional durante mi vida universitaria.

Les agradezco de corazón por estar involucrados en mi vida.

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el objetivo de analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period, debido a que es un tema muy poco investigado hasta el momento y por qué, en los últimos años la industria audiovisual ha crecido de manera global, lo cual resulta oportuno para las nuevas generaciones enfocados en la cinematografía, diseño y comunicación visual, tengan referencia sobre las cualidades técnicas y desarrollo de personajes presente en la estructura de la narrativa audiovisual, partiendo desde la función que imparte la animación japonesa y su formato en streaming logrando proponer acciones dirigidas a establecer una conexión emocional. Se revelo que el anime no ofrece acción o humor, pero presenta un tono y un ritmo más pausado e introspectivo en toda su trama, basado en la historia de un estudiante que lidia con las dificultades de su instituto hasta que encuentra su estímulo en el arte y la pintura, el cual no solo destaca en su argumento, sino que su animación y su apartado sonoro calzan a la perfección con lo que se plasma en pantalla.

El análisis cualitativo permitió a la investigación describir e interpretar la información de la imagen animada en base al encuadre fílmico, para lo cual se aplicó una guía de observación como instrumento, el cual ha sido estructurado a partir de unos códigos donde se identifica los recursos expresivos técnicos, estéticos y del desarrollo de personajes, con el fin de identificar cada una de sus diferentes cualidades compositivas presentes en el filme animado.

Todo el procedimiento realizado demuestra que todos los elementos compositivos son focalizando en una imagen visual registrada en los encuadres, los cuales se articulan entre ellos para componer una historia acústica son significado, para lo cual sea definiendo y sintetizando las variables para analizar las escenas elegidas, las cuales condicionan la forma y el estilo de la narrativa audiovisual de la serie animada, para ambientarlo a la época actual y transmitirnos una carga emocional para empatizar con los espectadores, tanto con lo visual y su trama.

Palabras Claves:

Narrativa Audiovisual, Narrativa Y Animación, Relato Audiovisual, Animación Japonesa, Cine Animado.

ABSTRAC

The present investigation was carried out with the objective of analyzing the audiovisual narrative of the Blue Period anime, due to the fact that it is a topic that has not been investigated until now and why, in recent years, the audiovisual industry has grown globally, which is opportune for the new generations focused on cinematography, design and visual communication, have reference to the technical qualities and development of characters present in the structure of the audiovisual narrative, starting from the function that Japanese animation imparts and its streaming format, managing to propose actions aimed at establishing an emotional connection. It was revealed that the anime does not offer action or humor, but presents a slower and more introspective tone and pace throughout its plot, based on the story of a student who deals with the difficulties of his high school until he finds his stimulus in art. and the painting, which not only stands out in its plot, but its animation and its sound section fit perfectly with what is captured on the screen.

The qualitative analysis allowed the research to describe and interpret the information of the animated image based on the film frame, for which an observation guide was applied as an instrument, which has been structured from codes where expressive resources are identified. technical, aesthetic and character development, in order to identify each of its different compositional qualities present in the animated film.

The entire procedure carried out shows that all the compositional elements are focusing on a visual image registered in the frames, which are articulated among themselves to compose an acoustic story without meaning, for which it is defining and synthesizing the variables to analyze the chosen scenes, which condition the form and style of the audiovisual narrative of the animated series, to set it in the current era and convey an emotional charge to empathize with the viewers, both with the visual and its plot.

Keywords:

Audiovisual Narrative, Narrative and Animation, Audiovisual Story, Japanese Animation, Animated Film.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
RESUMEN.....	6
ABSTRAC.....	7
I. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Realidad problemática	9
1.2. Formulación del problema.....	41
1.3. Objetivos.....	43
1.4. Teorías relacionadas al tema	43
II.MATERIAL Y MÉTODO.....	44
2.1. Tipo de estudio y diseño de la investigación.....	44
2.2. Escenario de estudio.....	45
2.3. Caracterización de sujetos.....	45
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	46
2.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	46
2.4.2. Instrumentos de recolección de datos.....	47
2.5. Procedimientos para la recolección de datos.....	48
2.6. Procedimiento de análisis de datos.....	48
2.7. Criterios éticos.....	48
III.RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
3.1. Resultados	50
3.2. Discusión de resultados	53
IV.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	54
4.1. Conclusiones.....	55
4.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS.....	57
ANEXOS.....	63

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Planteamiento del Problema.

Para comprender la narrativa audiovisual del anime Blue Period es necesario comprender la función del cine de animación y su formato en streaming, ya que este mismo representa un arte visual y al mismo tiempo un medio de comunicación, su propio desarrollo ofrece la facilidad de relatar historias sin ninguna restricción, en consecuencia, es visualizado por un gran número de usuarios. Según Amorós (2013), la cinematográfica animada proporciona valores culturales, sociales y patrimoniales, por lo cual se convierte en una herramienta indispensable para el modelaje de conductas, socialización y documentación histórica para la humanidad. El cine animado puede aportar puntos de vista en diversos temas reales o ficticios, lo cual puede ser aprovechado en el apoyo al desarrollo de las capacidades y la resolución de problemas

La narrativa de la animación se caracteriza por usar técnicas de dibujo tradicional, es decir dibujos en dos dimensiones, animación en volumen, como marionetas o modelos reducidos, y por último a la animación por computadora, usando diversos softwares. Según Fernández (2017), la técnica artística de la animación es compleja, pues presenta un planeamiento detallado en su estética y narración. En este sentido, se puede afirmar que el relato animado presenta múltiples recursos que ayudan a la construcción argumental de una historia, como los movimientos, personajes, colores, sonidos, ambientación, entre otras.

Por otra parte, gracias a estas producciones se puede crear diversos universos inhóspitos, viajar a antiguas épocas o mundos fantásticos, ofreciendo posibilidades infinitas de poder narrar una historia que a su vez también está compuesta por acontecimientos cercanos a la realidad. Según Fernández (2016), las técnicas y motivos que ayudan a crear una historia provienen de la experiencia del autor. Para definir el estilo audiovisual se usarán figuras retóricas tales como el flashback, la metáfora, los paralelismos, las elipsis, etc.

La narración animada también propone acciones dirigidas a establecer una conexión emocional con sus usuarios. Según Maldonado (2020), menciona que, al recrear escenas icónicas en el anime, provoca momentos emotivos, importantes y nostálgicos que la

audiencia aprecia. Así parte de la estrategia narrativa comprende poder crear estos vínculos sentimentales para poder diferenciarse.

Finalmente, según Maldonado (2020), al incorporar elementos memorables en una serie animada, como escenas de combate o acción, se logra crear una animación más dinámica. De esta manera, para que la trama de la narrativa animada funcione debe haber un hecho que genere nuevas situaciones, que el personaje logre obtener el objetivo deseado, mientras su arco dramático sigue creciendo y así logre enganchar con sus espectadores.

Por otra parte, estos productos audiovisuales son consumidos a gran escala por presentar un contenido sin filtros. Según Morgado (2016), menciona que las nuevas plataformas digitales han permitido el desarrollo de la cultura transmedia, convirtiendo a los usuarios en consumidores activos, que a su vez producen y difunden contenidos. Esto ha generado que diversas plataformas en formato streaming las proyecten en su catálogo debido a la gran influencia que tienen y a la vez generar sus propias producciones.

Una plataforma destacada que vio el gran éxito de la serialización animada en el mercado es Netflix, que actualmente compra y produce diversas series animadas proporcionando material único a sus suscriptores. Morgado (2016), menciona que una producción es exitosa gracias a la participación de sus usuarios quienes difunden y comentan el contenido por el ciberespacio, como resultado, genera un valor al producto. Uno de los contenidos que presenta estas características es el anime Blue Period de Netflix.

Partiendo de este punto, se analizará la narrativa audiovisual de la animación de Blue Period, cuyo título propuesto por su autor Yamaguchi creador del manga, refleja una de las épocas del pintor español Pablo Ruiz Picasso, “El período Azul” en el cual elaboraba trabajos monocromáticos empleando el color azul y derivados para retratar temas como soledad, dolor, pobreza, tristeza, depresión debido al suicidio de su amigo Carlos Casagemas, encontrando a la muerte como una musa glamurosa.

La animación se caracteriza por tener un bello arte visual y estético, presentando una introspección sentimental en su trama y donde sus debates cobran una mayor tonalidad, poblando la obra de varios matices cromáticos reflejados en sus escenas. Según Chirinos (2020), menciona que la animación se caracteriza por sus diseños extravagantes y la alta carga de contenido cultural apreciado en sus personajes, escenarios y sus historias. Por lo tanto, estos elementos que componen la animación ayudan a expresar de manera más fluida

y didáctica una obra.

Otro aspecto resaltante, es la facilidad con la que se logra empatizar con su protagonista, con sus pensamientos, acciones y decisiones, generando una conexión emocional con el personaje. Según Escobedo (2017), expresa que el triunfo de un programa radica en los personajes y cómo estos se desarrollan en la historia, los cuales pueden sufrir, ganar o perder. En resumen, los personajes aportan un valor emocional, el cual imprime un valor diferencial a la narrativa.

El presente trabajo de investigación analiza la narrativa audiovisual del tema expuesto, para comprender su línea argumental y las estrategias del relato para propiciar un vínculo con su audiencia.

1.2. Antecedentes de estudio.

Internacional:

Xin Wang (2012), publicó una tesis titulada “Cine de acción de espadachín histórico en china. Estudio narrativo del cine de artes marciales en el período 2001-2010” tesis para obtener el título Doctoral en Ciencias Sociales del departamento de Sociología y Comunicación de la Universidad de Salamanca de España. El presente trabajo tuvo como objetivo analizar las características narrativas del cine de artes marciales chinas, indagando sobre su historia y las teorías en torno al discurso como en su narrativa audiovisual para armonizar las fases dramáticas dentro de su estructura. En cuanto su metodología presenta un análisis de contenido cualitativo y estadístico para conocer mejor la producción de películas relacionadas a este género. Como resultado se denota que las películas de artes marciales presentan un avance lento, pero su contenido se convierte en progresivo y enriquecido gracias a la constante innovación creativa y conservación tradicional de los elementos constructivos en su narración audiovisual.

Salinas (2008), en su tesis titulada “La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime Caballeros del Zodiaco” tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de México, tuvo como objetivo de investigación comprender los contenidos míticos y heroicos de la serie. Se aplicó una

metodología cualitativa y se recurrirá a los libros de Julio Armador Bech, para interpretar los conceptos básicos de las artes visuales. Como resultado se deduce que su argumento es un ejemplo de cómo el esquema de héroe se encuentra impregnable en los productos audiovisuales animados, logrando empatizar emocionalmente con estos productos, por lo cual, genera trascendencia a los mitos culturales expresados en el relato.

González (2018), en su tesis titulado “Análisis de la narrativa audiovisual de los Youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos” tesis para el título Doctoral en Comunicación de la Universidad Málaga de España, tuvo como objetivo de investigación determinar e identificar los contenidos de los Youtubers, como también sus formatos y características de las narrativas audiovisuales para conocer qué hábitos de consumo presenta los jóvenes colombianos. Se aplicó una metodología con enfoque cualitativo, centrado en describir con la técnica de análisis de contenido, de tal manera, también se analizará el comportamiento del público para medir las diversas variables cuantitativas. Como resultado se identificó que los jóvenes prefieren utilizar sus celulares, por la maniobrabilidad y la inmediata conexión a la red para ver sus series teniendo como preferencia el horario nocturno, ya que, estarían trabajando o estudiando durante la mañana o tarde. De tal modo, las relaciones de los medios se modifican acorde al consumo de su público.

Nacional:

Vidal (2010), en su trabajo titulado “El anime como elemento de transculturación” tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo de Lima, aporta a la manera en cómo se puede comprender los elementos culturales dentro de la animación, teniendo como objetivo al anime de Naruto como elemento de transculturación. Se aplica una metodología de enfoque cuantitativo para analizar la comunidad Otaku e instrumentos cualitativos para determinar los elementos culturales dentro de la animación. Como resultado se puede precisar que se reconoce los elementos culturales, tradicionales y creencias implementadas en la historia del anime Naruto, siendo una producción que acentúa los rasgos de la cultura japonesa en toda la serie, teniendo como fin u objetivo, aplicarlo como una herramienta en el intercambio cultural.

Villalobos (2017), en su tesis titulada “Análisis de la narrativa visual del anime Sailor Moon”

para obtener el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como objetivo de investigación el presente trabajo planteó demostrar las características de la narrativa audiovisual del anime Sailor Moon. En cuanto a su metodología presenta un enfoque cualitativo y presenta como herramientas la ficha de observación y entrevistas. Como resultados se considera que a pesar de ser una animación que no trasciende visualmente aun así ayuda a entender los estados de ánimo de los personajes y mediante el color destaca sus características en las escenas.

Gamarra (2019), en publicó una tesis titulada “El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shonen Naruto Shippuden a partir del relato de Nagato/Pain”, tesis para optar por el título de licenciada en Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias y Artes de la comunicación en la Pontificia Universidad Católica del Perú. El presente trabajo tuvo como objetivo analizar el discurso del ciclo bélico mediante la biografía del personaje de Nagato/Pain. Se aplicó una metodología de revisión documental donde se desmantela la narrativa y el lenguaje de las secuencias de la teoría de los ciclos bélicos. Como resultado se consideró que las etapas bélicas de violencia se producen por medio de factores personales o los efectos invisibles de violencia hacia los seres queridos y en los factores sociales propone que para enfrentar los ciclos de violencia se debe idealizar la paz en las futuras generaciones.

Local:

Heredia (2020), en su tesis titulada “La representación de la identidad cultural en proyecciones cinematográficas peruanas. En el caso de Winapachay y Río Verde”, tesis para optar por el título de Licenciadas en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, tuvo como objetivo describir e identificar el lenguaje, arte y narrativa cinematográfica para representar la identidad cultural de las películas. En cuanto a su metodología presenta un enfoque cualitativo (inductiva) sin apelar al cálculo numérico para demostrar la hipótesis, siendo de manera descriptiva y analítica. Como resultado se evidenció que los elementos cinematográficos en ambas películas permitieron visualizar diferentes manifestaciones culturales de las comunidades de la región sierra y selva, representando la acción de los personajes a través de su trama el cual se expone su identidad cultural a través de sus tradiciones, costumbres y forma de vivir, las cuales se mantienen vivas en el presente.

Cuba (2020), en publicó una tesis titulada “Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips “Triciclo Perú” de los Mojarra y “Más Poder” de la Sarita”, tesis para optar por el título de Licenciado en Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. El presente trabajo tuvo como objetivo identificar los mensajes sociales y elementos audiovisuales en los videoclips de “Triciclo Perú” de Los Mojarras y “Más poder” de La Sarita. Se aplicó una metodología cuantitativa poniendo como medio el canal MTV y YouTube, se usó el análisis como instrumento. Como resultado se determinó que ambos videoclips presentan un solo propósito, de informar a la audiencia sobre la realidad peruana ya que por ser de carácter masivo se convierte en un impactante difusor social, vinculados con las problemáticas actuales como corrupción, racismo y discriminación, dirigido a un público esperanzado en ver un país por el buen camino.

Parán (2018), en su tesis titulada “Análisis de la estética visual de cine peruano en las películas taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014”, tesis para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Señor de Sipán, tuvo como objetivo analizar e identificar las características estéticas, dirección fotográfica y dirección del arte de las películas peruanas del género drama. En cuanto a su metodología fue de forma cualitativa mediante un paradigma naturalista, describiendo de modo sistemático, ordenado y detallado las características de la estética visual. Como resultado se concluyó que el cine peruano utiliza las ubicaciones externas y la luz natural para poder ambientar a los personajes en un espacio determinado evidenciando el uso de tonalidad frías para crear una atmósfera cinematográfica.

1.3. Abordaje Teórico.

Encuadre:

Hace décadas el encuadre se comprendía en dos componentes básicos: unidad de selección y unidad de montaje usadas por Griffith en la Biograph orientados en función de la narración de historias, lo cual se consolidó en los últimos años ampliando los límites a un espacio visual de mayor amplitud.

El encuadre es la unidad de espacio temporal, el cual ajusta un marco y fija límites, proponiendo limitaciones a una escena, las cuales son registradas en cada toma, pero antes se requiere realizar una agrupación y combinación de elementos para que su resultado sea equilibrado y armonioso. Nino Ghelli (1956), considera dos significados de encuadre. El primero presenta un aspecto estático ya que cada fracción es diferente a la otra y el segundo incluye al movimiento captando alguna acción mediante la toma.

- **El encuadre y sus diferencias con el cuadro, la toma y el plano:**

El encuadre es la superficie que sirve de cubierta al cuadro.

El cuadrado es el marco que limita los cuatro lados de la imagen.

La toma es la unidad física del tiro de una cámara que corresponde a las filmaciones, grabaciones o transmisiones televisivas.

El plano es la distancia en la que se aprecia un objeto que existe en el campo visual.

- **Formatos de Proyección:**

Los formatos de proyección se relacionan con las dimensiones del encuadre recortado por la pantalla, como antecedentes, tenemos al cine sonoro de la década de 1950 el cual presentó un formato universal de 1 x 1,33, con la llegada de la televisión a finales de los 40 la industria norteamericana estableció nuevos formatos de 1x 2,55 y de 1 x 2,80 pero posteriormente fueron descontinuados.

Figura 01

Escena de la película El Gran Hotel de Budapest (2014)



Fuente: El personaje Gustavo M. acompaña en el ascensor a Madame D. durante su retirada del hotel. (Formato estándar o cuadrado)

En la actualidad, el estándar de la película es de 1 x 1,85 y de 1x1,65 las llamadas panorámicas. Para finalizar pueden tener un soporte electrónico o digital, ofreciendo restituir los formatos de las películas proyectándose de manera más clara en la pared, albergando diversos formatos.

Figura 02

Escena de la película Evangelion 3.0 + 1.0 (2021)



Fuente: El personaje de Shinji ikari confiesa sus sentimientos a Asuka Shikinami durante la recesión de un mundo sin Evas. (Formato panorámico)

- **El campo visual:**

Es el área que se encuentra cubierta por el encuadre, ósea lo que se percibe en la superficie de la pantalla, el cual es percibido de manera tridimensional por el espectador sin relacionarlo al procedimiento óptico de la tercera dimensión, el cual se denomina como perspectiva artificial o monocular, lo cual presenta a los objetos de manera natural tal y como la vista los aprecia.

El campo visual también presenta relaciones múltiples, el primero es el campo real u observable y el segundo es el campo virtual o imaginario, conectados ambos mediante el posicionamiento de los objetos, decoraciones y personajes que muestran parte de su presencia en el campo o mediante la mirada de los personajes dirigida a los espacios en off.

Figura 03

Escena de la película Lightyear (2022)



Fuente: El personaje Buzz Lightyear se infiltra a la nave de Zurg. (Mirada dirigida a un espacio en off)

- **Estática y dinámica de los elementos del encuadre:**

En cada encuadre hay una interrupción de movimiento el cual altera sus elementos, pero el encuadre fijo, es aquel que no presenta movimientos, ni de cámara o los efectos del zoom, siendo el único que coincide con las dimensiones estáticas y dinámicas del encuadre, presentando una unidad visual si movimiento, junto a un espacio temporal con elementos en modificación permanente.

Figura 04

Escena de la serie animada Neon Genesis Evangelion (1995).



Fuente: El personaje Shinji ikari sentado en el tren mientras busca una manera de escapar y desligarse de sus compromisos, emprendiendo una fuga. (Encuadre fijo)

En la serialización animada de Evangelion se pudo apreciar en diversos capítulos la aplicación del encuadre fijo, para restar un suceso o problemática, logrando mostrar algo tan difícil de explicar cómo el estado mental de una persona en depresión en cada una de sus encuadres.

Los planos:

El plano se vincula con la distancia, el cual es el soporte del encuadre, percibiendo la proximidad o lejanía de los objetos del campo visual, Mendoza (2013), menciona que el plano permite realizar una lectura semiótica y contextual de la imagen por medio del lenguaje visual.

La distancia del plano es lo que predomina en el campo visual y lo veremos a través de los términos de encuadre:

- **Gran plano General:** Mayor amplitud espacial, denominada como vista panorámica.

Figura 05

Escena de la serie Arcane (2021)



Fuente: Los personajes de Vi y Jinx se prepara para robar una casa en la ciudadela de Piltover.

- **Plano General:** Cubre una distancia próxima al gran plano general, tiende a mostrar el entorno del sujeto u objeto.

Figura 06

Escena de la película Piratas del Caribe 4 (2011)



Fuente: El personaje de Jack Sparrow deja a Angélica en una isla abandonada.

- **Plano de conjunto:** Considerado como un plano en general corto, ya que su finalidad es mostrar un conjunto de personas, animales u objetos.

Figura 07

Escena de la película Perros de Calle (1992)



Fuente: Se realiza la presentación de los personajes realizando la caminata de los trajeados en cámara lenta.

- **Plano Entero:** Abarca la figura humana en su totalidad, desde la cabeza hasta los pies y si lo combinan con algunos ángulos generará un valor expresivo a la toma.

Figura 08

Escena de la película John Wick (2014)



Fuente: El personaje de John destruye el almacén para asesinar a Lusef Tarasov.

- **Plano Americano:** Recorta la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza, era muy utilizado en las películas de vaqueros con la intención de poder mostrar las armas.

Figura 09

Escena de la película Gladiador (2000)



Fuente: El personaje Máximo Décimo Meridio en la batalla de Zucchabar.

