



UNIVERSIDAD  
PRIVADA  
DEL NORTE

# FACULTAD DE COMUNICACIONES

CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES

ANÁLISIS DEL PODER NARRATIVO DEL SONIDO COMO  
ELEMENTO EXPRESIVO EN LA HISTORIA DE LA PELÍCULA  
“EL VERANO DE KIKUJIRO” DE TAKESHI KITANO

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

**Autor:**

Jean Pierre Yonathan Sarovio Ferradas

**Asesor:**

Dr. Diego Baca Cáceres

Trujillo - Perú

2019

## DEDICATORIA

A ti Dios por tu presencia, guía y soporte, por ser quien dirige y supervisa hasta mis más sencillas pisadas. Y por no desatender mis persistentes instancias que con amor supiste resolver.

A mi madre María Ferradas Miranda, por entender y compartir mi vocación y sus aventurados viajes. Por su inagotable ejemplo de fortaleza para emprender aquellos sueños, que, siendo esbozados en la niñez, hoy son concretados y dedicados a ti, mi más fiel seguidora.

A los que me acompañan y celebran mis victorias, reconfortan mis fallas y me enseñan a simplificar. A Uds. mis hermanos, Daniela Sarovio Ferradas y Renzo Sarovio Ferradas.

## AGRADECIMIENTO

A los participantes comprometidos con el presente estudio: Mi profesor de la Facultad de comunicaciones; Aldo Corcuera Sandoval, por su asesoramiento y apoyo en el área de sonido y cine. Asimismo, por orientarme y brindarme los conocimientos necesarios para emprender este gran trabajo.

A mi asesor, Diego Baca Cáceres por brindarme el asesoramiento correcto y detallado del trabajo de investigación. Asimismo, por confiar en el tema que he seleccionado, pues asume muchos retos.

A mi madre María Ferradas Miranda por su apoyo incondicional y especial motivación. Por creer en las nuevas ideas, en los nuevos propósitos y en el joven diseño de este episodio profesional.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS CONTENIDO

<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>ÍNDICE DE CUADROS</b> .....	v
<b>ÍNDICE DE IMÁGENES</b> .....	vi
<b>RESUMEN</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN</b> .....	10
1.1. Realidad problemática.....	10
1.2. Formulación del problema.....	13
1.3. Justificación.....	13
1.4. Limitaciones .....	13
1.5. Objetivos .....	14
1.5.1. <i>Objetivo General</i> .....	14
1.5.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	14
<b>CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO</b> .....	14
2.1. Antecedentes .....	14
2.2. Bases Teóricas.....	17
2.2.1. El sonido como elemento expresivo .....	17
2.2.2. Capitulo ii: narracion de la historia.....	27
<b>CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA</b> .....	39
Operacionalización de variables .....	39
3.1. Tipo de diseño de investigación.....	41
3.2. Material.....	41
3.2.1. <i>Unidad de estudio</i> .....	41
3.2.2. <i>Población Muestral</i> .....	41
3.3. Métodos.....	43
3.3.1. <i>Técnicas de recolección de datos y análisis de datos</i> .....	43
<b>CAPÍTULO 4. RESULTADOS</b> .....	45
<b>CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN</b> .....	92
<b>CONCLUSIONES</b> .....	95
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	97
<b>REFERENCIAS</b> .....	98
<b>ANEXOS</b> .....	102
5.1. ANEXO n° 1: Matriz de datos para análisis de contenido sonoro por secuencias.....	102
5.2. ANEXO n° 2: Validez de contenido y juicio de expertos .....	104
5.3. ANEXO n° 3: Imagen representativas de la película "El Verano de Kikujiro" .....	107