- **Plano Medio:** Es el plano de medio cuerpo, ósea desde la cabeza hasta la cintura, presentando un valor expresivo y dramático.

Figura 10

Escena de la película Your Name (2016)



Fuente: Los personajes de Taki Tachibana y Mitsuha Miyamizu entran en conflicto por los repentinos cambios de sus cuerpos entre ellos.

- **Primer Plano:** Corta la figura humana para proyectar a detalle las expresiones faciales del rostro y parte de los hombros, para recalcar las emociones del personaje.

Figura 11

Escena de la película El Resplandor (1980)



Fuente: El personaje Jack Torrence con una expresión psicópata se asoma por la puerta, la cual ha roto, con el fin de asesinar a su esposa.

- **Gran Primer Plano:** Se proyecta mediante pequeñas fracciones del cuerpo humano, la gran parte de este plano proyecta al rostro.

Figura 12

Escena de la Película El Escuadrón Suicida (2016)



Fuente: El personaje de Harley Quinn se escapa en el helicóptero.

Los ángulos de toma:

Los ángulos expresan el posicionamiento frente a una realidad registrada, estableciendo una relación entre la cámara, personajes y objetos filmados, revelando la altura, ubicación y lugar, por otro lado, los planos se vinculan para generar una doble función de distancia y altura, generando una percepción diferente al mismo objeto que se toma, según Pabón (2019), menciona que en los aspectos fotográficos, los ángulos hacen referencia al posicionamiento en el cual colocamos la cámara para capturar la imagen.

Partiendo de estas variables se considera diversos tipos de ángulos:

- **La angulación normal:** Se observa a la altura del espectador los personajes u objetos registrados por la cámara mostrando de manera natural y objetiva lo que se está captando.

Figura 13

Escena de la película Thor: El Mundo Oscuro (2013)



Fuente: El personaje de Thor entra a batalla contra un Kronan.

- **El ángulo alto o picado:** Se ubica a una altura superior de los ojos si se enfoca en personas y media si es en objetos, su valor característico es que ofrece una vista panorámica desde otra perspectiva del escenario filmico.

Figura 14

Escena de la película de Shrek 2 (2004)



Fuente: El personaje del gato con botas mira tiernamente al shrek para convencerlo a ir juntos en la búsqueda del hada madrina.

- **El ángulo bajo o contrapicado:** Contempla el contenido del encuadre a la altura inferior de los ojos de la persona u objeto, se caracteriza por que refuerza la envergadura o el volumen de los objetos contemplados desde abajo.

Figura 15

Escena de la serie Stranger Things de la temporada 2 (2017)



Fuente: Los actores se quedan contemplando a la criatura que tiene de mascota el personaje de Dustin Henderson.

- **La angulación intencionada:** Se aprecia al ubicar las tomas en ángulos distintos por la necesidad de lograr una nueva forma de composición de la imagen, para obtener efectos expresivos, ubicando la cámara encima o debajo del ángulo horizontal de visión, ofrecer una mejor nitidez a la filmación de la toma desde una altura específica, rompiendo la frontalidad de encuadre que se aprecia en la perspectiva tridimensional de los objetos dando fuerza, volumen y solidez al espacio el cual es captado.

Figura 16

Escena de la película el ciudadano Kane (1941)



Fuente: El personaje de Kane discute sobre temas políticos en un edificio abandonado de su partido.

- **La inclinación del horizonte:** Algunos autores lo utilizan, el llamado ángulo inclinado u oblicuo, el cual es un movimiento lateral de la cámara hasta que forma un ángulo con el horizonte.

Figura 17

Escena de la película Chungking Express (1994)



Fuente: El personaje de Lin Ching-hsia saca un revólver en un souvenir.

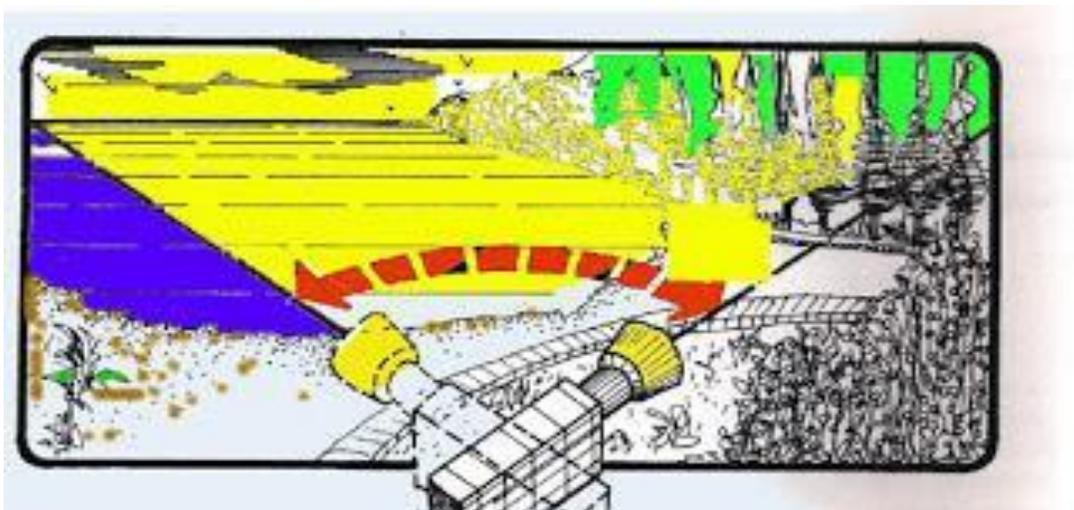
Movimiento de Cámara:

En el cine el encuadre puede ser móvil y no por el desplazamiento de los elementos, sino porque la cámara es colocada en un soporte para movilizar a distintas posiciones físicas, para obtener diversas tomas expresivas y dramáticas, ofreciendo al espectador una perspectiva que no es fija y fluida. Gianareas (2020), considera que los movimientos de cámara constan en dos variantes, movimiento óptico como el alejamiento y acercamiento de la cámara y el movimiento físico, que consta en el uso de trípode para desplazarse.

- **Movimiento Panorámico:** Es un movimiento que se realiza sobre su propio eje horizontal en dos direcciones, derecha o izquierda para mantener una trayectoria y registrar una toma visual cambiante.

Figura 18

Imagen extraída de Google



Fuente: Movimiento Panorámico.

- **Usos de panorámicas:** Se aplica en diversos modos, el más frecuente es para mantener a los objetos móviles dentro del campo visual o cuando se retira de este mismo, se identifica tres tipos de panorámicas:

Panorámica de seguimiento: Tienen como objetivo seguir al sujeto que se mueve.

Figura 19

Escena de la película El Resplandor (1980)



Fuente: El personaje de Danny Lloyd recorre con su triciclo los corredores del hotel.

Panorámica de reconocimiento: Realiza un recorrido lento en la escena para percibir los detalles alrededor.

Figura 20

Escena de la película Star Wars episodio IV (1977)

Fuente: Se aprecia una estrella a lo lejos mientras la cámara baja y se descubre un gran planeta.

- **Panorámica en barrido:** Es un movimiento rápido el cual produce imágenes borrosas teniendo como función comparara o contratar.

Figura 20

Escena de la película Star Wars episodio IV (1977)



Fuente: Se aprecia una estrella a lo lejos mientras la cámara baja y se descubre un gran planeta.

Panorámica en barrido: Es un movimiento rápido el cual produce imágenes borrosas teniendo como función comparara o contratar.

Figura 21

Imagen extraída de Google



Fuente: Se aprecia el enfoque de un taxi en movimiento.

- **El Trávelin:** Es el desplazamiento de cámara sobre cualquier soporte móvil, el cual se mantiene entre su eje óptico y trayectoria, mediante la utilización de rieles, Dolly que es una plataforma con ruedas, brazo mecánico que capta desde una altura determinada, entre otras, teniendo como objetivo registrar el desplazamiento hacia o desde un objeto, el rostro o un paisaje, movimientos breves o extensos, simples o elaborados.

Tipos de trávelin:

Trávelin de aproximación: Es el acercamiento de la cámara hacia el objeto, nos acerca a los elementos del campo visual o a una parte fragmenta de ellos.

Figura 22

Escena de la película El Padrino (1972)



Fuente: El personaje de Michael Corleone se encuentra en un conflicto interno que le cambiará de por vida.

Trávelin de seguimiento: Es el seguimiento de la cámara detrás del sujeto para descubrir y describir el entorno.

Figura 23

Escena de la película Perros de Calle (1992)



Fuente: El personaje de Michael Madsen se retira a su coche a sacar un bidón de gasolina para seguir torturar sádicamente a un policía.

Trávelin de descubrimiento: sigue el procedimiento del anterior, pero presenta un elemento inesperado que cambia la acción.

Figura 24

Escena de la película El Resplandor (1980)



Fuente: El personaje de Danny Lloyd recorre los pasillos del hotel cuando de pronto se le aparecen dos niñas.

Trávelin de presentación: Presenta los detalles del objeto, que al mismo tiempo es presenciado por el sujeto.

Figura 25

Escena de la película La Momia (1999)



Fuente: El personaje de Evelyn lee las escrituras prohibidas del libro de los muertos.

Trávelin de circular: La toma se realiza describiendo circularmente en torno al objeto.

Figura 26

Escena de la película Los Vengadores (2012)



Fuente: Se realiza una toma circulara alrededor de los super héroes para reflejar su unión, dejando de lado sus diferencias.

Trávelin compensado: Combina el zoom hacia atrás con un desplazamiento hacia adelante, teniendo como objetivo cambiar la perspectiva del fondo.

Figura 27

Escena de la película Rápida y Mortal (1995)



Fuente: El personaje de “El Niño” Herodes se bate a duelo contra el campeón sueco.

Trávelin aéreo: La cámara desde un punto elevado sigue al sujeto.

Figura 28

Escena de la película Rápidos y Furiosos 7 (2015)



Fuente: Los autos de Toretto y Brian toman caminos diferentes.

Trávelin retro: Situada al frente del sujeto, mientras la cámara retrocede a medida que el personaje avanza.

Figura 29

Escena de la serie animada Shingeki no Kyojin (2013)



Fuente: El equipo de élite de la legión de reconocimiento, huye del titán hembra, quien intenta secuestrar a Eren.

Trávelin Avant: La cámara avanza mientras que el sujeto retrocede.

Figura 30

Escena de la película Historias de Miedo en la Oscuridad (2019)



Fuente: El personaje Chuck trata de escapar de la criatura que le persigue en los corredores del hospital.

Efectos expresivos derivados de la velocidad del movimiento de la cámara: El desplazamiento de la cámara es acorde al ritmo de lo que se quiere registrar, pueden ser

lentos, agitados o intensos para captar hasta el mínimo detalle para convertirlos en elementos visuales notables.

Figura 31

Escena de la serie animada Kimetsu No Yaiba (2019)



Fuente: El personaje de Zenitsu realiza una técnica con su espada para eliminar al demonio.

El zoom: Es el movimiento óptico de la lente focal y no de la cámara, de manera estática.

Figura 32

Escena de la película Kill Billi 2 (2004)



Fuente: El personaje de Beatrix Kiddo tiene una conversación con su maestro.

La cámara inmóvil: Es una cámara quieta que capta los movimientos que están dentro de su campo visual.

Figura 33

Escena de la serie animada Neon Genesis Evangelion (1995)



Fuente: Discusión de Asuka y Reí en el elevador.

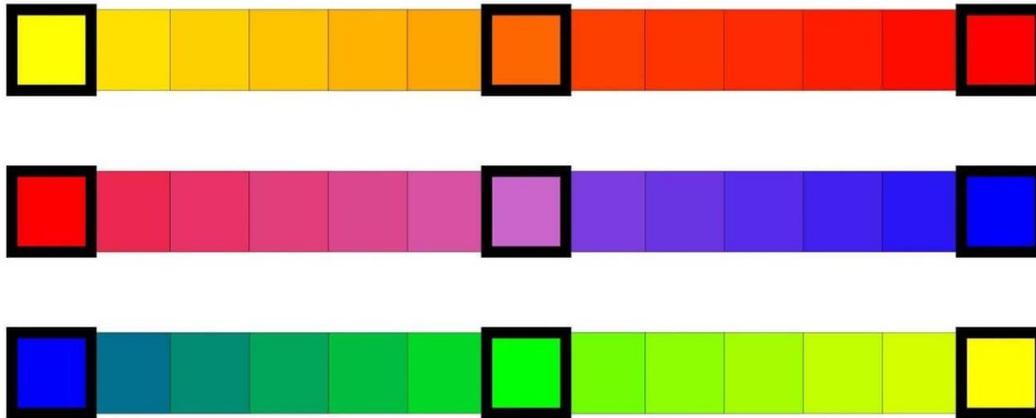
El color:

El color nació como una necesidad expresiva del cine, ya que al inicio se requería colorear cada fotograma, pero con la llegada de la compañía Technicolor logro un sistema con tres colores primarios: magenta, cian y amarillo durante el año 1932, este sistema ayudando a resaltar a los personajes sobre las decoraciones y su empleo se asoció a su capacidad de apelar con la emoción. Lynch (2019), menciona que los colores no solo son estéticos, sino que, proporcionan ideas, emociones y sensaciones, por lo cual, cada color transmite un significado y su uso debe ser el adecuado para difundir el mensaje correcto.

- **Matiz:** Es la variación de tono que un color realiza dentro de la cromática, es la unión de diversos colores con armonía.

Figura 34

Página web de BlogDSIGNO – El color y sus cualidades

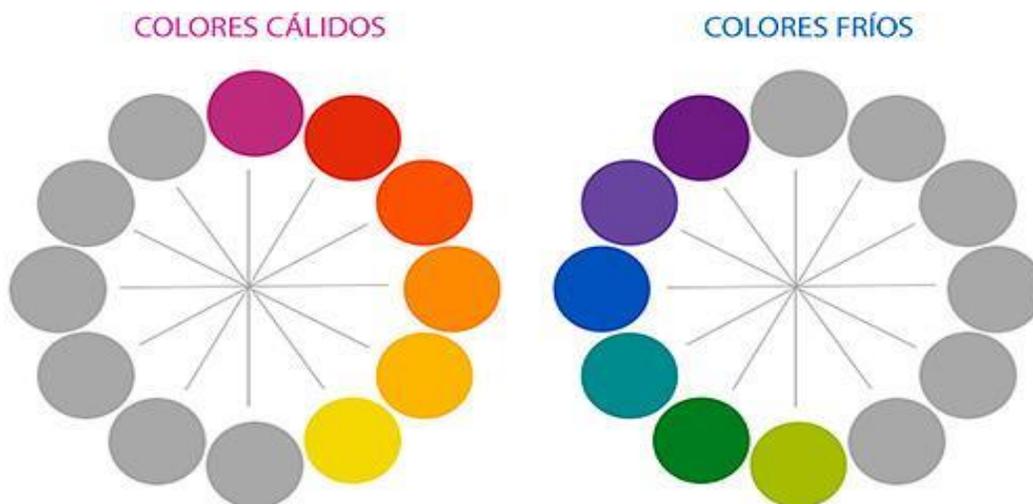


Fuente: El matiz es la variación tonal de un color.

- **Calidez y frialdad:** Esto se basa en cómo el cerebro interpreta los colores los cuales provocan sensaciones térmicas subjetivas, es decir, el color es frío o cálido dependiendo en como el ojo humano lo perciba.

Figura 35

Página web de Fotonosotras – Colores cálidos y colores fríos

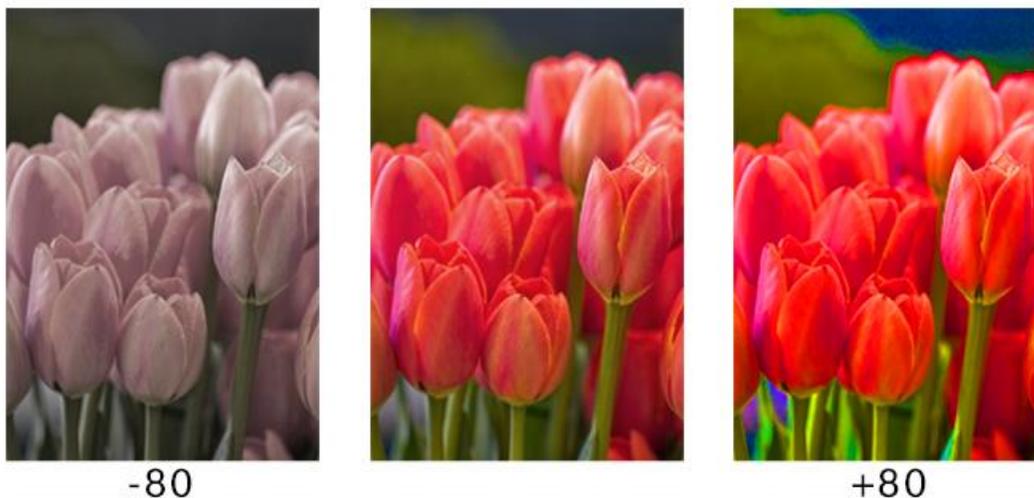


Fuente: Su representación se suele dar a la mitad del círculo cromático, teniendo como colores complementarios los del lado opuesto.

- **Saturación y desaturación:** Se aprovecha del matiz fortaleciendo el tono cromático, de tal modo, la saturación hace que los colores sean intensos y la desaturación hace que sean más apagados.

Figura 36

Página web de Adobe - Saturación y desaturación

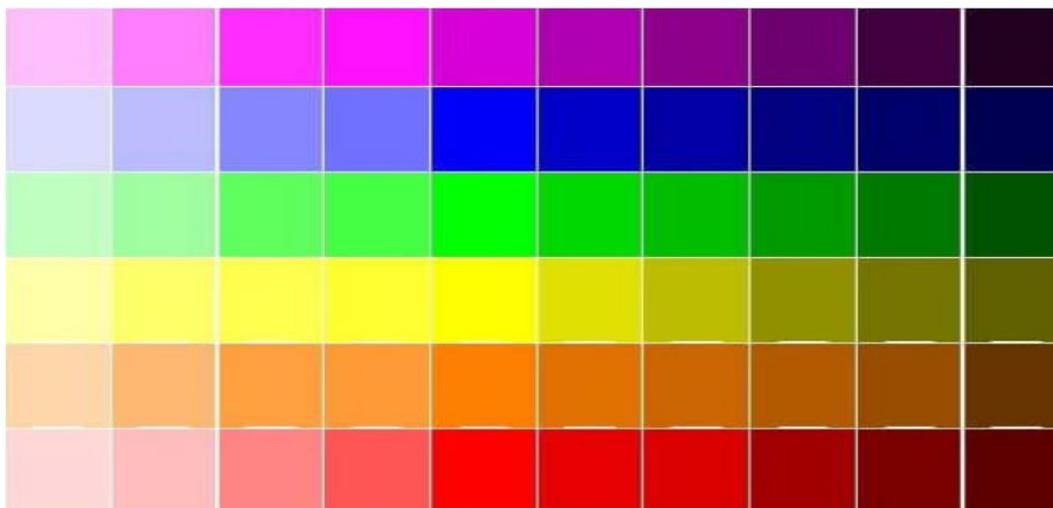


Fuente: La imagen original se encuentra en el centro, siendo la desaturada la del lado izquierdo y la saturada la del lado derecho.

- **Brillo:** Genera una profundidad al color para que no se plana, la luminosidad hacer más fácil la interpretación de una imagen.

Figura 37

Página web de BlogDSIGNO – El color y sus cualidades



Fuente: Es la cantidad de luz que refleja un color.

- **Funciones del color:** En el cine el color cumple con tres funciones:
Función informativa: Permite la percepción más natural del entorno ya que podemos definir un tono del otro, por ejemplo, una escena otoñal con una invernal.

Color dentro del encuadre y composición: Permite resaltar algunas áreas de otras, marcando centros de interés visuales y generando volumen a los objetos, gracias a la profundidad cromática expresada.

Función expresiva: El color conduce a un valor emocional de este, involucrando al espectador dentro de su universo.

- **El blanco y negro:** Esta cargado a un efecto de textura visual, un estilo, a un periodo de la historia del cine, evocando a la filmación de la gran depresión, segunda guerra mundial o el holocausto, pero a su vez a la iconografía del cine clásico de Hollywood, su uso evoca un significado preciso, un modo de percibir las dimensiones espaciales del relato con la intención de connotar nostalgia o presentar hechos.

La escenografía:

Es una técnica artística decorativa de los escenarios que aportan una composición del encuadre, son elementos visuales que crean una atmósfera realista y simbólica. Sanchis (2020), menciona que la escenografía son los elementos que contribuyen a crear una atmósfera como el clima, luz, sonido, decoración o vestuario lo cual genera un modo expresivo al relatar una historia.

- **Interiores y exteriores:** El desarrollo de una producción cinematográfica o serie se puede dar en dos instancias, dentro de un ambiente o un paisaje natural, teniendo como función primordial ambientar la acción de las escenas en el relato.
- **Escenografías virtuales:** Son escenarios virtuales que crean un espacio bidimensional o tridimensional orientadas a visualizar un entorno, se complementa con el sonido, efectos, colores y los propios personajes,
- **Funciones de la escenografía:**
 - Su función es proveer de información de un lugar, tiempo o medio social vinculadas con las acciones desarrolladas por los personajes.
 - Ayuda a generar una profundidad de tres dimensiones asemejándose a un entorno real.

- Crea efectos de estilización formal, da forma al clima y tono, aportando significado a la cinta.
- **Estilos escenográficos:**
 - **Estilo realista:** Refuerza la veracidad de un ambiente o historia contada en el filme.
 - **Estilo estilizado:** Su veracidad del ambiente es menor ya que son decorados y exagerados no están apegados a la realidad.

El Sonido:

El sonido es la parte indispensable de un producto audiovisual, son los componente informativos e icónicos que ayudan al desarrollo fílmico para crear efectos expresivos enganchando con las emociones de los espectadores, estos pueden ser elementos múltiples: banda sonora, ruidos, voz humana, música, entre otras. Guerra (2018), menciona que el sonido crea el ambiente provocando una interacción indirecta con el público lo cual genera sensaciones para captar su atención.

- **Sonido Instrumental:** Son los objetos sonoros no verbales los cuales programan las dimensiones acústicas del filme.
- **La voz:** Son las palabras articuladas de la voz humana, las cuales interpretan el diálogo o la narración.
- **La música:** Es el elemento de acompañamiento, expresa el ritmo de cada situación dramática.
- **Los ruidos:** Sirven para referenciar alguna acción o efecto del sujeto u objeto, el cual contribuye al realismo del entorno.
- **El sonido en off:** Son los sonidos que provienen fuera del campo visual, por ejemplo, la voz de la radio.
- **Sonidos sincrónicos y asincrónicos:**
 - Los sonidos sincrónicos son los que se reproducen junto a la imagen, por ejemplo, los diálogos.
 - Los sonidos asincrónicos tienen como fin crear un efecto, por ejemplo, los elementos sonoros de una puerta o el crujir de una madera.

- **El silencio:** Sirve como una pausa entre diálogos, ruidos o música, o como un medio expresivo en una escena dramática.

Desarrollo de Personajes:

Es uno de los temas más importantes dentro de una composición audiovisual, ya que su desarrollo dentro de la historia es el corazón que dará vida a la narración, a través del personaje se dará a conocer la evolución, progresión y crecimiento, respondiendo a los acontecimientos de la trama, en el cual se apreciará su propia personalidad y filosofía de vida, el desarrollo del personaje será la conexión crucial con el espectador si logra empatizar con sus emociones. Jiménez (2018), afirma que el desarrollo de un personaje es cuando presenta una transformación de su forma de ser del inicio a una nueva forma, el cual está complementado por sus motivaciones, metas, aspiraciones, frustraciones, objetivos, dándole una caracterización para que se sienta realista.

- **Aspecto físico:** Se basa en la perspectiva externa del personaje, su forma física, su raza, sexo y edad.
- **Aspecto Social:** Se basa en conocer la procedencia y su contexto social del personaje, la época de la que proviene, nivel social y costumbres que pudiera tener.
- **Aspecto Psicológico:** Es el aspecto importante, ya que está ligado a las motivaciones y deseos del personaje, estas influyen en su presente y futuro, nos dará a conocer su forma de ser.
- **Aspecto Teatral:** Se basa en las entradas y salidas del personaje, saber lo que quiere al principio y si al final lo obtiene, también la relación con los demás personajes.

1.4. Formulación del Problema.

¿Cómo se puede analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix?

1.5. Justificación e importancia del estudio.

La presente investigación aporta conocimiento científico en que se conozca de qué manera se estructura y su complejidad de sus elementos en la animación a través del uso de narrativas audiovisuales. De esta manera como menciona Vidal (2010), el anime representa la

cosmovisión japonesa, representando temáticas graciosas, atrevidas, con diseños únicos en sus personajes e historia, música y bellos escenarios superando a la animación americana o europea. En este sentido, Campos (2017), menciona que en la actualidad los distintos símbolos culturales y pensamientos humanos para construir historias, son de gran relevancia para la sociedad, permitiendo reforzar la interdisciplinariedad en el campo de la comunicación y en otros campos, para la nueva era mediática. De esta manera, este trabajo aportará al campo de la comunicación visual y producción audiovisual, una guía de análisis de las características audiovisuales de la animación y que sirva de modelo para otros autores.

Asimismo, esta investigación, desde el enfoque cualitativo, pretende describir e interpretar de forma documental por medio de la técnica de observación, analiza las características de la narrativa audiovisual desde la perspectiva de la audiencia, en específico en la serie animada Blue Period. Además, las técnicas e instrumentos utilizados podrán ser usados como antecedentes para otros investigadores, como estudiantes de la carrera de Artes & Diseño Gráfico Empresarial de la Universidad Señor de Sipán u otros estudiantes de Diseño de diversas Universidad, Docentes de diversas Instituciones, comunicadores sociales, ciencias sociales y aquellos investigadores en el audiovisual que aprovechen los resultados de este informe.

Esta investigación puede aportar a los profesionales de realizadores audiovisuales, cineastas, agencias publicitarias, estudiantes de diseño, comunicadores audiovisuales que laboren en el área de producción audiovisual. De esta manera se presentan modelos de trabajo que sirven como ejemplo para el desarrollo del análisis de narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Hipótesis:

El proyecto de investigación no presenta una hipótesis ya que presenta un enfoque cualitativo.

1.6. Objetivos.

Objetivo General

Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix

Objetivos específicos

1. Reconocer las cualidades de la narrativa visual del anime Blue Period.
2. Identificar la narrativa sonora presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.
3. Explicar el desarrollo del arte en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

1.7. Limitaciones.

Recursos:

La mayoría de información literaria en plataformas digitales eran de paga, lo que limitó la recopilación de información para el desarrollo de la tesis, para el análisis de la animación se requirió pagar mensualmente la plataforma de Netflix para evitar las publicidades de las plataformas piratas.

2. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1. Tipo de estudio y diseño de investigación.

- Esquema

M - O

Donde:

O: Narrativa audiovisual

M: 36 secuencias de 12 capítulos de la serie Blue Period

La investigación tendrá un diseño no experimental ya que no se manipulará las variables deliberadamente, según Audelo y Aignerren (2008), plantea que la investigación no experimental se basa en observar los fenómenos tal y como se presentan en su entorno natural, para luego poder analizarlos, siendo imposible manipular las variables.

Presentará un desarrollo transversal, por que analizar los datos otorgados por la recopilación de la variable, según Audelo y Aignerren (2008), menciona que la investigación transversal recopila la información en un solo momento, teniendo como fin describir y analizar la variable en un tiempo determinado.

Presenta un estudio básico teniendo como objetivo el estudio teórico, según Grajales (2000), menciona que la investigación básica, tienen como objetivo el conocimiento científico y teórico, sin tomar en cuenta las aplicaciones o consecuencias prácticas.

La investigación presenta un enfoque cualitativo para recopilar y evaluar información no estandarizada, según Guerrero (2016), plantea que la investigación cualitativa se enfoca en analizar y comprender los fenómenos desde la perspectiva de los participantes y la relación con su entorno de manera subjetiva.

Para finalizar, presentará una estructura descriptiva con el fin de analizar las características presentes en la serie animada, según Grajales (2000), menciona que la investigación descriptiva se desarrolla con la realidad de los hechos y características de lo que se está estudiando, para tener una interpretación correcta.

2.2. Escenario de estudio.

Es un trabajo documental, en torno a las plataformas digitales de Streaming, enfocado en la producción japonesa del anime Blue Period producido por Netflix. La narración audiovisual será analizada por una guía de observación.

La selección del análisis de cada secuencia de los capítulos será según su contenido y características visuales.

2.3. Caracterización de los sujetos.

- La plataforma de Netflix ha desarrollado diversos productos animados originales, ya que este contenido es uno de los más consumido por su público joven adulto, entre las más destacables tenemos: De yakuza a amo de casa, ¡Blame!, Dorohedoro, Record of Ragnarok, Castlevania, Kotaro vive solo, Titanes del Pacífico, Invasión en la altura, Dota: Sangre de Dragón, Ultraman, Sangre de Zeus, Resident Evil, entre otras.

- Blue Period (Ficha Técnica):
 - Título original: The Blue Period
 - Año: 2021
 - Duración: 24 min.
 - País: Japón
 - Dirección: Kôji Masunari, Katsuya Asano
 - Guión: Reiko Yoshida.
 - Manga: Tsubasa Yamaguchi
 - Fotografía: Animación
 - Reparto: Animación
 - Productora: Seven Arcs

- M: Muestreo no probabilístico por conveniencia, donde se seleccionarán 36 secuencias (inicio – desarrollo y resolución) de 12 capítulos de la serie Blue Period.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Técnicas:

Observación

Se basará en análisis documental con enfoque visual, para ello se realizará la revisión de la visualización sistemática de las secuencias; donde se usará una guía de observación. López y Gómez (2006), mencionan que, la técnica de observación se basa en la observación del objeto de estudio, mediante el uso de diversos instrumentos, siendo el principal la guía de observación.

Instrumento:

Guía de observación

Es un formato centrado en la recopilación de datos del objeto de estudio, para identificar lo que se quiere saber o conocer, según la estructura de la variable (Campos y Martínez,2012). Para la realización del formato de análisis y del instrumento a usar, se ha tomado como referencia un proyecto anterior titulado “La composición del encuadre fotográfico como aporte al discurso narrativo fílmico del film: La joven con el arete de perla de Peter Webber” de Contreras Michael (2018), el cual identificará las escenas más significativas del film para su descripción y análisis de sus elementos.

Desarrollo de Personajes		
Personaje:		
1. Aspecto Físico		Imagen del personaje:
2. Aspecto Social		
3. Aspecto Psicológico		
4. Aspecto Dramático		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX					
Escena		Título del Capítulo:		Duración	
Sinopsis					
Trama		Inicio		Fin	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
		Plano:			
		Ángulos de Toma:			
		Movimientos de Cámara:			
		Recursos expresivos estéticos			
		El color:			
		La escenografía:			
		El sonido:			

2.5. Procedimiento para la recolección de datos.

Para el desarrollo de la investigación se planteó una pregunta y objetivos, para luego realizar una revisión de literatura para poder elaborar una matriz y extraer la variable a través de dimensiones e indicadores, por lo consiguiente, se realizará una recopilación de información cualitativa, de tal modo que, se obtenga los datos referentes al objeto de estudio, en este caso el análisis narrativo visual se realizará a través de los 12 episodios de la animación, mediante el uso de una guía de observación. Posteriormente será validado por tres expertos, docentes de la Escuela de Arte y Diseño Gráfico Corporativo de la Universidad Señor de Sipán. Luego será aplicado a una muestra de 36 secuencias de la serie Blue Period.

2.6. Procedimiento de análisis de datos.

Posteriormente los datos resultantes de la aplicación del instrumento serán estudiados bajo un análisis semiótico.

El análisis semiótico es recopilación sistemática de significados, de la extracción del texto para un intérprete potencial, detallada de las palabras, formas, colores y demás elementos que contribuyen a la formulación de una hipótesis el objeto de estudio. (Arrieché, 2007).

2.7. Criterios éticos.

Conducta Responsable en investigación científica

Se requiere mantener una conducta responsable en la investigación y honestidad para aquellos investigadores que realizan su proyecto de manera eficiente y objetiva, según Perlis (2012), menciona que el desarrollo deshonesto de una investigación, con resultados errores o sus intereses personales influyen es lo que se presenta como una conducta irresponsable.

Para el desarrollo de la investigación se consideró los siguientes puntos:

La investigación no presenta un interés secundario, que comprometa la integridad del trabajo, reconoce la equidad y contribución intelectual de los autores citados, los cuales son

referenciados en el presente trabajo y la autoría de esta tesis pertenece a un solo autor quien realizó la elaboración de la investigación, asimismo, la información recopilada y fuentes utilizadas en la investigación son verídicas y comprobables, por último, los datos, ideas, resultados o palabras utilizadas en la investigación se les otorgaron los créditos correspondientes a sus respectivos autores, citados en las referencias bibliográficas.

2.8. Criterios de Rigor Científico

Los criterios de rigor científico permiten analizar los métodos y técnicas para la obtención y procesamiento de los datos, evaluando las normas de calidad de los criterios de investigación (Noreña y Alcaraz, 2012).

La premisa se basa en la confianza de la veracidad de los descubrimientos, si los datos consultados o recolectados son confiables, el cual se formulan hipótesis que se pueda transferir a otro contexto similar, con la finalidad de que se pueda usar como referencia en otra investigación del rublo, además, son las características de estabilidad de los datos, por lo cual la complementación de las fuentes debe ser verificadas para su mejor interpretación, ya que, se basa en que los resultados no sean influidos por los intereses del investigador, mediante la conformabilidad de los datos los cuales sean epistemológicos y verificables (Jiménez y Soledad, 2010).

3. REPORTE DE RESULTADOS

3.1. Análisis y discusión de los resultados.

En cuanto al objetivo específico que busca reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se pudo evidenciar que el encuadre es reconocido como un cuadro fijo que sirve como límite de cada toma, el cual registra cada elemento bidimensional y tridimensional del campo visual, presentando un formato panorámico rectangular el cual describe armoniosamente de manera global la disposición de los objetos, decoraciones, acciones y personajes percibidos dentro de los límites del encuadre. En las todas las guías de observación, se puede apreciar en el apartado de secuencia, cómo el encuadre es un rectángulo el cual captura los sucesos y objetos dentro de su campo visual. Según Pérez (2017), considera que el encuadre fija límites el cual registra un escenario mediante la lente de la cámara, además, indica que en cada toma de las imágenes hay un motivo el cual debe ser considerado como el elemento principal del encuadre.

Con respecto al objetivo específico que busca identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se reconoció que en cada encuadre se registraban diversos planos, con un plano gran general mostro ampliamente el escenario donde se desarrolla la historia, el plano general mostro en cuestión el entorno donde se encuentra el personaje u objeto con el que interactuaba, el uso del plano entero se consideró para abarcar la figura completa de los personajes de Yatora y Mori mostrándolos con elementos de su entorno, con el plano americano mostro la disposición de los objetos y personajes con su entorno, con el plano medio y primer plano mostrados en toda la animación registraron las acciones, expresiones, comportamiento e interacciones de los personajes y objetos, combinándolo con un gran primer plano para mostrar detalladamente las expresiones faciales. En la guía de observación N°1, N°2, N°3 y N°15 se puede tomar como referencia para indicar los planos expuestos en la discusión. Según Flores (2021), considera que el plano cinematográfico es la forma en cómo se distribuye la imagen dentro del encuadre, es un elemento narrativo que ayuda a armar la escena y generar una gran historia.

Acerca del objetivo específico de describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se pudo evidenciar que la angulación normal se utiliza frecuentemente en toda la animación teniendo como objetivo describir de manera objetiva los hechos y acontecimientos ocurridos en la trama, combinándolo con la utilización de los ángulos picados y contrapicados para mostrar desde un punto de vista diferente los aspectos emocionales de los personajes y su entorno, para generar efectos visuales durante el desenlace de la historia se utilizó la angulación inclinada e intencionada. En la guía de observación N° 20 y 27, se puede tomar como referencia para mostrar los ángulos indicados en la discusión, los cuales muestran como el protagonista Yatora se reúne con dos amigos diferentes, realizando una charla profunda de los diversos aspectos de sus vidas, donde se evidencia la combinación de estos ángulos para generar tomas resaltantes dentro del encuadre. Según Bedoya (2016), indica que los ángulos designan las posiciones de las personas y objetos frente al campo visual fusionándose con los planos para modelar la distancia y altura.

Con relación al objetivo específico de examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se reconoció que la cámara era inmóvil en toda la animación, teniendo como finalidad registrar solamente la disposición y acciones de cada elemento presenciado dentro del encuadre, combinándolo con el trávelin de presentación para mostrar como los personajes interactúan con los objetos, por ejemplo, las pinturas, utensilios, entre otras y para cada desenlace de la trama, se acudió a los efectos expresivos para profundizar los sentimientos y preocupaciones del protagonista frente a diversa situaciones que enfrentaba. En la guía de observación N° 12, se puede evidenciar los movimientos de cámara, enfocados en los aspectos y emociones expresados por Yatora en el momento que realiza una pintura de oleo. Según Urbina (2021), los movimientos de cámara son herramienta importante capaces de generar significado a una producción, permitiéndole otorgar personalidad y emoción a los espacios recurrentes del filme.

Con respecto al objetivo específico que busca exponer la paleta de color presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se evidencio que los coles presentan una función informativa con respecto al tiempo en el cual se desarrolla la trama y remarcan acontecimiento relevantes para el desenlace, por ejemplos la tonalidades naranjas, amarillas,

rojas, azules ayudaban a definir si acontecimientos era durante la mañana, tarde o anochecer, por otro lado, la tonalidad blanca y negra para indicarnos cuando el protagonista queda absorto en sus pensamientos durante sucesos destacables, es así como su paleta cromática muestra una armónica complementaria entre colores fríos y cálidos expuestos en los ambientes, objetos y personajes. En las guías de observación se aprecia como la paleta de colores ayuda a resaltar a los personajes sobre las decoraciones y el ambiente, igualmente proporciona un énfasis colorido y expresivo en las pinturas mostradas, generando sensaciones para quienes la contemplan. Según Sánchez (2016), el color ayuda a entender la complejidad de la estructuración de la imagen para comprender el mensaje visual que se transmite visualmente y que sensaciones le provocan al ser humano.

Acerca del objetivo que busca detallar la escenografía en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se precisa que la escenografía del anime Blue Period es virtual, ya que todos los escenarios fueron desarrollados mediante una aplicación enfocada en la animación bidimensional y tridimensión presentando un estilo realista el cual recrea escenarios y lugares de la ciudad de Tokio. En la guía de observación N° 14, se evidencia la recreación de los alrededores de la Universidad privada de Arte de Musashino en Kodaira, al oeste de Tokio, lugar donde circula Yatora para visitar a Mori en su estudio, siendo una escenografía real plasmada en la animación. Según Aguilar (2010), es el espacio artístico decorado o lugar donde se lleva a cabo una acción o una interpretación.

En cuanto al objetivo que busca identificar el sonido presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se pudo detectar un sonido instrumental el cual se evidencio en los argumentos que remarcaban un desenlace importante para para trama, a su vez se detectó el sonido sincrónico representado por los diálogos realizados por los personajes rematando con un sonido en off que servirá como efecto para indicar un periodo, lugar o acción, reflejado en el sonido de los utensilios de las pinturas, los chillidos de las cigarras en verano y el ruido de los automóviles por las calles, entre otros. En la guía de observación N°34, se puede apreciar en la escena los diversos sonidos identificados, partiendo en el momento que Yatora se concentra y dialogo consigo mismos mientras realiza el retrato a la modelo en pintura de oleo. Según Bedoya (2016), la banda zona es una combinación de elementos múltiples de sonido lo cual da lugar a la composición sonora que crea efectos expresivos en un filme.

Con respecto al objetivo que busca explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. Se identificó cuatro aspectos resaltantes que contribuyen al desarrollo y progreso de los personajes con el desarrollo de la historia.

Se reconoció los aspectos físicos de cada uno de ellos para conocer su apariencia, con relación a los aspectos sociales se reconoció el lugar de procedencia, costumbres y nivel de vida de cada uno, por otro lado, el aspecto psicológico ayudo a identificar su personalidad y debilidades que repercutirán en sus vidas, por último, los aspectos dramáticos ayudaron a identificar las motivaciones, las metas que desean cumplir y si superan sus debilidades al final de la animación. En la guía de observación del personaje principal llamado Yatora Yaguchi tomado como referencia, se aprecia que cada aspecto que tiene es diferente de los demás personajes, provocando que tenga un estilo y forma única de ser, con el fin de que empatice con los espectadores y resalte en la historia. Según López (2020), indica que el desarrollo de un personaje es considerado como un proceso creativo enfocada en la recopilación de información y caracterización que se proyectan en los personajes con un estilo, pensamiento y forma única de ser.

3.2. Consideraciones finales.

Implicancias:

Como implicancias de este estudio se puede afirmar que se ha logrado idéntica los diversos aspectos técnicos, line argumental y diseño de personajes que componen la producción audiovisual animada Blue Period siendo una serie que presenta un argumento destable y reflexivo que empatiza con los espectadores. Este trabajo por lo tanto puede ser un aporte al campo educativo, al diseño y la cinematografía, enfocados en la producción y el análisis audiovisual.

Conclusiones:

Objetivo General:

Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix

Conclusión que responde al objetivo general:

En esta tesis se ha podido observar que la narrativa audiovisual del anime Blue Period se compone de diversos aspectos técnicos, estéticos y del desarrollo de personajes, de manera que, son focalizados en las imágenes visuales registradas en los encuadres, los cuales se articulan entre ellas para componer una historia acústica con significado, apreciando su argumento reflexivo enfocado en la infravaloración que presentan las carreras artísticas y de humanidades en la sociedad actual exponiéndolas a un negro futuro aplastando las ilusiones y sueños de los personajes.

Objetivo específico 1:

Reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 1:

Las cualidades del encuadre de la narrativa audiovisual del anime Blue Period sirven como un marco de un cuadro que registra cada elemento del campo visual como las locaciones, acciones e interacciones los cuales son percibidos de manera bidimensional y tridimensional, así mismo, el encuadre sirve como un límite del espacio que se está capturando, de esta manera cada una de las tomas registradas las reproducirlas seguidamente recrearan una escena.

Objetivo específico 2:

Identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 2:

Las características de los tipos de plano del anime Blue Period destacan que los planos son ciertos elementos que ayudan a interpretar cada toma, transmitiendo información que contribuye a la percepción visual de la historia. El gran plano general y plano general destaca la infraestructura de los lugares y el entorno donde se encuentra el persona u objeto, los planos enteros y americanos muestra la figura completa y la disposición del personaje u objetos con el entorno, por último, el plano medio y primer plano para mostrar las acciones, expresiones y comportamientos que tienen los personajes rematando con un gran primer plano que muestra las expresiones faciales detalladamente.