## ÍNDICE DE CUADROS

### CONTENIDO

<b>CAPÍTULO 1.</b>	<b>CUADRO N° 1: “EL VIAJE INEVITABLE DE MASAO”</b> .....	<b>49</b>
<b>CAPÍTULO 2.</b>	<b>CUADRO N° 2: “EN LA CARRETA”</b> .....	<b>60</b>
<b>CAPÍTULO 3.</b>	<b>CUADRO N° 3: “LA PESADILLA DE MASAO”</b> .....	<b>63</b>
<b>CAPÍTULO 4.</b>	<b>CUADRO N° 4: “PERSONAS AMABLES”</b> .....	<b>66</b>
<b>CAPÍTULO 5.</b>	<b>CUADRO N° 5: “SOLOS EN MEDIO DE LA NADA”</b> .....	<b>69</b>
<b>CAPÍTULO 6.</b>	<b>CUADRO N° 6: “UN ENCUENTRO INESPERADO”</b> .....	<b>73</b>
<b>CAPÍTULO 7.</b>	<b>CUADRO N° 7: “ANIMAR AL NIÑO”</b> .....	<b>77</b>
<b>CAPÍTULO 8.</b>	<b>CUADRO N° 8: “REGRESO A CASA”</b> .....	<b>81</b>

## ÍNDICE DE IMÁGENES

### CONTENIDO

IMAGEN Nº 1: MASAO CORRE POR LAS CALLES DE TOKIO .....	49
IMAGEN Nº 2: MASAO CONVERSA CON SU AMIGO .....	52
IMAGEN Nº 3: MASAO SE DESPIDE DE SU AMIGO .....	52
IMAGEN Nº 4: MASAO CONVERSA CON LOS AMIGOS DE LA ABUELA .....	54
IMAGEN Nº 5: MASAO CONVERSA CON LOS AMIGOS DE LA ABUELA .....	54
IMAGEN Nº 6: MASAO ALMUERZA SOLO .....	55
IMAGEN Nº 7: MASAO GUARDA LA FOTO DE SU MADRE .....	57
IMAGEN Nº 8: MASAO GUARDA LA DIRECCIÓN DE SU MADRE .....	57
IMAGEN Nº 9: MASAO SALE CORRIENDO EN SU BÚSQUEDA .....	57
IMAGEN Nº 10: UNOS CHICOS MOLESTAN A MASAO .....	58
IMAGEN Nº 11: MASAO Y KIKUJIRO VIAJAN JUNTOS .....	58
IMAGEN Nº 12: KIKUJIRO ROBA EL TAXI MALOGRADO .....	62
IMAGEN Nº 13: EL TAXI SE MALOGRA COMPLETAMENTE.....	62
IMAGEN Nº 14: KIKUJIRO Y MASAO SE QUEDAN SOLOS EN LA CARRETERA .....	62
IMAGEN Nº 15: TATUAJE DE KIKUJIRO .....	64
IMAGEN Nº 16: PENSADILLA DE MASAO .....	65
IMAGEN Nº 17: PENSADILLA DE MASAO .....	65
IMAGEN Nº 18: REGALAN A MASAO UNA MOCHILA CON ALAS .....	68
IMAGEN Nº 19: MASAO Y KIKUJIRO SE DIVIERTEN .....	68
IMAGEN Nº 20: MASAO Y KIKUJIRO SE DESPIDEN DE SUS NUEVOS AMIGOS .....	68
IMAGEN Nº 21: KIKUJIRO Y MASAO EN LA PARADA DE AUTOBÚS .....	71
IMAGEN Nº 22: KIKUJIRO Y MASAO SOLOS EN LA CARRETERA .....	71
IMAGEN Nº 23: MASAO Y CAMINAN SIN RUMBO .....	72