Objetivo específico 3:

Describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 3:

En los ángulos de toma del anime Blue Period se evidencio una angulación normal la cual se mezcla con ángulos picados, contrapicados, intencionada e inclinada para genera efectos visuales resaltantes apreciados desde puntos de vista diferente con la finalidad de aportar de

manera objetiva y descriptiva a los acontecimientos de la historia.

Objetivo específico 4:

Examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 4:

En los movimientos de cámara del anime Blue Period se puede evidenciar una cámara inmóvil en todas las animaciones, teniendo como finalidad registra los planos y ángulos que complementan la escena, por otro lado, la utilización del trávelin de presentación y de efectos expresivos se aplicó para mostrar las acciones que realizan los personajes con los objetos, enfatizando las preocupaciones y emociones que remarquen en el desenlace de la trama, el cual es evidenciado en cada encuadre.

Objetivo específico 5:

Exponer la paleta de color presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 5:

En la paleta de colores del anime Blue Period los matices identificados presentan una función informativa, por ejemplo, mediante tonalidades naranjas puede sugerir si la historia se realizan durante un atardecer y si son azules se referenciara al anochecer, cada tonalidad puede referenciar o indicar algún acontecimiento o periodo importante de la trama el cual se evidencia mediante la armonía de colores complementaria expuestos en cada ambiente, personaje u objeto, generando un valor simbólico a la imagen.

Objetivo específico 6:

Detallar la escenografía en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 6:

En cuanto a la escenografía del anime Blue Period se puede determinar que cada escenario es virtual y es recreado mediante una aplicación enfocada en la animación, tanto bidimensional como tridimensional, presentando un estilo realista ya que los escenarios expuestos en cada capítulo son lugares reales de la ciudad de Tokio y sus alrededores, por lo consiguiente, gran parte de las animaciones japonesas recrean estos lugares y sus costumbres, dado que, ayudan a fomentar su identidad cultural, mostrando su forma de vida y señalando los lugares importantes a los espectadores que deseen visitar su país.

Objetivo específico 7:

Identificar el sonido presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 7:

Con respecto al sonido presente en el anime Blue Period se evidencio una mezcla de elementos sonoros que complementa a la banda sonora de la animación, expresada en sus escenas para generar efectos expresivos fuera del encuadre, los cuales que son recibidos por nuestro nervio auditivo, de esta manera, se logra identificar el sonido instrumentar durante los desenlaces de la trama, el sonido sincrónico evidenciado en los diálogos de los personajes y un sonido en off el cual se refleja en los ruidos de los utensilios de pintura, autos e insectos, entre otros.

Objetivo específico 8:

Explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

Respuesta del objetivo específico 8:

En relación al desarrollo de personajes en la animación Blue Period se evidencia que cada uno de ellos presentan una caracterización propia que los hacen únicos ante los ojos de los espectadores, apreciado en su estilo, formada de vida y pensamiento extraídos de los aspectos físicos, sociales, psicológicos y dramáticos de cada personaje que participa constantemente en el desarrollo de la historia animada, los cuales no mantienen un mismo ritmo, sino que varían sus emociones y modifican sus metas iniciales de acuerdo a como avanza la trama, como el caso de Ayukawa , el cual tenía como meta estudiar arte japones pero al final decide estudiar diseño de modas siendo lo que más le gusta hacer, la finalidad de los personajes es lograr que el público empatices o se identifique con ellos logrando así un vínculo con la serie.

Recomendaciones:

A otros investigadores, aplicar los instrumentos propuestos en otras series animadas para identificar las cualidades de la estructura narrativa audiovisual para poder comparar, corroborar y fortalecer lo propuesto: Silver Spoon (2013), ¡¡Haiyaku!! (2014), Shirobako (2014), ¡Kono Oto Tomare!: Sonidos de la vida (2019), Runway de Waratte (2020), Bienvenido al salón de baile (2021), Dace Dace Danceur (2022).

A la academia, aumentar el estudio sobre el análisis de la narrativa audiovisual de la animación a partir de sus elementos técnicos, estéticos y desarrollo de personajes que componen el movimiento de cada fotograma en un filme animado japonés, puesto que su mercado está en crecimiento a nivel global y servirá como base para desarrollar producciones animadas las cuales se funcionaran con el estilo occidental.

A las facultades de Artes, Diseño gráfico, comunicaciones o cinematografía, realizar una propuesta de análisis de un filme cinematográfico o animada partiendo de sus principios y estructuras propios de la narrativa audiovisual.

4. REFERENCIAS

Agudelo (2008). Diseños de investigación experimental y no-experimental. Universidad de Antioquia. Recuperado de:

<https://bibliotecadigital.udea.edu.co/handle/10495/2622>

Aguirre (2016). Arte audiovisual como testimonio de las migraciones estratégicas y conceptuales entre la televisión e Internet en la cultura de la convergencia.

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297046046010>

Aguilar (2010). La escenografía según el espectáculo a que va destinada. Revista

Independiente de Arte, Teoría de las Artes, Pedagogía y Nuevas Tecnologías.

Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4046369>

Amorós (2013). El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales. Historia y Comunicación Social. Recuperado de:

<https://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44227/41789>

Arrieche (2007). El análisis semiótico para caracterizar los significados elementales y sistémicos puestos en juego en un libro de texto. VI COVEM, UPEL Maracay.

Recuperado de:

<http://funes.uniandes.edu.co/18500/1/Arrieche2007El.pdf>

Bedoya (2016). Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento.

Universidad de Lima. Recuperado de:

https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10715/Bedoy_Leon_Frias_ojos_bien_abiertos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Campos (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Universidad La Salle Pachuca. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>

Campos (2017). El símbolo en la animación: el árbol en las películas de Hayao Miyazaki. Pontificia Universidad Católica Del Perú. Recuperado de:

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/8525>

Chirinos (2020). Análisis de la narrativa audiovisual del anime “Tu nombre” como contribución al reflejo de su identidad cultural japonés. Universidad César Vallejo de Lima. Recuperado de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/54028>

Contreras (2018). La composición del encuadre fotográfico como aporte al discurso narrativo fílmico del film: la joven con el arete de perla de Peter Webber. Universidad Privada del Norte. Recuperado de:

<https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/23062>

Cuba (2020). Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips “Triciclo Perú” de las Mojarras y “Más Poder” de la Sarita. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Recuperado de:

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2662>

Erazo (2010). Rigor científico en las prácticas de investigación cualitativa. Ciencia, Docencia y Tecnología. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/145/14518444004.pdf>

Fernández (2016). Entre la invención y la realidad: animación como técnica de expresión de la memoria. Calle14: revista de investigación en el campo del arte. Recuperado de: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/c14/article/view/11856>

Fernández (2017). El tiempo en la animación: Formas de presentación y representación. Universidad de Granada. Recuperado de:

<https://digibug.ugr.es/handle/10481/48222>

Flores (2021). +25 tipos de planos cinematográficos para ser parte de los festivales de cine.

Crehana. Recuperado de:

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-de-planos-cinematograficos/>

Gamarra (2019). El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shōnen Naruto Shippūden a partir del relato de

Nagato/Pain. Pontificia Universidad Católica Del Perú. Recuperado de:

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15516>

Gianareas (2020). Movimientos de cámara: ejemplos y definición. Recuperado de:

<https://platzi.com/blog/movimientos-de-camara-ejemplos-y-definicion/>

González (2018). Análisis de la narrativa audiovisual de los Youtubers y su impacto en los jóvenes colombianos. Universidad de Málaga. Recuperado de:

<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/16794>

Grajales (2000). Tipos de Investigación. Investipos. Recuperado de:

<https://pdf4pro.com/amp/view/tipos-de-investigacion-tgrajales-net-1ca6e9.html>

Guerra (2018). La importancia del sonido en una producción audiovisual. Recuperado de:

<https://www.eusa.es/blog/la-importancia-del-sonido-en-una-produccion-audiovisual/>

Guerrero (2016). La investigación cualitativa. INNOVA Research Journal. Recuperado de:

<https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/3645>

Gutiérrez (2012). Cine de acción de espadachín histórico en china. Estudio narrativo del cine de artes marciales en el período 2001-2010. Universidad de Salamanca.

Recuperado de:

<https://gredos.usal.es/handle/10366/115631>

Heredia (2020). La representación de la identidad cultural en proyecciones cinematográficas peruanas. El caso de Wiñaypacha y Río Verde. Universidad Señor de Sipán. Recuperado de: <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/9122>

Jiménez (2018). ¿Cómo escribir una novela? Recuperado de: <https://lecturonauta.wordpress.com/tag/desarrollo-de-personajes/#:~:text=El%20desarrollo%20de%20personajes%20es,en%20las%20cosas%20m%C3%A1s%20importantes.>

Macguffin007 (2019). El color en el cine más allá de la estética. Recuperado de: <https://macguffin007.com/2019/04/20/psicologia-del-color-en-el-cine/>

Magdalena (2017). El personaje heroico femenino en César Rengifo. Universidad Central de Venezuela. Recuperado de: <http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/18723/1/TRABAJO%20ESPECIAL%20DE%20GRADO%20MITCHELL%20MAGDALENA%20FEBRERO%202017.pdf>

Martínez (2020). Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura narrativa de la historia en la serie animada “Steven Universe”. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Recuperado de: <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/15730>

Mendoza (2013). Principales tipos de planos. Recuperado de: <https://utel.mx/blog/10-consejos-para/principales-tipos-de-planos/>

Noreña (2012). Aplicabilidad de los criterios de rigor y éticos en la investigación cualitativa. Aquichan, 12(3). Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/aqui/v12n3/v12n3a06.pdf>

Pabón (2019). Hablemos de ángulos fotográficos. Recuperado de: <https://floridaglobal.university/hablemos-de-angulos->

fotograficos/?lang=es#:~:text=Cuando%20hablamos%20de%20%C3%A1ngulo%20fotogr%C3%A1fico,completamente%20diferente%20al%20mismo%20objeto.

Parán (2018). Análisis de la estética visual del cine peruano en películas taquilleras del género drama entre los años 2010 al 2014. Universidad Señor de Sipán. Recuperado de:

<https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/5803>

Pérez (2017). Definición de encuadre - Qué es, Significado y Concepto. Definición. de. Recuperado de:

<https://definicion.de/encuadre/>

Perelis (2012). Conducta Responsable en Investigación. definiciones y aplicaciones. ejemplificación a través de un caso argentino: el caso Crotoxina. Revista Redbioética/UNESCO. Recuperado de:

<https://redbioetica.com.ar/wp-content/uploads/2018/11/Perelis4354R5.pdf>

López (2020). Fundamentos técnicos para un diseño de personaje consciente y eficaz. Universidad Mayor para espíritus emprendedores de Chile. Recupero de:

<https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

Salinas (2008). La figura del héroe mítico como factor de interés en el anime los caballeros del zodiaco (Saint Seiya). Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de:

https://repositorio.unam.mx/contenidos/la-figura-del-heroe-mitico-como-factor-de-interes-en-el-anime-los-caballeros-del-zodiaco-saint-seiya-179261?c=4XqWPo&d=false&q=*:*&i=3&v=1&t=search_0&as=0

Sanchis (2020). La escenografía en el cine. Recuperado de:

<https://www.cortorama.com/blog/la-escenografia-en-el-cine-un-acercamiento/>

Sánchez (2016). La significación del color y su importancia para la divulgación de la ciencia. Un enfoque cualitativo. Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/310/31048483027.pdf>

Urbina (2021). El movimiento de cámara como generador de significado en la película Días de Santiago (2004). Universidad de Piura. Recuperado de:

<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/4951#:~:text=Como%20conclusi%C3%B3n%2C%20se%20puede%20afirmar,emotiva%20a%20los%20espacios%20recurrentes.>

Vidal (2010). El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto. Universidad César Vallejo de Lima. Recuperado de:

https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Villalobos (2017). Análisis de la Narrativa Visual del Anime Sailor Moon. Universidad César Vallejo de Trujillo. Recuperado de:

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/1050>

5. ANEXOS

Anexo 01: Estrategia de redacción.



Anexo 02: Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO METODOLÓGICOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿Cómo se puede analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period?	<p>Objetivo General Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix.</p> <p>Objetivos Específicos - Reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Exponer la paleta de color presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Detallar la escenografía en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Identificar la banda sonora presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. -Explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p>	El proyecto de investigación no presenta una hipótesis ya que presenta un enfoque cualitativo.	Narrativa Audiovisual	<p>Tipo de investigación:</p> <p>-No experimental</p> <p>-Transversal</p> <p>- Básico</p> <p>- Cualitativo</p> <p>- Descriptivo</p> <p>-Propositivo</p>	<p>La población La plataforma de Netflix ha desarrollado diversos productos animados originales, ya que este contenido es uno de los más consumido por su público joven adulto, entre las más destacables tenemos: De yakuza a amo de casa, ¡Blame!, Dorohedoro, Record of Ragnarok, Castlevania, Kotaro vive solo, Titanes del Pacífico, Invasión en la altura, Dota: Sangre de Dragón, Ultraman, Sangre de Zeus, Resident Evil, entre otras.</p> <p>La muestra Muestreo no probabilístico por conveniencia, donde se seleccionarán 27 secuencias (inicio – desarrollo y resolución) de 12 capítulos de la serie Blue Period.</p>

Anexo 03: Variables y operacionalización.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	AUTORES
Narrativa Audiovisual	García (2003), menciona que la capacidad que presentan las imágenes audiovisuales y acústicas para relatar una historia, se debe a los diversos elementos que se vinculan con otras imágenes, acciones y sonidos que configuran el discurso significativo de la historia.	Encuadre	<ol style="list-style-type: none"> 1. El encuadre y sus diferencias con el cuadro, la toma y el plano. 2. Formatos de Proyección. 3. El campo visual. 4. Estática y dinámica de los elementos de encuadre. 	Bedoya Ricardo (2016). “Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento”
		Los planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gran plano general. 2. Plano general. 3. Plano de conjunto. 4. Plano entero. 5. Plano americano. 6. Plano medio. 7. Primer plano. 8. Gran primer plano. 	
		Los ángulos de Toma	<ol style="list-style-type: none"> 1. La angulación normal. 2. El ángulo alto o picado. 3. El ángulo bajo o contrapicado. 4. La angulación intencionada. 5. La inclinación del horizonte. 	
		Los movimientos de cámara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Movimiento panorámico. 2. Uso de panorámicas. 3. Trávelin. 4. Tipos de trávelin. 5. Efectos expresivos derivados de la velocidad del movimiento de la cámara. 6. El zoom. 7. La cámara inmóvil. 	

		El Color	<ol style="list-style-type: none"> 1.Matiz. 2.Calidez y frialdad. 3.Saturación y desaturación. 4.Brillo. 5.Funciones del color. 6.El blanco y negro. 	
		La escenografía	<ol style="list-style-type: none"> 1.Interiores y exteriores. 2.Escenografías virtuales. 3.Funciones de la escenografía. 4.Estilo escenográficos. 	
		El Sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1.Banda sonora. 2.La voz. 3.La música. 4.Los ruidos. 5.El sonido en off. 7.El silencio. 	
		Desarrollo de Personajes	<ol style="list-style-type: none"> 1.Aspecto físico. 2.Aspecto Social. 3.Aspecto Psicológico. 4.Aspecto Dramático. 	Magdalena Mitchell (2017). “El personaje heroico femenino en César Rengifo”.

Anexo 04: Ejecución del Instrumento de observación.

Desarrollo de Personajes		
Personaje Principal: Yatora Yaguchi		
5. Aspecto Físico	<p>Edad: 16 años</p> <p>Sexo: Hombre</p> <p>Altura: 173 cm.</p> <p>Color de pelo: Rubio plateado</p> <p>Color de ojos: Ojos dorados</p> <p>Color de piel: Blanco</p> <p>Contextura: Delgado</p>	
6. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Media</p> <p>Costumbres: Salir a beber con sus amigos, estudiar y ser buen alumno.</p> <p>Vestimenta: Mayormente se le ve con uniforme y varios aros dorados, en invierno utiliza abrigos y bufandas, cuando no está en uniforme usa sudaderas y capuchas.</p>	
7. Aspecto Psicológico	<p>Es alguien extrovertido, calmado y trabajador, pero también es inseguro y duro consigo mismo, comparándose con otros al punto de sentirse superado por sus emociones.</p>	
8. Aspecto Dramático	<p>Se denota siempre su parte insegura, tratando de complacer a los demás y sin ninguna motivación en su vida, hasta que queda impresionado por la obra artística de una compañera, lo que provoca que se sumerja en el mundo del arte, teniendo como objetivo ingresar a la universidad de arte de Geidai, pero descubrirá el gran peso social que conlleva ser un artista, lo cual tendrá que superar con trabajo y esfuerzo para poder cumplir sus metas, logrando así ingresar a la universidad.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Ryuuji Madoka

1. Aspecto Físico	<p>Edad: 16 años</p> <p>Sexo: Hombre</p> <p>Género: Transexual</p> <p>Altura: 175 cm.</p> <p>Color de pelo: Rubio</p> <p>Color de ojos: Púrpura oscuro</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Esbelta</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Media</p> <p>Costumbres: Salir de noche, salir en citas con chicos, le gusta vestir de sirvienta cuando realiza artes japones.</p> <p>Vestimenta: Mayormente mezcla los uniformes masculinos y femeninos según su preferencia, también utiliza blusas, faldas, chaquetas.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es alguien bulliciosa y confiada, actúa de manera cursi y extravagante, pero subyace su ansiedad debido a los problemas de su hogar.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Sus padres desaprueban su identidad y estilo de vida, solo encuentra consuelo en su abuela quien acepta tal y como es, quiere estudiar artes japones influenciada por su abuela, pero durante el trascurso ella no presenta interés en el arte sino en la moda proponiéndose a seguir sus aspiraciones tal y como lo hace Yatora.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Yotasuke Takahashi

1. Aspecto Físico	<p>Edad: 18 años</p> <p>Sexo: Hombre</p> <p>Altura: 163 cm.</p> <p>Color de pelo: Negro</p> <p>Color de ojos: Azules verdosos oscuros</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Delgado</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Media</p> <p>Costumbres: Pintar y prefiere n salir de casa.</p> <p>Vestimenta: Utiliza camisas de manga larga a cuadros amarilla con jeans y un par de zapatillas.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es reservado, tímido, distante, franco, tienen confianza en sus habilidades artísticas y se enoja fácil.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Afirma que no tiene amigos, siendo Yatora con el que más se relaciona, su objetivo es ingresar a la universidad de arte de Geidai el cual logra cumplir.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Maki Kuwana

1. Aspecto Físico	<p>Edad: 16 años</p> <p>Sexo: Mujer</p> <p>Altura: 161 cm.</p> <p>Color de pelo: Negro y marrón</p> <p>Color de ojos: Rojos</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Esbelta</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Media</p> <p>Costumbres: Suele comer cada vez que tiene oportunidad, salir con sus amigas y realizar arte.</p> <p>Vestimenta: Utiliza su uniforme del colegio el cual consiste en una camisa blanca y corbata, una falda corta, con medias negras y una chompa.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es positiva, energética y un poco excéntrica, presenta un complejo de inferioridad hacia su hermana mayor, lo cual provoca que sea muy emocional, carece de confianza en sí misma en sus habilidades.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Siendo talentosa y trabajara, comparte su alegría con los demás, siempre ha exclamado que el arte es agotador, siendo una de las personas que han logrado sorprender e inspirar a Yatora cuando se enfoca en sus pinturas, su objetivo es ingresar a la universidad de Geidai, el cual no logra con éxito, proponiéndose a ingresar el próximo año.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Haruka Hashida

1. Aspecto Físico	<p>Edad: 17 años</p> <p>Sexo: Hombre</p> <p>Altura: 182 cm.</p> <p>Color de pelo: Negro</p> <p>Color de ojos: Morados oscuros</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Hombros anchos y cintura delgada.</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Alta</p> <p>Costumbres: Suele asistir en ocasiones a galerías de arte, le gusta vestir con una bata blanca al pintar.</p> <p>Vestimenta: Utiliza jersey de cuello alto y pantalones gris claro.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es excéntrico, alegre y distante, le gusta molestar e irritar a sus compañeros.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Siempre oculta sus emociones con la observación y conocimientos artísticos que posee, trata de mejorar siempre en sus pinturas siendo este su objetivo.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Masako Saeki

1. Aspecto Físico	<p>Edad: Desconocida</p> <p>Sexo: Mujer</p> <p>Altura: 165 cm.</p> <p>Color de pelo: Blanco</p> <p>Color de ojos: Mantiene los ojos cerrados</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Esbelta</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Media</p> <p>Costumbres: Siempre estar en el club de arte.</p> <p>Vestimenta: Utiliza jersey de cuello alto de color rojo con mangas medinas y unos pantalones de color claro con zapatos negros.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es tranquila, alegrare y amigable.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Siempre trata de apoyar a sus estudiantes, les ayuda a motivarse y guiarles.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Secundario: Mayu Ooba

1. Aspecto Físico	<p>Edad: Desconocida</p> <p>Sexo: Mujer</p> <p>Altura: 185 cm.</p> <p>Color de pelo: Negro</p> <p>Color de ojos: Negros</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Robusta</p>	
2. Aspecto Social	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Alta</p> <p>Costumbres: Siempre asesora a sus alumnos sobre sus obras.</p> <p>Vestimenta: Utiliza jersey de cuello alto de color rojo con mangas medinas y unos pantalones de color claro con zapatos negros.</p>	
3. Aspecto Psicológico	<p>Es una persona excéntrica, despreocupada, franca y ruidosa.</p>	
4. Aspecto Dramático	<p>Es una maestra dedica que apoya a sus estudiantes y su oficio, tiene la peculiaridad de decir datos curiosos sobre animales en momentos de estrés.</p>	