<b>IMAGEN Nº 24: LA NUEVA FAMILIA DE LA MAMÁ DE MASAO .....</b>	<b>75</b>
<b>IMAGEN Nº 25: MASAO SE SIENTE TRISTE .....</b>	<b>76</b>
<b>IMAGEN Nº 26: KIKUJIRO CONSUELA A MASAO .....</b>	<b>76</b>
<b>IMAGEN Nº 27: KIKUJIRO REGALA A MASAO UNA CAMPANA .....</b>	<b>76</b>
<b>IMAGEN Nº 28: KIKUJIRO Y LOS MOTOCICLISTAS ANIMAN A MASAO .....</b>	<b>79</b>
<b>IMAGEN Nº 29: KIKUJIRO Y LOS MOTOCICLISTAS ANIMAN A MASAO .....</b>	<b>79</b>
<b>IMAGEN Nº 30: KIKUJIRO Y LOS MOTOCICLISTAS ANIMAN A MASAO .....</b>	<b>80</b>
<b>IMAGEN Nº 31: KIKUJIRO Y MASAO SE DESPIDEN DE SUS AMIGOS .....</b>	<b>82</b>
<b>IMAGEN Nº 32: KIKUJIRO Y MASAO SE DESPIDEN .....</b>	<b>82</b>
<b>IMAGEN Nº 33: KIKUJIRO SE QUEDA VIENDO AL NIÑO CUANDO SE VA A CASA .....</b>	<b>84</b>
<b>IMAGEN Nº 34: MASAO CORRE Y REGRESA A SU HOGAR .....</b>	<b>84</b>

## RESUMEN

El presente informe tuvo como propósito analizar el poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El Verano de Kikujiro” (Kikujiro no Natsu), del director japonés Takeshi Kitano. Al efecto fue seleccionada una muestra de ocho secuencias representativas para su análisis correspondiente de acuerdo a una matriz de datos de contenido sonoro por secuencias propuesta por Valenzuela (2012). Asimismo, se tomó de Rosa María Oliart (2003b) los elementos de la banda sonora tales como: voz, atmósferas, efectos de sonido, música y silencio; como “categorías de materia”. Los resultados del análisis muestran la capacidad del director para desarrollar un film con una excelente banda sonora a cargo de uno de los compositores más importantes de todo oriente, Joe Hisaishi. Es así que, la imagen se complementa con un estímulo auditivo adicional que nos acompaña a lo largo de las escenas, permitiendo al espectador pensar y disfrutar de esta espectacular pieza fílmica. La música presentada contribuye a la evolución de la narración. Takeshi Kitano une perfectamente la imagen con el sonido de una forma extraordinaria haciendo de esta película algo superior.

Este análisis hace evidente que el sonido como elemento expresivo en el film, tiene un poder narrativo especial si se trata de contar una historia. Funciona, como se ha podido investigar y analizar, para reforzar la caracterización de personajes y lugares, para construcción de atmosferas, portando así considerablemente a la evolución de la historia.

Palabras Clave: Poder narrativo del sonido, sonido como elemento expresivo, narración de la historia en un film.



## ABSTRACT

This report aims to analyze the narrative power of sound as an expressive element in telling the story of the movie "El Verano de Kikujiro" (Kikujiro no Natsu), of the Japanese director Takeshi Kitano. The effect was selected a sample of eight representative sequences for corresponding analysis according to an array of audio content data sequences given by Valenzuela (2012). Also took of Rosa Maria Oliart (2003b) the elements of the soundtrack such as: voice, atmospheres, sound effects, music and silence; as "categories of subject matter". The results of the analysis show the capacity of the Director to develop a film with a great soundtrack. The image is complemented with an additional auditory stimulation that accompanies us along the scenes, allowing the viewer to think and enjoy time. The music presented contributes to the evolution of the narration. Takeshi Kitano joins the image with the sound of a spectacular way making this film something higher.

This analysis makes clear that sound as an expressive element in the film, has a special narrative power if it is about telling a story. It works, as it has been possible to investigate and analyze, to reinforce the characterization of characters and places, for the construction of atmospheres, thus considerably bearing on the evolution of history.

Key words: Narrative power of the Sound, Sound like expressive element, Story of the history in a movie.

## CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad problemática

En la historia del cine, la aparición y la evolución del sonido ha contribuido y enriquecido la forma como se cuentan las historias. El poder narrativo del sonido tiene una enorme fuerza relatora, afectiva y contextualizadora. Los elementos que se usan tales como: la voz, los ambientes sonoros, la música, los efectos de sonido y el silencio pueden ser usados para narrar, para caracterizar a los personajes, para darle personalidad a un lugar, para generar tensión y expectativa, para exaltar y relajar. Básicamente para todo lo que se quiera expresar.