Desarrollo de Personajes

Personaje Terciario: Maru Mori

<p>1. Aspecto Físico</p>	<p>Edad: 18 años</p> <p>Sexo: Mujer</p> <p>Altura: 147 cm.</p> <p>Color de pelo: Negro</p> <p>Color de ojos: Azules claros</p> <p>Color de piel: Blanco pálido</p> <p>Contextura: Esbelta</p>	
<p>2. Aspecto Social</p>	<p>Época: Japón Moderno</p> <p>Nivel Social: Clase Alta</p> <p>Costumbres: Le gusta realizar pinturas religiosas.</p> <p>Vestimenta: Lleva su uniforme con cuello, falda y cinta azules.</p>	
<p>3. Aspecto Psicológico</p>	<p>Es tranquila de buen carácter, amable, tiene la filosofía de que no existe el talento, solo la habilidad y experiencia.</p>	
<p>4. Aspecto Dramático</p>	<p>Desea especializarse en la pintura óleo en la universidad después de graduarse.</p>	

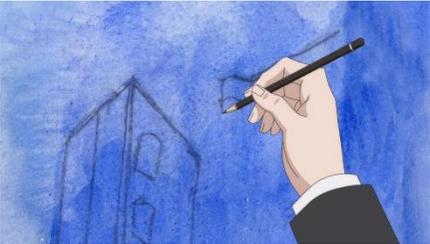
INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	1	Título del Capítulo: El despertar de la alegría de pintar		Duración	2 min. con 6 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	4:32	Fin	6:26	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
1		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 4 encuadres que toman como referencia el interés y discusión de dos personajes:</p> <p>-Encuadre 1: Comienza con un plano general, el cual brinda la oportunidad de observar mejor la ambientación de la escena el cual presenta el interés del personaje con el cuadro.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un primer plano para apreciar el detalle la pintura, así mismo también, para contemplar las acciones y</p>		<p>Durante la clase de arte, Yatora guarda sus cigarrillos en el cajón de su carpeta, pero al retirarse e ir a su casa, se olvida de ellos, lo que provoca que regrese al salón a recogerlo, pero se topa en su ingreso, con un lienzo pintado por uno de los alumnos de arte,</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>desaturación en los tonos para reforzar las sombras en el ambiente y personajes.</p>	<p>los cigarrillos, los cuales encontró ella durante sus actividades, recriminándolo por fumar, indicándole que si solo lo hace para quedar bien con sus amigos, lo debería dejar, esto provoca que Yatora se sienta incomodo y se moleste, lo cual genera que discrimine a Ayuka, que a pesar de ser hombre, se viste como mujer y su afición al arte el cual es costosa y no tiene futuro como profesión, este altercado concluye con la interrupción de la maestra de arte.</p>	
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa el cual recrea el aula de arte del colegio del protagonista teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se aplica un sonido instrumental para acompañar la interacción del personaje con el cuadro, para resaltar el interés que este presenta. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja entre los dialogo de los personajes.</p>		

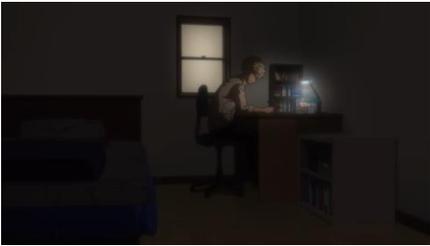
INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	2	Título del Capítulo: El despertar de la alegría de pintar	Duración	56 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	12:37	Fin	13:33
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
2		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 4 encuadres en el cual se aprecia el despertar del interés hacia el arte:</p> <p>-Encuadre 1: Con un gran plano general, el cual brinda la oportunidad de observar mejor la ambientación de la escena y como el personaje interactúa dentro de su mundo.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un primer plano para apreciar el detalle de la pintura que realiza, así mismo también, para contemplar las acciones y expresiones corporales que presenta el</p>	<p>En la clase de arte Yatora tiene como tarea dibujar su paisaje favorito, mientras esta que lo elabora, poco a poca despierta su interés con lo que está plasmando y se muestra como este recrea en sus pensamientos las calles de Shibuya, percibiéndolo con tonalidades azules, tratando</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>	

	 	<p>personaje.</p> <p>-Encuadre 3: Con un plano medio se aprecia las breves acciones corporales e inquietudes que el personaje presenta.</p> <hr/> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: para mostrar la interacción entre los personajes y objetos. - Se detecta un ángulo contrapicado: para apreciar como el personaje es flotando dentro de sus pensamientos. - Se aplico un ángulo picado: para ofrecernos una vista panorámica de una perspectiva diferente, del dibujo que está realizando. <hr/> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Aplica efectos expresivos: para mostrar la intención realizada dentro se mundo de sus pensamientos y de trávelin de presentación, para mostrar los trazos y colores aplicados en la pintura que recrea de sus pensamientos.</p> <hr/> <p>Recursos expresivos estéticos</p>	<p>de capturar la atmosfera tranquila y el silencio del lugar mientras el sol emerge en un nuevo día, donde por fin descubre las fascinación y gusto que tiene hacia el arte.</p>	
--	---	---	---	--

		<p>El color:</p> <p>Se identifico que en el primer encuadre un mundo sin color en matices grises, posteriormente en el siguiente encuadre los matices se transforman en azules durante un amanecer, cumpliendo con una función informativa y expresiva.</p>		
		<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula de arte del colegio y el paisaje de las calles de Shibuya, recreado en los pensamientos del protagonista teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido:</p> <p>Se aplica un sonido instrumental para acompañar los pensamientos del personaje cuando está sumergido en su mundo y al momento que está realizando su pintura.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en el dialogo que el mismo realiza.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	3	Título del Capítulo: El despertar de la alegría de pintar		Duración	1 min. con 3 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	17:22	Fin	18:25	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
3		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 3 encuadres en el cual Yatora deja de estudiar para empezar a dibujar dejándose llevar por instinto:</p> <p>-Encuadre 1: Con un plano general, brinda la oportunidad de observar el entorno donde este se encuentra y que actividades realiza y como interactúa con estas.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar las él comportamiento y la pasión que</p>		<p>En casa Yatora empieza a estudiar para prepararse y postular a alguna universidad, pero instintivamente comienza a dibujar objetos de su curato, pero sin ser de su agrado, hasta el momento que contempla el paisaje de las viviendas por su</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>el protagonista está sintiendo.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia las breves acciones que realiza, enfocando el encuadre en los objetos.</p>	<p>ventana, realizando un solo dialogo en toda la escena: “Esto es una pérdida de tiempo”</p> <p>Es en aquel momento que empieza a plasmar el paisaje en su cuadernillo de dibujo, despertando así un interés pasional por que realiza.</p>
	<p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: para mostrar la interacción entre los personajes y los objetos.</p>	
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Aplica efectos expresivos generados por el movimiento de la cámara, para mostrar como interactúa el personaje en el entorno en el cual se encuentra, a su vez, utiliza trávelin de presentación, para mostrar los trazos, objetos y dibujos que este realiza.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
	<p>El color:</p> <p>Se aplica matices naranjas cálidos para informar al espectador que la escena se</p>	

		<p>desarrolla en un atardecer, el cual se degrada a un negro para generar ambiente en la escena y tener un punto resaltante que destaque durante la trama, en este caso la ventana de su habitación.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el cuarto del protagonista y las viviendas que se observan por su ventana, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se aplica un sonido instrumental para acompañar las acciones que personaje realiza. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en un solo diálogo que realiza en toda la escena.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	4	Título del Capítulo: No está Bronceado		Duración	1 min. con 50 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	5:25	Fin	7:15	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
4		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 3 encuadres en el cual se bosqueja un bodegón:</p> <p>-Encuadre 1: Plano americano se puede apreciar las actividades del protagonista con el entorno del club de arte.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar las acciones que cada personaje realiza.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia las breves expresiones corporales de los</p>		<p>Yatora decide unirse al club de arte, ya que en el encuentra su vocación e interés en algo que de verdad le gusta, tiene como actividad bosquejar un bodegón pero queda inconforme con lo que está realizando, se percata de la concentración de una de sus compañeras y el</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>personajes y los objetos con los que interactúan.</p>	<p>excelente dibujo que ha realizado, esta distracción lo aprecia la maestra Masako quien le aconseja y le enseña algunos tips de dibujo para que mejor su composición, indicándole que está realizando un buen trabajo pero internamente se menosprecia al comparecer con su compañera, desean ser así de bueno.</p>
	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: para mostrar la interacción entre los personajes y los objetos. - Se aprecia un ángulo intencionado: con el fin de captar la expresión de su compañero frente a la tarea asignada. 	
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Aplica efectos expresivos generados por el movimiento de la cámara, mostrando las acciones y comportamientos de cada personaje, utiliza trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
	<p>El color:</p> <p>Se aplica matices en tonalidades celestes, azules y marrones, claros y fríos para generar</p>	

		<p>un ambiente tranquilo y confortable para el desarrollo de sus actividades.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el salón de arte donde el protagonista realiza sus actividades del club, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Con un sonido instrumental para acompañar las acciones y a los diálogos de los personajes. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del protagonista con la maestra. Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar la expresión de una de sus compañeras.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	5	Título del Capítulo: No está Bronceado		Duración	48 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	9:23	Fin	10:11
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
5		Plano: Se logra ver 2 encuadres en el cual el protagonista practica y disfruta hacer arte: -Encuadre 1: Se aplica un plano medio para detectar las acciones que el personaje realiza. -Encuadre 2: Con un primer plano se aprecia las breves expresiones corporales y los objetos con los que interactúa.		Yatora decide que si desea mejor debe practicar, realizando las actividades otorgadas por su maestra y por sí mismo, para ello, asiste al club durante las vacaciones de verano y completa cada actividad asignada, dando se cuenta que está mejorando y de lo fascinado que esta al	Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.
Ángulos de Toma: - Se aprecian un ángulo normal: muestra interacción y expresiones del personaje con					

		los objetos	dibujar, observando su entorno con mucho más detalle que antes y siendo feliz con lo que realiza.
		<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Es un cámara inmóvil, el cual realiza diversas puestas para captar las acciones y expresiones que realiza el personaje.</p> <p>Aplica trévelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>	
		<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
		<p>El color:</p> <p>Se aplica matices en tonalidades celestes, azules cálidos generar un ambiente confortable durante un día soleado, presenta una armonía colores complementarios.</p>	
		<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el salón, las calles de Shibuya y su dormitorio, teniendo un estilo estilizado.</p>	
		El sonido:	

		<p>Con un sonido instrumental acompañar algunas de las acciones y a los diálogos de los personajes.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del protagonista.</p> <p>Se utiliza el ruido o sonido asincrónico: que sirve como efecto para indicar que se encuentra en el exterior, los autos y el caminar de las personas.</p>		
--	--	---	--	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

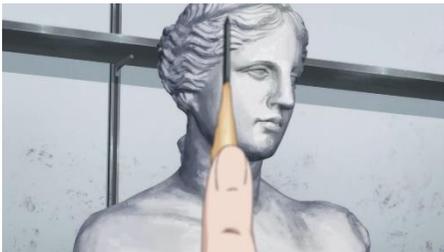
Escena	6	Título del Capítulo: No está Bronceado		Duración	1 min. con 59 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	16:41	Fin	18:40	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
6		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 3 encuadres, en el cual Yatora platica con Mori:</p> <p>-Encuadre 1: Se aprecia un plano general para percibir el entorno y las actividades que realizan los personajes.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar las la acción de ambos personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia las breves expresiones corporales y los objetos con los que interactúa.</p>		<p>En el aula de arte, Yatora se siente triste porque no sabe cómo comunicar a sus padres las carrera que ha elegido sin que ellos lo desapruében, en aquel momento Mori ingresa al salón a recoger algunas cosas y percibe su tristeza, es en aquel momento que ella le pide un favor, el cual</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando la interacción y expresiones de los dos personajes. - Se identifica un ángulo en picado: para mostrar una vista panorámica del lugar donde estar charlando y lo que están realizando. 	<p>consistía en que ambos intercambiarían sus dibujos para tenerlo como un recuerdo antes de su graduación, teniendo a la vez una plática grata, donde ella le hace saber que su arte le gusta y Yatora le confiesa que le empezó a gustar la pintura el día en que la conoció, indicándole que le gusta su arte, así mismo ella alaga y le hacer resaltar sus cualidades, indicándole que espera que sea exitoso en todo lo que se proponga hacer, lo cual anima mucho a Yatora a enfrentar sus emociones negativas y su</p>	
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Es un cámara inmóvil, realiza diversos pones para capta las acciones y expresiones de los personajes.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Presenta una armonía colores complementarios, siendo el celeste cálido el más predominante apreciado en el cielo a través de las ventanas.</p>				

		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el salón de arte, teniendo un estilo estilizado.</p>	<p>inseguridad.</p>	
		<p>El sonido: Con un sonido instrumental acompañar las acciones y a los diálogos de los personajes. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del protagonista. Se utiliza el ruido: que sirve como efecto sutil para indicar un recuerdo del personaje.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	7	Título del Capítulo: Debut de la muerte en el curso propedéutico		Duración	1 min. con 32 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	3:07	Fin	4:39	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
7		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 3 encuadres en el cual se realiza un retrato de una escultura:</p> <p>-Encuadre 1: Se aprecia un plano general para percibir el entorno y la actividad que realiza el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar las la acción de los personajes y objetos.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia las la interacción con algunos objetos.</p>		<p>En esta escena Yatora asiste al instituto de arte de Tokyo para poder mejor en la pintura y encontrar una especialidad, pero a la vez, saber en qué nivel actual se encuentra y si es posible que ingrese a la universidad Gedai enfocada en las bellas artes, como primera actividad</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

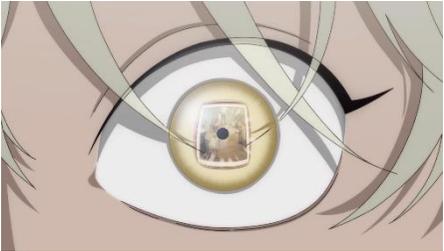
	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando la interacción y expresiones de los personajes. - Se identifica un ángulo en picado: para generar un efecto expresivo, para mostrar una interacción entre el protagonista y una estudiante. 	<p>realiza un dibujo de busto a carboncillo, durante el proceso se apreciara como comete fallas en el cuadro y trata de arreglarlos, al final se realiza una presentación de todos los cuadros de los estudiantes, donde se percata de sus erros y percibe otras técnicas de dibujo en las demás pinturas, siendo una de estas la que le llamo mucho la atención, sorprendiéndolo.</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Es un cámara inmóvil, realiza poneos en diversas perspectivas para captar las acciones y expresiones de los personajes.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
	<p>El color:</p> <p>Presenta una armonía colores complementarios, siendo el celeste con blanco cálido el más predominante apreciado en él taller.</p>	
	<p>La escenografía:</p>	

		<p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea un taller de arte, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido:</p> <p>Con un sonido instrumental acompañar las acciones y a los diálogos de los personajes.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos de los personajes.</p> <p>Se utiliza el ruido: que sirve como efecto sutil para indicar el asombro proyectado hacia una pintura en la escena.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	8	Título del Capítulo: Debut de la muerte en el curso propedéutico		Duración	36 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	14:03	Fin	14:39
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
8		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 4 encuadres dentro de una galería de arte:</p> <p>-Encuadre 1: Se aprecia un plano general para percibir el entorno donde se encuentra el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar la acción del protagonista.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de la pintura.</p> <p>-Encuadre 4: Se detecta un gran primer plano</p>		<p>Yatora visita la galería de arte para buscar inspiración y saber cómo otros artistas aplican la composición en sus pinturas, durante su travesía contempla varios cuadros, pero no le llaman la atención, teniendo en cuenta que los más importante de una obra de arte es como te hace sentir,</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>enfocado en el ojo cuando contemplan una obra de arte.</p>	<p>descubriendo que de todas las pinturas que contemplo, una de ellas le gusto indicando que siempre se ha sentido indiferente con el arte, pero que está cambiando.</p>	
<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando la acciones y expresión del protagonista. - Se identifica un ángulo en picado: El cual muestra una interacción entre el protagonista y a la pintura que observa. 				
 <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Es un cámara inmóvil, realiza pñeos en diversas perspectivas para captar las acciones y expresiones del protagonista.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Presenta matices amarillos y cálidas en toda su atmosfera, centrando el brillo del color amarillo alrededor de las pinturas para hacerlas destacar y general una composición</p>				

		<p>armoniosa.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea un salón donde se exhiben pinturas de arte, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Con un sonido instrumental de fondo sigue las acciones y diálogos que realiza el protagonista. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del personaje. Se utiliza el ruido: que sirve como efecto sutil para indicar el asombro del protagonista enfocado en una pintura.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	9	Título del Capítulo: Debut de la muerte en el curso propedéutico		Duración	1 min. con 10 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	20:14	Fin	21:24	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
9		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 3 encuadres el cual toma como referencia el bloqueo del protagonista al realiza una pintura:</p> <p>-Encuadre 1: Se aprecia un plano americano para contemplar el entorno donde se encuentra el personaje.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano medio para detectar la acción del protagonista.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de los</p>		<p>Ha Yatora se le presenta un obstáculo y es el no saber que componer en su lienzo, a su vez siente temor e inseguridad al percibir que otras personas en su entorno son mejores que él, pero trata no derrumbarse e intenta pintar teniendo como referencia las obras de otros artistas, indicando</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		objetos.	<p>que la imitación no es mala , pero a pesar de su intento, no logra generar un impacto en su obra, sin saber qué cosa realizo mal, solo le queda seguir intentando hasta descubrirlo.</p>
		<p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: mostrando la acciones y expresión del protagonista.</p>	
		<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se utiliza una cámara inmóvil, para realizar pñeos en diversas perspectivas captando el comportamiento del protagonista.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>	
		<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
		<p>El color:</p> <p>Destaca el color celeste en el primer encuadre, restando que se encuentra perdido dentro de sus pensamientos, posteriormente presenta una composición armoniosa con tonos cálidos ambientando el taller donde se encuentra.</p>	
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por</p>			

		<p>un programa, el cual recrea el taller de arte donde realiza su pasantía, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Con un sonido instrumental de fondo sigue las acciones y diálogos que realiza el protagonista. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del personaje.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	10	Título del Capitulo: ¿A dónde vamos?		Duración	1 min. con 31 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	6:38	Fin	8:09
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
10		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 4 encuadres donde Yatora interactúa con Kuwana y la clase avanzada de arte:</p> <p>-Encuadre 1: Se contempla un plano mediano para contemplar las acciones de los personajes.</p> <p>-Encuadre 2: Se aplica un plano general para detectar el entono donde se encuentran los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un plano americano se</p>		<p>Yatora y Kuwana salen a almorzar, mientras tienen una grata conversación, comentan que el ambiente donde se encuentra es muy intimidante ya que todos los estudiantes son veteranos con formas extrañas de realizar arte, pero según kuwana es otra forma de expresión artística, es este</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>capta mejor el entorno donde los estudiantes realizan sus pinturas.</p> <p>-Encuadre 4: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de los objetos.</p>	<p>comentario que hace mirar de otra perspectiva a Yatora ya que solo miraba el arte de manera superficial, lo que provoca que se centre y se enfoque en la obra que realizaría y no distraerse del entorno donde se encontraba, eliminando así su inseguridad.</p>	
	<p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: mostrando la acciones y expresiones de los personajes.</p>		
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se utiliza una cámara inmóvil, para realizar pñeos en cada encuadre para capturar las expresiones y acciones de los personajes.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p>	<p>Recursos expresivos estéticos</p>		
<p>El color:</p> <p>Se perciben tonos cálidos, compuesta con una armonía de colores complementarios generando un ambiente tranquilo en el exterior e interior del taller.</p>			



La escenografía:

Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea una hamburguesería y el taller de arte avanzado, teniendo un estilo estilizado.

El sonido:

Con un sonido instrumental sigue las acciones y diálogos que realiza el protagonista.

Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos de los personajes.

Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar que es verano mediante el sonido de las cigarras, también se aplica en algunos objetos como un spray o al triturar algunos implementos.