Magny (2000) señala que, en el transcurso de la historia del cine sonoro, el departamento de sonido ha ido cobrando una importancia cada vez mayor, la riqueza de una banda sonora es hoy un factor de calidad estética y narrativa. Muchos directores son reconocidos por el excelente trabajo del sonido que realizan en sus filmes.

Existen diversos recursos para presentar, contextualizar y desarrollar una historia. Al revisarlos, es evidente el peso que se le ha dado siempre a la imagen y las posibilidades de tratamiento para contar mejor una historia; el uso del color, la luz, la edición, entre otros, han sido ampliamente estudiados y trabajados. El sonido en los trabajos audiovisuales, muchas veces subordinado a la primacía de la imagen, ha ido cobrando por su parte cada vez mayor importancia (Valenzuela, 2012).

El sonido se ha revelado a lo largo de la historia del cine como una excelente herramienta narrativa. Frente a la imagen, el sonido siempre ha demostrado una magnífica eficacia por su flexibilidad para moverse por el relato, así como por su influencia comunicativa (Arranz, 2012).

Algunos ejemplos de cine arte, reconocidos por la crítica cinematográfica especializada e importantes festivales internacionales que valoran la gran importancia que tiene el sonido en los films son los siguientes:

“El Laberinto del Fauno” (2006), del director Guillermo del Toro. El diseño sonoro en la película tiene un rol central en la narración de la historia y es de suma importancia para la creación de significado y sensaciones. (Valenzuela, 2012).

“La Lista de Schindler” (1994), film dirigido por Steven Spielberg. En él se hace objetivo el dolor y el sufrimiento, del pueblo judío a causa de la persecución por parte de los nazis. El sonido permite establecer el contacto entre el mensaje y el receptor, lo imprescindible para hacer comprender al receptor lo que está pasando. El poder narrativo del sonido se acopla con la imagen para contar una historia. (Blanco, 2000).

Albelda (2014) explica sobre la música en el cine de Quentin Tarantino. El autor ofrece un análisis de la música en las siguientes películas:

En Pulp Fiction (1995), la música es relevante en la narración de la historia. Tiene una función adicional al ayudar en la transición entre las diferentes secciones de la película.

En Kill Bill I (2003), uno de los elementos que caracteriza a la película a todos los niveles es la parodia. El film es un homenaje a las películas de artes marciales Hongkonesas acompañado de otros géneros o corrientes. Se percibe el sentimiento paródico a través de la música, convirtiéndose ésta en un personaje y no solo en un mero acompañante. Sería imposible entender la película de la misma manera sin la ayuda de la música.

La historia del cine en Japón se inició con los trabajos de varios pioneros, como Koyo Komada, a finales del siglo XIX.

Los principales festivales internacionales de cine (Cannes, Venecia) abrieron las puertas al cine japonés concediendo importantes premios a películas como “Rashomon” (1950), de Akira Kurosawa, Oscar a la mejor película extranjera, “Cuentos de la luna pálida de agosto” (1953) y “El intendente Sansho” (1954), de Kenji Mizoguchi, y “La puerta del infierno” (1953), de Teinosuke Kinugasa, también Oscar a la mejor película extranjera. Se descubrió en estas películas que su

estructura narrativa estaba muy evolucionada y que tenía muchos puntos de contacto con todo lo desarrollado en Occidente.

En la actualidad, uno de los realizadores orientales más aclamados por la crítica occidental es el japonés Takeshi Kitano. Explica que su método para componer sus películas pasa, generalmente, por encontrar los cuatro actos o imágenes principales de un argumento como si se tratara de cuatro viñetas de una tira cómica: introducción, desarrollo de la historia, giros de la trama y desenlace final.

Este método, tan coherente con la tradición fuertemente visual del arte japonés, coincidirá con el de un director tan occidental como Hitchcock, que parte también de una situación o una imagen visualmente pregnante, que luego se justificará y desarrollará en el film (Koza, 2004).