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	11	Título del Capítulo: ¿A dónde vamos?		Duración	1 min. con 38 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	12:02	Fin	13:40	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
11		<p>Plano:</p> <p>Se logra ver 4 encuadres que toman como referencia la angustia del protagonista:</p> <p>-Encuadre 1: Comienza con un gran plano general o panorámico para mostrar el lugar donde se desarrollará la escena.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano americano se capta mejor el entorno del aula y quienes participan en ella.</p> <p>-Encuadre 3: Con un plano americano se aprecia la interacción y acciones de los</p>		<p>El desarrollo inicia presentando el colegio del protagonista, donde se encuentra decaído mientras realiza unos bocetos, mientras sus compañeras dialogan sobre su futuro después de graduarse, la maestra Masako percibe que algo le preocupa, así que dialogan, Yatora</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>personajes.</p> <p>-Encuadre 4: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de los objetos.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando la acciones y expresiones de los personajes. - Se aplica un ángulo intencionado: mostrando las actividades que realizan cada uno de los personajes dentro del salón. <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se utiliza una cámara inmóvil, el cual realiza pñeos en cada encuadre capturando las acciones y expresiones de los personajes.</p> <p>Aplica trávelin de presentación, para mostrar la interacción con los objetos.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Se aprecia matices naranjas cálidos simulando el atardecer.</p>	<p>expresa que según sus compañeros en el instituto no aprendes hacer arte, si no como realizar pinturas de examen y es esta angustia lo que le preocupa ya que no sabe a qué aspirar, su maestra le indica que las pinturas siempre son únicas para quien las realice y que un examen es solo un punto de partida, así que le recomienda que visite la feria de arte Gedai para que se calme y piense bien las cosas.</p>	
--	---	---	--	--

		<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula de arte del colegio, el cual presenta un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido:</p> <p>Con un sonido instrumental acompaña el dialogo del protagonista explicando su angustia a su maestra.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos de los personajes.</p> <p>Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar que es verano mediante el sonido de las cigarras.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	12	Título del Capítulo: ¿A dónde vamos?		Duración	1 min.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	18:30	Fin	19:30	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
12		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 4 encuadres que toman como referencia la realización de una pintura:</p> <p>-Encuadre 1: Comienza con un gran plano general o panorámica para mostrar el ambiente donde se desarrollará la escena.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano americano se aprecia como interactúa el personaje.</p> <p>-Encuadre 3: Con un plano medio se aprecia la acción del protagonista.</p> <p>-Encuadre 4: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de los</p>		<p>En esta escena Yatora expresa que es una tontería pensar que todo lo que le enseñan en el instituto es para poder realizar bien una pinturas de examen para postular a la universidad, indica que no sabe pintar como Yotasuke o Kuwana y Hashida, pero su pintura es única, mientras ponga todo su esfuerzo y</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>objetos.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando la acción y expresión del personaje. - Se aplica un ángulo contrapicado: mostrando la determinación del protagonista al realizar la pintura. <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se aplica cámara inmóvil: registra en diversos paneos cada acción del protagonista.</p> <p>Se utiliza movimientos de efectos expresivos: para captar cada reacción y expresión del personaje.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar la interacción con los objetos.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Presenta una armonía de colores complementarios, excepto en uno de los encuadres, el cual de fondo presenta una gama</p>	<p>dedicación en ella podrá salir adelante, deseando que todos se arrodillarán ante su pintura, esto expresado mediante una explosión de sus emociones durante el desarrollo de su obra de arte, cuyo resultado final impresiono a la profesora.</p>	
--	---	--	--	--

		<p>de coles cálidos y fríos expresando la emociones y determinación del protagonista.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el taller de arte del instituto, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Con un sonido instrumental acompaña el dialogo del protagonista mientras realiza su obra de arte. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en los diálogos del personaje. Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar el sonido y salpicadura de la pintura con la brocha.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	13	Título del Capitulo: Incapaz, aunque sepa qué Hacer		Duración	1 min. con 27 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	8:03	Fin	9:30	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
13		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 4 encuadres que toman como referencia la incapacidad de realizar arte del protagonista:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Comienza con un plano general mostrando la realización de unas pinturas. -Encuadre 2: Con un plano americano se aprecia como interactúa el personaje con quienes lo rodean. -Encuadre 3: Con un plano medio se observa las reacciones y acciones del protagonista. 		<p>Yatora a pesar de realizar su pintura siente que algo le falta, que está incompleta, que no alcanza a impresionar como las otras obras de sus compañeros, recordando así las pinturas que le robaron su mirada ya que según las palabras de Yotasuke, le faltaba comprender la esencia del</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>-Encuadre 4: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de algunos objetos.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: mostrando las acciones y expresiones del personaje.</p> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se aplica cámara inmóvil: para capturar en diversos paneos cada acción y expresión del protagonista.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar rápidamente algunos objetos con los que trabaja.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>La composición de matices complementarios es armoniosa, destacando las tonalidades oscuras para resaltar una expresión con respecto a alguna pintura, naranjas y azul oscuro referido a algún recuerdo de su vida.</p>	<p>arte, por tal motivo busca un nuevo enfoque para no quedar estancado.</p>	
--	---	---	--	--

		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el taller de arte del instituto, presentando un estilo estilizado.</p> <p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en el dialogo del personaje. Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar algunos recuerdos del protagonista.</p>		
--	---	--	--	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	14	Título del Capitulo: Incapaz, aunque sepa qué Hacer		Duración	1 min. con 23 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	14:56	Fin	16:19	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
14		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres que toman como referencia el área de trabajo de Mori en la Universidad de Musahino:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza un gran plano general o vista panorámico para mostrar el entorno en el cual se encuentra el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano americano se aprecia como actúa el personaje frente a la pintura de Mori.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia</p>		<p>Yatora mantiene el plan de visitar a Mori en su universidad después de algunos imprevistos, al ingresar a su estudio no la encuentra pero puede apreciar su nueva pintura, quedando totalmente impresionado, gracias a esto puedo entender lo que expresa su obra de arte,</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>la expresión facial y los detalles de algunos objetos.</p> <p>Ángulos de Toma: - Se aprecian un ángulo normal: mostrando las acciones, expresiones del personaje y algunos objetos.</p> <p>Movimientos de Cámara: Se aplica cámara inmóvil: para registrar diversos paneos del comportamiento del personaje. Aplica trévelin de presentación: para mostrar los objetos contemplados por el protagonista.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color: Los matices amarillos expresados en la pintura es lo que resaltante más de la escena, posterior mente el ambiente presenta tonalidades oscuras y un blanco brillante para resaltar la luz que ingresa por las ventanas.</p> <p>La escenografía:</p>	<p>deduciendo que el mensaje que se quiere transmitir nunca cambia, sino su forma de expresión, considerando que en sus obras solo se preocupaba por la composición pero ahora sabe que lo importante es el mensaje y la forma en cómo se expresa.</p>	
--	---	--	--	--

	<p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el estudio de Mori dentro de la universidad Musahino con un estilo estilizado.</p>			
		<p>El sonido:</p> <p>Se aplico un sonido instrumental para indicar el asombro que tiene, al ver el cuadro y al recordar algunas palabras de Mori.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refleja en el dialogo del personaje.</p> <p>Se utiliza el ruido: que sirve como efecto para indicar el bullicio de las personas dentro de las instalaciones universitarias.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	15	Título del Capitulo: Incapaz, aunque sepa qué Hacer		Duración	1 min. con 14 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	16: 50	Fin	18:04	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
15		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 4 encuadres que toman como referencia la nueva visión abstracta de Yatora:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza un gran plano general o vista panorámico para mostrar el colegio y entorno en el cual se encuentra el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia las acciones que realiza el protagonista al realizar su pintura.</p>		<p>Después de regresar de Musahino, Yatora sin ninguna angustia y con determinación, se enfoca en crear su nueva pieza artística, teniendo como concepto la palabra vinculo, analiza las diversas perspectivas en como plasmarla, sin alterar su mensaje, al final logra sentir satisfacción en lo que está realizando y quedar absorto con</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia la expresión facial y los detalles de algunos objetos.</p> <p>-Encuadre 4: Se aprecia un plano entero focalizado a espaldas del protagonista el cual contempla un cuadro vacío al inicio y concluye con uno terminado.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando las acciones, expresiones del personaje y algunos objetos. - Se observo un ángulo contrapicado: mostrando de otra perspectiva la preparación y enfoque que realiza el protagonista. <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se contempla efectos expresivos: para resaltar su determinación al momento de realizar su pintura.</p> <p>Se aplica cámara inmóvil: para registrar diversos paneos del comportamiento del</p>	<p>su propia pintura.</p>	
--	---	---	---------------------------	--

		<p>personaje.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar rápidamente algunos objetos con los que interacciona.</p>		
		<p>Recursos expresivos estéticos</p>		
		<p>El color:</p> <p>Se contemplan matices naranjas cálidos indicando el atardecer, durante su sumersión a sus pensamientos los tonos son azules fríos, simulando la noche y tonos entre amarillo y rojo simulando chispas de una forja, apreciando una armonía de colores complementarios.</p>		
		<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el salón de artes del colegio presentando un estilo estilizado.</p>		

		<p>El sonido:</p> <p>Se aplicó un sonido instrumental mientras realiza su pintura y acompaña los diálogos del protagonista.</p> <p>Se desarrolló un sonido sincrónico el cual se refleja en el diálogo del personaje.</p> <p>Se utiliza el ruido: el sonido de una katana, de una forja al martillar el acero, de la soldadura, son efectos que se utilizaron para resaltar su determinación en el momento que crea su pieza de arte.</p>		
--	--	---	--	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	16	Título del Capítulo: Grave colapso nervioso		Duración	1 min.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte inicio de la serie animada	Inicio	2:05	Fin	3:05
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
16		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres los cuales enfocan la inseguridad del protagonista:</p> <p>-Encuadre 1: Con un plano medio se aprecia la acción que realiza el protagonista al realizar un trazo con el pincel.</p> <p>-Encuadre 2: Con un primer plano se aprecia la expresión facial.</p> <p>-Encuadre 3: Se aprecia un plano entero focalizado a espaldas del protagonista frente a un cuadro vacío.</p>		<p>Con inseguridades y menospreciándose, celado a los que nacen siendo prodigios y no realizan ningún esfuerzo, Yatora se derrumba en su habitación, ya que su última obra es una copia de la primera, quedándose así estancado emocionalmente, pero recuerda aquella</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>Ángulos de Toma: - Se aprecian un ángulo normal: mostrando las acciones y expresiones del personaje.</p> <p>Movimientos de Cámara: Se contempla efectos expresivos: para resaltar su determinación, al momento que se muestra los recuerdos del protagonista. Se aplica cámara inmóvil: se registrar diversos paneos del comportamiento del personaje.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color: Se contemplan matices azules fríos dentro de su habitación, además nos indica que es de noche, se percibe una desaturación en los tonos apreciados en los recuerdos del protagonista.</p> <p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea en la habitación</p>	<p>experiencia y motivación que tenía cuando realizo la primera pintura, de tal modo que, reflexiona, se avergüenza y se da cuenta que es muy engreído, que no es un prodigio, que la única manera de mejorar es esforzándose.</p>	
--	---	--	--	--

		de Yatora, con un estilo estilizado.		
		El sonido: Se aplico un sonido instrumental, acompañando los diálogos del protagonista. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere al dialogo del personaje. Se utiliza el ruido: como efecto para indicar cada recuerdo.		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	17	Título del Capítulo: Grave colapso nervioso		Duración	56 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	11:00	Fin	11:56	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
17		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 4 encuadres enfocados en el progreso del protagonista:</p> <p>-Encuadre 1: Comienza con un plano americano, mostrando al protagonista cargando todas sus obras de arte.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia las acciones de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Se aprecia un primer plano las expresiones faciales de los personajes.</p> <p>-Encuadre 4: Con un gran primer plano se proyecta la determinación plasmada en el</p>		<p>En esta escena se muestra el esfuerzo y dedicación que Yatora realizó en sus cuadros durante las vacaciones, su maestra queda sorprendida de su progreso y lo felicita, le indica que al utilizar y experimentar con nuevos utensilios le ayudo a encontrar nuevas formas de expresión artística para sus</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>rostro de los personajes.</p> <hr/> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: mostrando las acciones y expresiones del personaje. - Se observo un ángulo en picado: mostrando el ambiente donde interactúan los personajes. <hr/> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Se aplica cámara inmóvil: el cual registra diversos paneos donde se observan las expresiones y acciones de los personajes.</p> <hr/> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <hr/> <p>El color:</p> <p>Se aprecia una armonía de colores complementarios, resaltando las tonalidades grises y oscuras de la pintura mostrada en la escena.</p> <hr/> <p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el taller del instituto de arte, con un estilo estilizado.</p>	<p>composiciones, Ooba contenta le comenta que solo queda un mes y medio para el examen y que esté preparado, mostrando una determinación en los ojos de ambos personajes.</p>	
--	---	--	--	--



El sonido:

Se aplico un sonido instrumental, acompañando a los diálogos de los personajes.

Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere a los diálogos de los personajes.

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	18	Título del Capítulo: Grave colapso nervioso		Duración	2 min. con 1 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	19:05	Fin	21:06
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
18		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres enfocados en el dialogo de Yatora y Kuwana:</p> <p>-Encuadre 1: Se puede apreciar un gran plano generar o panorámico para identificar el entorno donde están dialogando.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia el comportamiento de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Se aprecia un primer plano las expresiones faciales de los personajes.</p>		<p>Yatora tomar un descanso del taller, en su salida se topa con Kuwana, ambos se ven y se juntan para dialogar un momento, durante su conversación Kuwana le indica que una chica durante los exámenes fue hospitalizada por insomnio y desorden alimenticio, que seguro fue</p>	
		Ángulos de Toma:			

	<p>- Se aprecian un ángulo normal: donde se puede observar las interacciones de los personajes.</p> <p>- Se aplicó un ángulo en picado: mostrando de una perspectiva diferente el entorno donde se encuentran dialogando.</p>	<p>por mucho esfuerzo, indica que es la peor amiga ya que vio a su amiga sufriendo y solo se preocupó por su propia salud mental, indirectamente le comenta si no le afectado los comentarios negativos de alguien cuando está pintando o si esa persona que te molesta ya no estuviera en tu vida para disfrutar mejor la pintura, Yatora al escuchar esto le responde, que no es su culpa, que en las épocas de examen uno se encuentra siempre solo, debe ser fuerte para poder afrontar la situación y que siempre ha</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: el cual capta diversos paneos donde se observan las expresiones y acciones de los personajes.</p>	
<p>Recursos expresivos estéticos</p>	<p>El color:</p> <p>Se aprecia una armonía de colores complementarios cálido entre matices celestes y amarillos, reflejando un día soleado.</p>	
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea las unas escaleras del instituto de arte el cual presenta un estilo</p>		

		estilizado.	pensado que sus pinturas son únicas que expresan más profundidad de visión y calidez, asique no debería afectarle lo que otros piensen ya que sus obras son increíbles.	
		<p>El sonido:</p> <p>Se aplico un sonido instrumental, acompañando a los diálogos de los personajes.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere a los diálogos.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	19	Título del Capítulo: El primer examen comienza		Duración	1 min. con 55 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	5:15	Fin	7:10	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
19		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres enfocados en el dialogo de Yatora y Ooba:</p> <p>-Encuadre 1: Se puede apreciar un gran plano generar o panorámico el cual se muestra el entorno donde están dialogando los personajes.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia las acciones que realizan los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se captan las expresiones faciales de los personajes.</p>		<p>Ooba cita a Yatora a una breve asesoría donde le comenta que es una persona muy diligente, pero ser diligente solo ayuda en la educación obligatoria, que ser dedicado es bueno, pero tratar de superar las debilidades ayudara a asegurar el éxito, por último, le comenta que lo</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: donde se puede observar las interacciones y expresiones de los personajes. - Se aplico un ángulo en picado: mostrando el entorno donde están entablado una conversación. - Se aplico un ángulo contrapicado: para contemplar las expediciones focalizadas en una perspectiva diferente. 	<p>que le hace falta es ser más egocéntrico y disfrutar lo que haces, con estas últimas palabras se retira pensando en cómo expresar los aspectos ya indicados por su maestra.</p>	
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: el cual registra diversos paneos para captar las expresiones y comportamientos de los personajes.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Los matices son cálidos y fríos, aplicando una armonía entre sus colores complementarios.</p>				
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por</p>				

		<p>un programa, el cual recrea un aula de reuniones del instituto de arte el cual presenta un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere a los diálogos.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	20	Título del Capítulo: El primer examen comienza		Duración	4 min. con 4 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	10:45	Fin	14:49	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
20		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres enfocados en el dialogo de Yatora y Koigakubo:</p> <p>-Encuadre 1: Se puede apreciar un gran plano generar o panorámico el cual se muestra el entorno del restaurante donde los personajes están dialogando.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia la interacción que realizan los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se captan las expresiones corporales.</p>		<p>Koi espera a Yatora para ir a cenar a algún establecimiento, Koi le confiesa que decidió estudiar repostería profesionalmente, ya que al verlo estudiar algo que le gustaba le motivo a seguir el mismo camino, lo ven como una persona increíble, Yatora le indica</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: donde se registra las acciones y expresiones de los personajes. - Se percibe un ángulo picado: para mostrar desde otra vista el entorno del local. - Se aplico un ángulo contrapicado: para focalizar y resalta las expresiones de los personajes. 	<p>que no es increíble, que está estresado, que al realizar arte le está dando miedo, que cada vez que siente que avanza algo nuevo surge y lo retrasa, teme que sus obras sean rechazadas, Koi le comenta que todo se debe a su inseguridad, que el miedo que siente será superado por las habilidades de comunicación que posee, que sea su arma y no lo utilice para ocultar sus sentimiento, estas palabras motivaron a Yatora para seguir adelante.</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: captura cada encuadre donde se aprecia el comportamiento y las expresiones de cada personaje.</p>	
<p>Recursos expresivos estéticos</p>		
<p>El color:</p> <p>Son matices amarillos y rojos cálidos que generan u ambiente confortable dentro del restaurante.</p>		
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por</p>		

		<p>un programa, el cual recrea un restaurante, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se aplica un sonido instrumental que acompaña a los diálogos de los personajes. Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere a los diálogos. Se utiliza el ruido: como un efecto para indicar un recuerdo.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	21	Título del Capítulo: El primer examen comienza		Duración	20 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	15:10	Fin	15:30
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
21		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres donde se muestra la interacción del protagonista al realizar su pintura:</p> <p>-Encuadre 1: Se puede apreciar un plano general en el cual se muestra como el protagonista flota y se relaciona con su creación.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia la satisfacción del personaje al concluir su pintura.</p>		Yatora enfocado y centrado empieza a plasmar su obra, analizando el tema y absorbiéndolo, con el fin de realizar una pintura que amen con el corazón.	Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.

	<p>-Encuadre 3: Con un primer plano se captan las expresiones corporales y de los objetos.</p>		
	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: donde se registra las acciones y expresiones del protagonista. - Se percibe un ángulo picado: para mostrar desde otra perspectiva con el protagonista se relaciona con su obra mientras flota en el aire. 		
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: registra cada paneo donde se aprecia el comportamiento y la expresión del protagonista.</p>		
	<p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Son matices cálidos y fríos que presenta una armoniosa combinación de colores complementarios, se aprecia tonalidades verdes y celestes dentro de la escena.</p>		
	<p>La escenografía:</p>		

	 A character with spiky blonde hair, wearing a white shirt, a dark tie, and orange pants, stands in a virtual art studio. The background shows shelves with various art supplies and a window with a view of a city at night.	<p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el taller de arte del instituto, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido:</p> <p>Se aplica un sonido instrumental que acompaña a los diálogos de los personajes.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico el cual se refiere a los diálogos.</p> <p>Se utiliza el ruido: para señalar como el personaje se sumerge y se divierte al crear una pintura.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	22	Título del Capítulo: Cerebros al límite		Duración	1 min. con 27 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	1:47	Fin	3:14	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
22		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres donde se muestra el desarrollo del examen de admisión de Geidai:</p> <p>-Encuadre 1: Se puede apreciar un gran plano general o panorámico para visualizar el aula donde se realiza el examen.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia el comportamiento del protagonista.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se captan las expresiones corporales y algunos objetos.</p>		<p>Yatora está realizando la primera fase del examen de admisión, cuyo tema es realizar un autorretrato, durante el proceso se inquieta ya que analiza la complejidad que presenta autorretratarse ya que es sencillo dibujar tu aspecto, pero debe ser artístico e</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: registrando las acciones y expresiones del protagonista. - Se percibe un ángulo picado: para mostrar desde otra perspectiva el entorno donde se encuentra el protagonista. 	<p>indica que la evaluación es como se ven ellos mismos al dibujarse, también se angustia por el tiempo que tiene para realizar su obra, porque si no se decide rápido terminara el examen y fracasara, para concluir expresa que tiene que dibujar algo que le guste, ser simple y llamativo para dar una buena impresión a los jueces.</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: capta cada expresión y acción realizada en diversos paneos.</p> <p>Efectos expresivos: para resaltar el enfoque que muestra al analizar sobre el retrato.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Presenta matices cálidos y fríos complementarios entre ellos, posteriormente se aprecia una tonalidad oscura resaltado el enfoque mental que realiza el protagonista.</p>	
	<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula de la</p>	

		universidad donde realizan el examen, presentando un estilo estilizado.		
		El sonido: Se aplica un sonido instrumental que acompaña el dialogo del protagonista. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	23	Título del Capítulo: Cerebros al límite		Duración	1 min. con 38 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	13:48	Fin	15:26	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
23		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres mostrando la interacción del protagonista con su maestra:</p> <p>-Encuadre 1: Comienza con un gran plano general o panorámico para mostrar el ambiente donde se encuentra el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se aprecia el comportamiento de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se captan las expresiones corporales y algunos objetos.</p>		<p>Ooba comienza la asesoría citando a Yatora, preguntándoles como le fue en el examen, a lo que el responde que está bien, que siente que ha aplicado todo lo que aprendido en clases pero cree que no podrá</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: el cual registra cada paneo donde se aprecian las acciones y expresiones de ellos personajes.</p>	<p>mantener el mismo ritmo e intensidad, expresando que ha empezado a realizar arte mucho más tarde que otras personas, a lo que Ooba le responde que su progreso es notable y que sus preocupaciones radican en las diversas cosas en las cuales debe mejorar pero no sabe por dónde empezar, concluyendo que la salida de campo de mañana lo disfrutaría.</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: registra en cada encuadre el comportamiento y la interacción de los personajes.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
	<p>El color:</p> <p>Presenta una armonía de colores complementarios entre cálidos y fríos, destacando las tonalidades azules de las paredes.</p>	
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula de asesoría del instituto de arte con un estilo estilizado.</p>		

		<p>El sonido:</p> <p>Se aplica un sonido instrumental que acompaña el dialogo de los personajes.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.</p>		
--	---	---	--	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	24	Título del Capitulo: Cerebros al límite		Duración	1 min. con 51 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	18:32	Fin	20:23
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
24		<p>Plano:</p> <p>Se aprecian 3 encuadres donde realizan una revisión grupal de sus cuadros:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar un panorama amplio del entorno donde están los personajes.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio capta algunas expresiones grupales y acciones.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se aprecia las expresiones de cada personaje y algunos objetos.</p>		<p>Ooba deja como actividad pintar lo que más les gusta del museo, al realizar una revisión grupal, sorprendentemente todas las pinturas se parecen debido a la paradoja de la elección, ya que cuando hay muchas opciones se</p>	
				Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.	

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: capturando en cada encuadre la expresión y acción de los personajes. -Se combina ángulos picados y contrapicados: mostrando las expresiones faciales de cada personaje en una vista diferente. 	<p>hace difícil escoger solo una, pero de todas las pinturas hay dos con puntos de vista diferente, en la primera se aprecia a las personas contemplado el arte y en la segunda destacaba la iluminación dentro del museo, Ooba expresa que no es necesario trata de ser diferente o copiar a otros, sino buscar perspectivas diferentes, este procedimiento ayudara mucho a evaluar su trabajo, concluye indicando le avisen cuando tengan los resultados del primer</p>	
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: registra en diversos paneos las interacciones que presenta los estudiantes.</p> <p>Trávelin de presentación: para mostrar la interacción con los objetos.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Se aprecia una tonalidad de azules en la pared del taller, además resaltan los matices expresados en las pinturas de cada estudiante con colores complementarios fusionados.</p>				
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un</p>				

		<p>programa, el cual recrea el taller de arte del instituto con un estilo estilizado.</p>	<p>examen y los que aprobaron tendrán que seguir viniendo para realizar asignaciones para la prueba final.</p>	
		<p>El sonido: Se aplica un sonido instrumental que acompaña el dialogo de los personajes. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	25	Título del Capítulo: Cuchillo errante		Duración	1 min. con 32 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	2:22	Fin	3:54	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
25		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 4 encuadres, en el cual se contempla el dialogo de dos personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Se utiliza el plano general el entorno donde los personajes interactúan. -Encuadre 2: Con un plano medio capta algunas expresiones y acciones de los personajes. -Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales. -Encuadre 4: Con un gran primer plano se contempla las funciones de los objetos. 		<p>Yatora a pesar de realizar buenas pinturas, aún tiene preocupaciones, siendo el color lo que le angustia, ya que en otras pinturas coloridas presentan una gran gama de formas estilizada, la maestra Ooba, le indica que el</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>Ángulos de Toma: - Se aprecian un ángulo normal: Se capta cada expresión y acción de los personajes.</p> <p>Movimientos de Cámara: Cámara inmóvil: en cada encuadre registra las interacciones de los personajes. Trávelin de presentación: para mostrar la interacción con los objetos.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color: Se aprecia una tonalidad de grises en la pared del aula de asesoría, además resaltan los matices de diversos colores complementarios, pintados por un pincel.</p> <p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula de asesoría del instituto, con un estilo estilizado.</p>	<p>color presenta varias características, combinaciones, distribuciones, textura y todos los factores que pueden modificar el color y para aplicarlo correctamente solo se necesita perfeccionar la sensibilidad del color, ya que el color no se aplica automáticamente, solo el artista sabrá qué color le funcionan mejor ya que si exagera la obra quedara confusa, Yatora concluye indicando que no se ha dedicado a la</p>	
--	---	--	--	--

		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido sirve para indicar una idea, que refleja el tema que están dialogando.</p>	<p>aplicación del color como es debido.</p>	
--	---	---	---	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	26	Título del Capitulo: Cuchillo errante		Duración	1 min. con 38 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	9:25	Fin	11:05
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
26		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 4 encuadres, en el cual se contempla el dialogo que tienen los personajes por medio del celular:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar el entorno donde se encuentra cada personaje.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano americano capta gran parte del entorno y la posición de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un plano medio se registra</p>		<p>Yatora se encuentra preocupado por Ayuka ya que se enteró que abandono el examen de admisión y no se ha comunicado con nadie del instituto de arte, así decide llamarlo para saber si todo se encuentra en orden, Ayuka frustrado le responde y le</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>algunas expresiones y acciones de los personajes.</p> <p>-Encuadre 4: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: Que registra las expresión y acción de los personajes.</p> <p>-Se aprecia un ángulo contrapicado: El cual capta desde otra perspectiva la angustia del protagonista.</p> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: En cada paneo se registra cada uno de los encuadres identificados anteriormente.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Se aprecia matices con tonalidad azules oscuros que refleja la noche y matices amarillas que indican el interior de un establecimiento, presenta una armonía de colore</p>	<p>indica que es una persona sensata, correcta, dedicado, que trata de ayudar a los demás, sin embargo no sería capaz de sacrificarse por otros, concluyendo así la llamada dejando impactado al protagonista.</p>	
--	---	--	--	--

		<p>complementarios.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea los bares club y la calle donde se encuentran los personajes, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido que se utilizo es el sonido de los autos en las calles, para indicar en qué lugar se encuentra el personaje.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	27	Título del Capítulo: Cuchillo errante		Duración	1 min. con 18 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	20:42	Fin	22:00	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
27		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, en los cuales interactúan los personajes:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar el ambiente donde se reúnen los personajes. -Encuadre 2: Con un plano medio se registra la interacción que tienen los personajes. -Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales. 		<p>Yatora se comunica con Ayuka para reencontrarse y poder ayudarla, ya que se encuentra emocionalmente destruida por los problemas familiares que afectan su vida, Ayuka quiere saber si Yatora está dispuesto a ayudarla</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: Que registra las expresión y acción de los personajes. -Se aprecia un ángulo picado: El cual capta desde otra perspectiva el entorno donde se encuentran. -Se detecta una angulación intencionada: Enfoca desde otra perspectiva para obtener nuevos efectos expresivos en los encuadres. - Se aprecia una inclinación hacia el horizonte: Mostrando un efecto al entorno desde otro ángulo. 	<p>o solo bien a darle palabras de consuelo e intenta sofocarle, pero al final se asombra de su determinación y deciden realizar un pequeño viaje en el tren.</p>	
		<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra cada ambientación, expresión y acción realizada por los personajes.</p> <p>Efectos expresivos: Registra detalladamente cada encuadre para general elementos notables en la escena.</p>		
		<p>Recursos expresivos estéticos</p>		
		<p>El color:</p>		

		<p>Se aprecia matices con tonalidad azules oscuros que refleja la noche presentando una armonía de colore complementarios.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea la estación del tren donde se encuentran los personajes, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido que se utilizo es el sonido del tren en una estación, para indicar en qué lugar se encuentran los personajes.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	28	Título del Capitulo: Nuestro color azul		Duración	1 min. con 29 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	6:35	Fin	8:04	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
28		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, en la habitación donde descansan los personajes:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar el lugar donde se encuentran los personajes y como interactúan.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales.</p>		<p>Yatora decide ir de viaje con Ayuka al mar de Odawara, para poder ayudarla con sus problemas, al llegar al lugar siendo ya muy tarde, deciden hospedarse en un hotel, en la habitación ya acostados, tienen una pequeña charla, Yatora</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: Se registra cada expresión y acción de los personajes. -Se aprecia un ángulo picado: El cual registra desde otra perspectiva como los personajes interaccionan. <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra el entorno donde se encuentra los personajes, sus acciones y expresiones.</p> <p>Efectos expresivos: Registra detalladamente la interacción que tienen los personajes con el mar.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Se aprecia matices azules fríos que refleja la noche y amarillos cuando amanece, presentando una armonía de colores complementarios.</p> <p>La escenografía:</p>	<p>pregunta que problemas le afligen, a lo que ella responde que sus padres votaran todas sus cosas, pero que seguro es normal que pase, cortando la conversación con un: Tengo sueño. Dejando impactado a Yatora sin saber que responderle. Posteriormente tiene un sueño donde ambos se sumergen en el mar y culla presión hace que se levante bruscamente.</p>	
--	---	---	---	--

		<p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea la habitación del hospedaje frente al mar en Odawara, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido que se utilizo es el sonido de las olas que hace referencia al mar, y el sonido del agua cuando un objeto se sumerge.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	29	Título del Capítulo: Nuestro color azul		Duración	1 min. con 31 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	9:30	Fin	11:00
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
29		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, en la habitación donde están hospedados:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar en entorno donde se encuentra los personajes y la interacción que realizan.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales.</p>		<p>Ayuka, mientras contempla el mar, le pregunta a Yatora si tienen sus herramientas de dibujo, a lo que el responde que solo quedan 3 horas para estar en la habitación y que saldría a pintar el mar, al observarlo recuerda un</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	<p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: Se registra en cada encuadre la interacción que tienen los personajes.</p>	<p>comentario que le preocupaba, por tal motivo, le pregunta cuál es el significado de que aún no tiene planeado morir, a lo que responde, que durante la secundaria le comento a una amiga que quería morir, pero ella respondió diciendo: desnúdate primero y luego decide.</p> <p>A Yatora le resulta gracioso y vergonzoso, pero Ayuka le indica que, si aún te importa como la gente te ve, no deberías morir, por tal</p>
	<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra en diversos paneos, el entorno donde se encuentra los personajes, a su vez, las acciones y expresiones que realizan.</p>	
	<p>Recursos expresivos estéticos</p>	
	<p>El color:</p> <p>Se aprecia matices amarillos en las paredes del cuarto y unas tonalidades celestes brillosas que refleja la luz a través de la ventana, prestando una armonía de colore complementarios.</p>	
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea la habitación de un hospedaje, teniendo un estilo estilizado.</p>		

		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido sirve como un efecto para indicar un recuerdo, también se aplicó el sonido del viento para indicar las frisas que atraviesan la ventana.</p>	<p>motivo no planea morir aún, concluye diciendo que debería dibujarse desnudo ya que así descubrirá más de el mismo, que solo dibujar el mar.</p>	
--	---	---	--	--

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	30	Título del Capitulo: Nuestro color azul		Duración	1 min. con 55 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	20:14	Fin	22:09
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
30		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, los cuales registran los sucesos que perjudican al protagonista:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar las locaciones y el entorno donde se encuentra el personaje. -Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones. -Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales y algunos objetos. 		<p>Durante su baño Yatora se percata que su urticaria está empeorando debido al estrés, pero lo único que le interesa se seguir pintando ya que solo quedan 3 día para concluir con el examen de admisión, al salir de</p>	<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: Se registra los sucesos que atravieso el personaje captando cada expresión y acción. - Se aprecia un ángulo picado y contrapicado: El cual capta la angustia de las personas que subes las escaleras cagando sus herramientas de pintura. 	<p>su casa, su madre le desea suerte, ya en la universidad se dirige al aula donde realizara el examen pero el ascensor se encuentra malógralo , lo que provoca que los postulantes utilicen las escaleras hasta el octavo piso cargando sus instrumentos de pintura, pero durante el transcurso el agotamiento y estrés le afectan, generando malestar y dolor en sus ojos, concluyendo así la escena.</p>	
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra en diversos paneos, el entorno, los lugares, objetos, acciones y expresiones del protagonista.</p> <p>Efectos expresivos: Desplaza la cámara para registrar elementos expresivos y de movimiento cuando sube las escaleras.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Se aprecia matices grises en las paredes y una armonía de colores cálidos y fríos complementarios.</p>				

		<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el baño y hall de la vivienda del protagonista, el edificio, escaleras, exteriores e interiores de la universidad de Geidai, presentando un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido:</p> <p>Se aplica un sonido instrumental el cual acompaña a los diálogos del protagonista.</p> <p>Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.</p> <p>El ruido sirve como un efecto para indicar los golpes que realizan las maletas en las escaleras, también se aplicó un efecto de ruido para indicar un malestar que afecta al protagonista.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	31	Título del Capitulo: El segundo examen comienza		Duración	2 min. con 02 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	6:45	Fin	8:38	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
31		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, los cuales registran el agotamiento del protagonista durante el examen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar el entorno donde se encuentra el personaje y las actividades que realizaran. -Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones. -Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales, algunas partes del cuerpo 		<p>Gracias a la ayuda de Kuwana y Yotasuke, Yatora llega a tiempo al aula para el examen pero aun sin sigue con el molestar y dolor en sus ojos, el tema de este examen es retratar el cuerpo de una modelo, para lo cual comienza a pensar que plasmar</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>y algunos objetos.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: El cual registra el lugar, actividades y expresiones del protagonista durante el examen. - Se aprecia un ángulo picado: El cual recrea el recuerdo con Ayuka cuando se pintaron desnudos. <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: En diversos paneos se captura parte del entorno y la interacción del protagonista.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar algunos objetos que visualiza el protagonista.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Se identifica matices grises en las paredes, una tonalidad blanca brillante que hace referencia a la luz y una armonía de tonalidades complementarias frías y cálidas.</p>	<p>teniendo como tema la desnudes, recuerda las palabras de su maestra las cuales fueron: que al observar un cuerpo desnudo y permitir que otro lo vea es aceptable ya que eso significa que te has aceptado tal y como eres.</p> <p>Yatora comienza a pensar e indica que el primer examen con el autorretrato quería saber cómo se ven ellos mismos y en esta oportunidad, lo que quieren saber son sus valores, su visión y que filosofía presentan.</p>	
--	---	---	---	--

		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula donde realizan el examen de la universidad de Geidai, presentando un estilo estilizado.</p>	<p>Pero el pensar y concentrarse en el tema le provoca un dolor fuerte de cabeza provocando que se quede dormido algunas horas.</p>	
		<p>El sonido: Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. El ruido sirve como un efecto para indicar un recuerdo del protagonista.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	32	Título del Capitulo: El segundo examen comienza		Duración	2 min. con 07 seg.
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar				
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	15:35	Fin	17:42
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico	
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa
32		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, enfocados en el segundo día del examen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar el entorno y la interacción del protagonista. -Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones. -Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales, partes del cuerpo y la interacción con algunos objetos. 		Yatora en su segundo día del examen, en mejores condiciones trata de avanzar lo más pronto posible ya que el retraso que tuvo el primer día debido a su malestar retraso su avance, se concreta en su tema el cual es la desnudes es igual a su estado natural,	Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: Registra cada interacción y expresión que realiza el protagonista al pintar su lienzo. - Se aprecia un ángulo picado: El presenta el entorno donde se encuentra el protagonista. 	<p>recordado lo que plasmó en su primer examen, para luego ir plasmado su la pintura analizando que tipo de pintura y acabados ayudaría a definir bien la silueta y mensaje que quiere transmitir sin perder el tema propuesto.</p>	
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra en diversos paneos el entorno, acciones y expresiones que realiza el protagonista al retratar a la modelo.</p> <p>Aplica trévelin de presentación: para mostrar la integración con algunos objetos.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Se identifica matices grises en las paredes, unas tonalidades azules y amarillas en la pintura que realiza, presentando una composición armoniosa.</p>				
<p>La escenografía:</p> <p>Es una escenografía virtual desarrollada por un</p>				

		<p>programa, el cual recrea el aula donde realizan el examen de la universidad de Geidai, el cual presenta un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se identificado un sonido instrumental el cual acompaña a los diálogos. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	33	Título del Capitulo: El segundo examen comienza		Duración	1 min. con 30 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	20:30	Fin	22:00	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
33		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, enfocados en la continuación del segundo día del examen:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para presentar el lugar y las actividades que realiza el protagonista.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se registra la expresiones y acciones.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales y la interacción con los objetos.</p>		<p>Después del receso Yatora regresa a continuar con el examen, pero en esta oportunidad se percató de su alrededor, viendo desde otro ángulo lo que captan sus ojos, ya que su estado de comprensión estaba fijado solo en retratar a la modelo, es por este</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: En cada encuadre registras el entorno y la interacción del protagonista al pintar su lienzo. - Se aprecia un ángulo picado: El cual presenta a la modelo y a los postulantes que la están retratando. 	<p>motivo, que decide realizar una pintura que se llamativa y no algo mediocre.</p>	
		<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Registra en diversas tomas como el personaje interactúa con los objetos y entorno para desarrollar el retrato.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar la integración con algunos objetos.</p>		
		<p>Recursos expresivos estéticos</p>		
		<p>El color:</p> <p>Se aprecia matices grises en las paredes, una totalidad blanca que se presenta en su pensamiento y una armonía de colores complementarios en cada cuadro de los postulantes.</p>		



La escenografía:

Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula donde realizan el examen de la universidad de Geidai, el cual presenta un estilo estilizado.

El sonido:

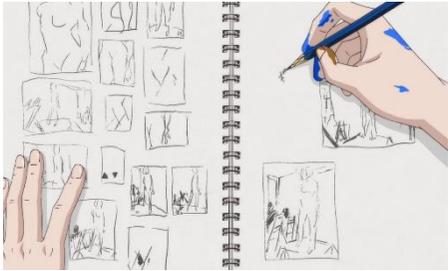
Se identificado un sonido instrumental el cual acompaña a los diálogos.

Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo.

Se idéntica el ruido de cada material que utiliza para pintar, como los pinceles y el líquido del aguarrás.

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	34	Título del Capítulo: Cuando empecé a teñirme de color		Duración	1 min. con 37 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte inicial de la serie animada	Inicio	8:37	Fin	9:54	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
34		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 3 encuadres, enfocados en el tercer y último día del examen:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general de manera significativa el entorno donde está el personaje.</p> <p>-Encuadre 2: Con un plano medio se registra como el personaje contempla su pintura al concluirla.</p> <p>-Encuadre 3: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales y la interacción con cada</p>		<p>En las últimas horas del examen, Yatora sigue esforzándose, ya que sabe lo que quiere transmitir en su pintura, siempre ha pensado que ha sido una persona insegura y sin confianza en lo que ha realizado, pero se da cuenta que ha tenido más confianza en</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

		<p>herramienta de pintura.</p>	<p>su arte, indicado que el trabajo duro y las estrategias que a utilizado son sus armas y no obstáculos, concluyendo la escena con la presentación final de su pintura.</p>	
<p>Ángulos de Toma:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se aprecian un ángulo normal: Registras el entorno y la expresión e interacción del protagonista con sus instrumentos de pintura. - Se aprecia un ángulo picado y contrapicado: El cual presenta en perspectivas diferentes a la modelo y al protagonista con su entorno para generar puntos de interés. 				
<p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Se captura en cada encuadre las diversas expresiones que realiza el protagonista y la interacción con sus materiales de pintura.</p> <p>Aplica trávelin de presentación: para mostrar la integración con algunos objetos.</p>				
<p>Recursos expresivos estéticos</p>				
<p>El color:</p> <p>Se puede apreciar que hay una diversidad de matices complementarios expresado en cada</p>				

		<p>encuadro de los postulantes, se identifica tonalidades azules en a paredes y una tonalidad blanca que se fija fondo en los pensamientos del protagonista.</p>		
		<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el aula donde realizan el examen de la universidad de Geidai, teniendo un estilo estilizado.</p>		
		<p>El sonido: Se identificado un sonido instrumental el cual acompaña a los diálogos. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. Se idéntica el ruido como un efecto para indicar las acciones que realiza al pintar, el sonido del lápiz trazando, del pincel al pital y mesclar con los colores.</p>		

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	35	Título del Capitulo: Cuando empecé a teñirme de color		Duración	1 min. con 02 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte intermedia de la serie animada	Inicio	12:16	Fin	13:18	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
35		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 5 encuadres, enfocados en el club de arte del colegio:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para identificar a todas las personas que participan en la escena.</p> <p>-Encuadre 2: Se utilizado el plano americano para mostrar la posición e interacción de los personajes.</p> <p>-Encuadre 3: Se aplica un plano entero para contemplar la figura completa del personaje y</p>		<p>Mientras se encuentra ordenando y limpiando el salón de arte, la profesora Masako pregunta a Yatora con le fue en su examen, a lo que este responde que no tienen ningún arrepentimiento, pero tiene mucho en que pensar, dejando</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>su entorno.</p> <p>-Encuadre 4: Con un plano medio se registra las acciones y expresiones de los personajes.</p> <p>-Encuadre 5: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales.</p> <p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: El cual registra las actividades dentro del club y las expresiones de cada estudiante.</p> <p>- Se aprecia un ángulo picado: El cual visualiza desde una toma área toda el aula y las actividades que realiza cada uno de los personajes.</p> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: Se registra en diversos paneos las actividades e interacciones que realizan los personajes.</p> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <p>El color:</p> <p>Resalta los matices celestes del cielo que se</p>	<p>impactados a sus compañeros que escuchan la conversación, su profesora piensa que está siendo modesto pero Yatora le indica que es verdad ya que se dio cuenta que durante el examen pudo haber hecho las cosa mejor, cometido errores, pudo haber buscado otras forma de realizar la pintura pese a que tubo inconvenientes el primer día del examen, pero aun así lo que importa es lo que realizo en ese momento, aliviando así a</p>	
--	---	--	---	--

		<p>aprecia por las ventanas, presenta tonalidades cálidas y frías complementarias en el entorno.</p>	<p>su maestra al escuchar sus palabras, Yatora concluye indicando que no tiene arrepentimiento pero sin embargo esta insatisfecho.</p>	
<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el club de arte del protagonista, teniendo un estilo estilizado.</p>				
<p>El sonido: Se identificado un sonido instrumental el cual acompaña a los diálogos y acciones de los personajes. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. Se aplica el ruido para indicar el sonido que realiza las escobas al limpiar el salón.</p>				

INSTRUMENTO PARA EL ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX

Escena	36	Título del Capitulo: Cuando empecé a teñirme de color		Duración	2 min. con 02 seg.	
Sinopsis	Se contará lo que sucede en la escena a analizar					
Trama	Parte final de la serie animada	Inicio	20:52	Fin	22:18	
Nro. Encuadre	Secuencia	Composición del encuadre fílmico		Discurso Narrativo Fílmico		
		Recursos Expresivos Técnicos		Descripción de la escena	Estructura Narrativa	
36		<p>Plano:</p> <p>Se identifica 5 encuadres, enfocados en el club de arte del colegio:</p> <p>-Encuadre 1: Se utiliza el plano general para mostrar los alrededores y entorno del colegio, también para visualizar como contempla la pintura el personaje.</p> <p>-Encuadre 2: Se utilizado el plano americano para apreciar la figura y acción de cada personaje.</p> <p>-Encuadre 3: Se aplica un plano entero para</p>		<p>Ha Yatora se le indica recrear su ultima pintura que presento en el examen, para ello se encuentra realizándola en el club de arte donde dialoga brevemente con su maestra Masako, quien le felicita por su pintura, pero son interrumpidos por su</p>		<p>Esta escena pertenece al planteamiento de la historia.</p>

	 	<p>contemplar la figura completa del personaje y su entorno.</p> <p>-Encuadre 4: Con un plano medio se registra la interacción de los personajes.</p> <p>-Encuadre 5: Con un primer plano se detalla las expresiones faciales.</p> <hr/> <p>Ángulos de Toma:</p> <p>- Se aprecian un ángulo normal: Registra cada actividad y reacción de los personajes.</p> <p>- Se aprecia un ángulo picado: El cual visualiza a los personajes dentro del salón de arte y finaliza presentando como uno de los personajes contempla la pintura.</p> <hr/> <p>Movimientos de Cámara:</p> <p>Cámara inmóvil: En diversos paneos se registra cada encuadre, las interacciones de los personajes.</p> <hr/> <p>Recursos expresivos estéticos</p> <hr/> <p>El color:</p> <p>Resalta los matices celestes del cielo que se</p>	<p>tutor quien le indica que recoja su certificado antes de su partida, en su salida con el tutor, no se percata de Mori quien visita el club de arte, quedando asombrada por la preciosa pintura que esta frente a ella, concluyendo así la escena.</p>	
--	---	---	--	--

		<p>aprecia por las ventanas, las tonalidades de las hojas rosadas del árbol de sakura indicando que es otoño, presenta tonalidades cálidas y frías complementarias en el entorno del salón.</p>		
<p>La escenografía: Es una escenografía virtual desarrollada por un programa, el cual recrea el exterior y club de arte del colegio del protagonista, teniendo un estilo estilizado.</p>				
<p>El sonido: Se identificado un sonido instrumental en el último minuto, que acompaña a los diálogos y sirve como introducción a una canción. Se desarrollo un sonido sincrónico reflejado en el dialogo. Se aplica el ruido para indicar el sonido que realizan al caminar por los pasillos del colegio.</p>				

Anexo 05: Triangulación de datos.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	CÓDIGOS	TRIANGULACIÓN DE CONTENIDOS
Narrativa audiovisual	Encuadre	<ol style="list-style-type: none"> 1. El encuadre y sus diferencias con el cuadro, la toma y el plano. 2.Formatos de Proyección. 3.El campo visual. 4.Estática y dinámica de los elementos de encuadre. 	<p>En la mayoría de las guías de observación los encuadres sirven como límites de cada toma, ya que registran el campo visual dentro del cuadro, capturando la disposición de los objetos, personajes y decoraciones percibidos de manera tridimensional y bidimensional. Mantienen asimismo una composición armoniosa en formato panorámico rectangular ya que describen la puesta en escena de manera global. También se identifica un encuadre fijo en gran parte de la animación, teniendo como finalidad registrar acciones mínimas y resaltar a utilería.</p>
	Los planos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gran plano general. 2.Plano general. 3.Plano de conjunto. 4.Plano entero. 5.Plano americano. 6. Plano medio. 7.Primer plano. 8.Gran primer plano. 	<p>En las guías de observaciones se identificó que los encuadres presentan diversos planos. Tenemos un gran plano general el cual no se aplica constantemente si no es para apreciar el lugar de un determinado sitio con una mayor extensión, con el fin de reconocer en qué zona se encuentran los personajes, se observó el uso del plano general de formar recurrente, mostrando como los personajes interactúan con su entorno y entre ellos, se utilizó el plano entero solo para contemplar la figura completa de los personajes, con el fin de realizar una presentación completa de su aspecto apreciado en el último capítulo, el uso del plano americano fue más constante, teniendo como</p>

			<p>finalidad registrar la disposición de los objetos y personajes con el entorno, la utilización del el plano medio y primer plano fue constante en toda la animación, convirtiéndose en los planos más resaltantes ya que registraban cada comportamiento, acción, emociones, expresión, interacción de los personajes y objetos, por último el gran primer plano se aplicó para registrar las expresiones faciales detalladamente.</p>
	Los ángulos de Toma	<ol style="list-style-type: none"> 1.La angulación normal. 2.El ángulo alto o picado. 3.El ángulo bajo o contrapicado. 4.La angulación intencionada. 5.La inclinación del horizonte. 	<p>En la mayoría de las guías de observación la angulación normal se aprecia contantemente, con la finalidad de registrar de manera objetiva cada acontecimiento de la trama, combinándolo con el uso del ángulo picado y contrapicado, teniendo como resultado una perspectiva diferente que muestra diversos aspectos emocionales de los personajes y su entorno, el uso de la angulación intencionada e inclinada fue mínima ya que tiene como fin generar un efecto visual resaltante durante el desenlace de la historia.</p>

	<p>Los movimientos de cámara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Movimiento panorámico. 2.Uso de panorámicas. 3.Trávelin. 4.Tipos de trávelin. 5.Efectos expresivos derivados de la velocidad del movimiento de la cámara. 6.El zoom. 7.La cámara inmóvil. 	<p>Se reconoció en las guías de observación que la cámara era inmóvil, con la finalidad de registrar la disposición e interacción de todos los elementos que presenta la animación, apreciados en el campo visual delimitado por el encuadre, a su vez se utiliza un trávelin de presentación, mostrando como interactuaban los personajes con los objetos, por ejemplo: las pinturas, utensilios de arte, los cuadros, entre otros.</p> <p>Concluyendo con los efectos expresivos en las tomas, que profundizaban las preocupaciones y emociones del protagonista frente al desenlace de la trama generando escenas desatacadas.</p>
	<p>El Color</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.Matiz. 2.Calidez y frialdad. 3.Saturación y desaturación. 4.Brillo. 5.Funciones del color. 6.El blanco y negro. 	<p>Se reconoció que en todas las guías de observación los colores y su variaciones ayudaron a identificar en qué tiempo se desarrollaba la historia o remarcar un acotamiento que le ocurría al protagonista, por ejemplo: los matices naranjas, amarillos, rojos, azules ayudaron a definir si la trama se desarrolla durante la mañana, tarde o anochecer, la tonalidad blanca y negra para indicarnos cuando el protagonista se sumergía en sus pensamientos durante un acontecimiento relevante, para concluir se contempló una armonía de colores complementarios entre fríos y cálidos expresados en las pinturas, ambientes, objetos y los personajes.</p>

	La escenografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interiores y exteriores. 2. Escenografías virtuales. 3. Funciones de la escenografía. 4. Estilo escenográficos. 5. La dirección artística. 	<p>En las guías de observación se reconoció que las escenografías son virtuales, ya que son creadas por un aplicativo enfocado en la animación bidimensional y tridimensional, orientados a visualizar o recrear un entorno donde se desarrolle la historia, presentando un estilo realista ya que está apegado a la realidad, por ejemplo: los ambientes expuestos eran el colegio, club de arte, instituto de arte, la universidad de Geidai, calles, negocios y los alrededores, todos estos sitios pertenecientes a la ciudad de Tokio.</p>
	El Sonido	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banda sonora. 2. La voz. 3. La música. 4. Los ruidos. 5. El sonido en off. 6. Sonido sincrónico y asincrónico. 7. El silencio. 	<p>En la mayoría de las guías de observación, se reconoció que la banda sonora o instrumental se manifiesta cada vez que se profundizaba en un argumento de la trama, seguidamente continuaba el sonido sincrónico reflejado en los diálogos de los personajes.</p> <p>También se apreció los ruidos de diversos objetos o insectos siendo un sonido en off, el cual funciona como efecto, para indicarnos alguna acción, periodo o lugar donde interactúa cada personaje, por ejemplo: el ruido de los instrumentos de pintura como las brochas, líquidos, entre otras, indica que tipo de acciones realizan, el ruido de las cigarras las cuales son muy frecuentes escucharlas en verano en Japón indicando el periodo, el ruido de los autos para referenciar la movilidad que hay en las calles indican el lugar, entre otras, las cuales se escuchan fuera del campo visual delimitados por el encuadre.</p>
	Desarrollo de	1. Aspecto físico.	En las guías de observación de cada personaje, presentan

	Personajes	<p>2.Aspecto Social. 3.Aspecto Psicológico. 4.Aspecto Dramáticos.</p>	<p>aspectos diferentes los acules los hacen a único y resaltantes para el desarrollo de la historia.</p> <p>En sus aspectos físicos nos da a entender cómo se ven cada uno de ellos, conocer su altura, color de ojos, de pelo, si son delgados o gordos y la edad de cada uno de ellos.</p> <p>En el aspecto social reconocemos de donde proceden, de qué lugar y época son originarios, las costumbres de cada uno de ellos, su forma de vestir y en qué nivel social se encuentra.</p> <p>En los aspectos psicológicos se identifica su personalidad, enfocado en su sentimiento, conducta, pensamiento de cada personaje incluyendo sus debilidades y como estas repercuten en sus vidas.</p> <p>Para finalizar el aspecto dramático ayudara a identificar sus motivaciones, talentos o metas de cada uno de ellos, si lo logran cumplir al final de la animación y si superan sus debilidades.</p>
--	------------	---	---

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

Anexo 06: Validación de expertos para el instrumento de observación.

1. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO 01

1.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos

1. NOMBRE DEL JUEZ	Diego Alonso Baca Cáceres	
2.	PROFESIÓN	Comunicación Social
	ESPECIALIDAD	Audiovisuales
	GRADO ACADÉMICO	Magister en Ciencias Sociales con Mención en Gestión del Patrimonio Cultural
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	Docencia universitaria (7 años)
	CARGO	Docente del curso de Investigación I / Investigación II
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX		
3. DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Acuña Sanchez Arnold Omar
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Pregrado
4. INSTRUMENTO EVALUADO	Ficha de Observación	
5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO	<u>GENERAL</u> Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix	
	<u>ESPECÍFICOS</u> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 2. Identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 3. Describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 4. Examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 5. Exponer la paleta de color presente en la 	

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

	narrativa audiovisual del anime Blue Period. 6. Detallar la escenografía en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 7. Identificar la banda sonora presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 8. Explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.
--	--

A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.

No		DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	
Producción Audiovisual Animada			
01	Identificación de los encuadres	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
02	Tipos de planos	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
03	Tipos de ángulos	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
04	Movimientos de cámara	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
05	Armonía cromática	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
06	Escenografías	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
07	Sonidos	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
08	Desarrollo de personajes	A (x) SUGERENCIAS :	D ()
PROMEDIO OBTENIDO:		A (x)	D ()):
6. COMENTARIOS GENERALES Ninguno			

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

7. OBSERVACIONES Ninguno



Juez Experto

Colegiatura Nº 675 – Colegio de Periodistas

2. Ficha de validación según AIKEN

2.1. Datos generales

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de Observación	Acuña Sanchez Arnold Omar
Título de la Investigación: Análisis De La Narrativa Audiovisual Del Anime Blue Period De Netflix			

2.2. Aspectos de validación de cada ítem

Estimado Diego Alonso Baca Cáceres complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Identificación de los encuadres	A	Ninguna
Tipos de planos	A	Ninguna
Tipos de ángulos	A	Ninguna
Movimientos de cámara	A	Ninguna
Armonía cromática	A	Ninguna

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

Escenografías	A	Ninguna
Sonidos	A	Ninguna
Desarrollo de personajes	A	Ninguna

2.3. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Identificación de los encuadres	X		X		X		X	
	Recursos expresivos técnicos	S	N	Si	No	Si	No	Si	No
1	Tipos de planos	X		X		X		X	
2	Tipos de ángulos	X		X		X		X	
3	Movimiento de Cámara	X		X		X		X	
	Recursos expresivos estéticos	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	El color	X		X		X		X	
2	Escenografía	X		X		X		X	
3	Los sonidos	X		X		X		X	
	Desarrollo de personajes	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aspecto físico	X		X		X		X	
2	Aspecto social	X		X		X		X	
3	Aspecto Psicológico	X		X		X		X	
4	Aspecto Dramático	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Diego Alonso Baca Cáceres

Especialidad: Ciencias de la Comunicación con especialización en Audiovisuales

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

1. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO 02

1.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos

1. NOMBRE DEL JUEZ		Rafael Sánchez Saldaña
2.	PROFESIÓN	Ingeniero Industrial – Realizador Audiovisual.
	ESPECIALIDAD	Audiovisuales
	GRADO ACADÉMICO	Magister en Administración de Negocios.
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	Docencia universitaria (23 años)
	CARGO	Docente del curso de Arte Digital.
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX		
3. DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Acuña Sanchez Arnold Omar
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Pregrado
4. INSTRUMENTO EVALUADO		Ficha de Observación
5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix
		<u>ESPECÍFICOS</u> 9. Reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 10. Identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 11. Describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 12. Examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 13. Exponer la paleta de color presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 14. Detallar la escenografía en la narrativa

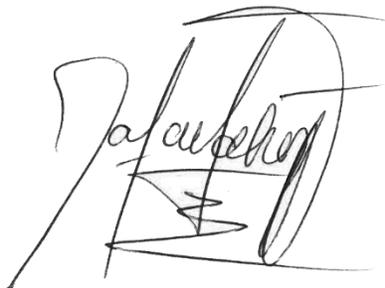
 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

	<p>audiovisual del anime Blue Period.</p> <p>15. Identificar la banda sonora presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p> <p>16. Explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p>
--	---

A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.

No	DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	
	Producción Audiovisual Animada	
01	Identificación de los encuadres	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
02	Tipos de planos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
03	Tipos de ángulos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
04	Movimientos de cámara	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
05	Armonía cromática	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
06	Escenografías	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
07	Sonidos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
08	Desarrollo de personajes	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
PROMEDIO OBTENIDO:		A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>):
6. COMENTARIOS GENERALES Ninguno		
7. OBSERVACIONES Ninguno		

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	



Juez Experto

2. Ficha de validación según AIKEN

2.1. Datos generales

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de Observación	Acuña Sanchez Arnold Omar
Título de la Investigación:			
Análisis De La Narrativa Audiovisual Del Anime Blue Period De Netflix			

2.2. Aspectos de validación de cada ítem

Estimado Diego Alonso Baca Cáceres complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Identificación de los encuadres	A	Ninguna
Tipos de planos	A	Ninguna
Tipos de ángulos	A	Ninguna
Movimientos de cámara	A	Ninguna

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

Armonía cromática	A	Ninguna
Escenografías	A	Ninguna
Sonidos	A	Ninguna
Desarrollo de personajes	A	Ninguna

2.3. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
	Encuadre								
1	Identificación de los encuadres	X		X		X		X	
	Recursos expresivos técnicos	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Tipos de planos	X		X		X		X	
2	Tipos de ángulos	X		X		X		X	
3	Movimiento de Cámara	X		X		X		X	
	Recursos expresivos estéticos	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	El color	X		X		X		X	
2	Escenografía	X		X		X		X	
3	Los sonidos	X		X		X		X	
	Desarrollo de personajes	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aspecto físico	X		X		X		X	
2	Aspecto social	X		X		X		X	
3	Aspecto Psicológico	X		X		X		X	
4	Aspecto Dramático	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Rafael Sánchez Saldaña

Especialidad: Audiovisuales

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

1. VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO 03

1.1. Instrumento de Validación No Experimental por Juicio de expertos

1. NOMBRE DEL JUEZ		Mg. Cristian Tirado Galarreta
2.	PROFESIÓN	Marketing
	ESPECIALIDAD	Publicidad
	GRADO ACADÉMICO	Magister En Gerencia De Marketing Y Gestión Comercial
	EXPERIENCIA PROFESIONAL (AÑOS)	Docencia universitaria (10 años)
	CARGO	Docente
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DEL ANIME BLUE PERIOD DE NETFLIX		
3. DATOS DEL TESISISTA		
3.1	NOMBRES Y APELLIDOS	Acuña Sanchez Arnold Omar
3.2	PROGRAMA DE POSTGRADO	Pregrado
4. INSTRUMENTO EVALUADO		Ficha de Observación
5. OBJETIVOS DEL INSTRUMENTO		<u>GENERAL</u> Analizar la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix
		<u>ESPECÍFICOS</u> 17. Reconocer las cualidades del encuadre en la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 18. Identificar las características del tipo de plano de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 19. Describir los ángulos de toma de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 20. Examinar los movimientos de cámara de la narrativa audiovisual del anime Blue Period. 21. Exponer la paleta de color presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	

	<p>22. Detallar la escenografía en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p> <p>23. Identificar la banda sonora presente en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p> <p>24. Explicar el desarrollo de personajes en la narrativa audiovisual del anime Blue Period.</p>
--	--

A continuación, se le presentan los indicadores en forma de preguntas o propuestas para que Ud. los evalúe marcando con un aspa (x) en "A" si está de ACUERDO o en "D" si está en DESACUERDO, SI ESTÁ EN DESACUERDO POR FAVOR ESPECIFIQUE SUS SUGERENCIAS.

No	DETALLE DE LOS ÍTEMS DEL INSTRUMENTO	
	Producción Audiovisual Animada	
01	Identificación de los encuadres	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
02	Tipos de planos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
03	Tipos de ángulos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
04	Movimientos de cámara	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
05	Armonía cromática	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
06	Escenografías	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
07	Sonidos	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
08	Desarrollo de personajes	A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>) SUGERENCIAS :
PROMEDIO OBTENIDO:		A (<input type="checkbox"/>) D (<input type="checkbox"/>):
6. COMENTARIOS GENERALES Ninguno		
7. OBSERVACIONES Ninguno		

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC- USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
Hoja:		1 de 60	



Juez Experto

Colegiatura N° 25006

2. Ficha de validación según AIKEN

2.1. Datos generales

Apellidos y nombres del informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación	Autor del Instrumento
Se trata de documentos	Sin cargo a precisar	Ficha de Observación	Acuña Sanchez Arnold Omar
Título de la Investigación: Análisis De La Narrativa Audiovisual Del Anime Blue Period De Netflix			

2.2. Aspectos de validación de cada ítem

Estimado Diego Alonso Baca Cáceres complete la siguiente tabla después de haber observado y evaluado el instrumento adjunto. Escriba (A) acuerdo o (D) desacuerdo en la segunda columna. Asimismo, si tiene alguna opción o propuesta de modificación, escriba en la columna correspondiente.

ITEMS	ACUERDO O DESACUERDO	MODIFICACIÓN Y OPINIÓN
Identificación de los encuadres	A	Ninguna
Tipos de planos	A	Ninguna
Tipos de ángulos	A	Ninguna
Movimientos de cámara	A	Ninguna
Armonía cromática	A	Ninguna

 UNIVERSIDAD SEÑOR DE SIPÁN	SISTEMA DE GESTIÓN DE LA CALIDAD - USS		
	GUÍA	Código:	F-PC-USS
	DE PRODUCTOS ACADÉMICOS DE LOS CURSOS DE INVESTIGACIÓN	Versión:	2
		Hoja:	1 de 60

Escenografías	A	Ninguna
Sonidos	A	Ninguna
Desarrollo de personajes	A	Ninguna

2.3. Opinión de aplicabilidad del instrumento certificado de validez de contenido del instrumento

	Subcategoría/Ítems	Claridad		Contexto		Congruencia		Dominio del constructo	
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Identificación de los encuadres	X		X		X		X	
	Recursos expresivos técnicos	S	N	Si	No	Si	No	Si	No
1	Tipos de planos	X		X		X		X	
2	Tipos de ángulos	X		X		X		X	
3	Movimiento de Cámara	X		X		X		X	
	Recursos expresivos estéticos	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	El color	X		X		X		X	
2	Escenografía	X		X		X		X	
3	Los sonidos	X		X		X		X	
	Desarrollo de personajes	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	Aspecto físico	X		X		X		X	
2	Aspecto social	X		X		X		X	
3	Aspecto Psicológico	X		X		X		X	
4	Aspecto Dramático	X		X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

El instrumento presenta la suficiencia adecuada para su aprobación

Opinión de aplicabilidad: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: Mg. Cristian Tirado Galarreta

Especialidad: Publicidad