Sus films ofrecen siempre, en mayor o menor grado, una base documental sobre la que se articula cada relato, produciendo así una interrelación entre realidad y fantasía. La mayoría de escenas de peleas y tiroteos en sus films se basaban en historias reales que vio en su infancia y que se resolvían de un solo golpe: El que primero pegaba, ganaba (Koza, 2004)

El encanto de las películas del actor y realizador Takeshi Kitano, pese a sus estallidos de violencia, se basa en la aplicación de las reglas del género, las propias de las películas de gánster (mafiosos pertenecientes a bandas criminales), combinadas con la elegancia del estilo, su sello personal, y realizada por el juego burlesco del actor (Tesson, 2008).

Takeshi ha sabido fusionar tradición con modernidad. Realizador de un tipo de películas que une tanto los elementos del cine popular como las influencias de Mizoguchi, Kurosawa y otros maestros del cine japonés. (Burguera, 2002).

Actualmente existe una carencia de estudios e instrumentos que permitan analizar el sonido de un film. Es importante construir una herramienta con la cual se pueda observar de manera detallada la sintaxis del sonido en la narración de un film, y así

evaluar los diferentes elementos o características que transmiten. (Valenzuela, 2012).

## 1.2. Formulación del problema

¿Cómo se puede analizar el poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El Verano de Kikujiro” de Takeshi Kitano?

## 1.3. Justificación

El presente estudio justifica su utilidad al pretender ser una fuente de información innovadora en el campo de la comunicación audiovisual sobre la importancia que tiene el sonido en la narración de las películas. En este caso, el poder que tiene el sonido en la película “El Verano de Kikujiro” del director Takeshi Kitano.

La presente investigación aporta al campo de la comunicación audiovisual y cinematográfica, debido a que ha muy poca investigación con respecto al tema del sonido como elemento expresivo en la narración de un film. Asimismo, es un aporte práctico, en el análisis y la comprensión de como un diseño de sonido acertado es trascendente en la evolución narrativa de una historia, que puede servir de guía para futuras producciones.

Este trabajo pretende ser un aporte para estudiantes de comunicaciones y cine, docentes y profesionales de la carrera que les interese o fascine la narrativa del sonido como elemento expresivo para contar una historia fílmica. Asimismo, el autor estima que puede ser útil para entender los elementos del sonido en la producción de un film. Todo ello, significará una importante fuente de conocimiento en el tema para el aprendizaje y desarrollo de nuevas habilidades.

## 1.4. Limitaciones

La siguiente investigación se enfoca en una sola unidad de estudio, en este caso en la película “El Verano de Kikujiro”. Su análisis tiene así un alcance específico hacia el lenguaje fílmico de su director, Takeshi Kitano. Los resultados cualitativos del estudio no se pueden generalizar sino presentarse como explicaciones puntuales del fenómeno particular estudiado. No obstante, su importancia y aporte al campo de la

comunicación audiovisual radica en ser una fuente de información valiosa para otras investigaciones en el análisis e importancia del contenido sonoro como elemento expresivo en la narración de una historia.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. Objetivo General**

Analizar el poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El Verano de Kikujiro” de Takeshi Kitano.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Describir los componentes narrativos y expresivos del texto fílmico.
- Reconocer las categorías que componen la banda sonora de la película “El Verano de Kikujiro” y establecer sus relaciones sintácticas.
- Denotar la relevancia del uso del sonido en la estructura narrativa de la banda sonora de la película “El Verano de Kikujiro”.

## **CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Antecedentes**

La presente investigación cuenta con los siguientes antecedentes:

En el ámbito internacional encontramos los siguientes antecedentes:

Chion (1999) en su libro titulado “El sonido: música y cine” explica que el objetivo de la investigación fue analizar las disciplinas relativas al tema (acústica, música, etc.) y realizar una indagación sobre el papel de lo sonoro en la narración de la historia. El autor piensa y describe los sonidos como objetos, pero a la vez tiene muy en cuenta las contradicciones y las resistencias que genera semejante intento, tanto en el

campo de la investigación como en el de la creación, de modo que el libro acaba esbozando el programa de una nueva disciplina a la que se llama aculogía. El autor concluye que el valor añadido que aporta el sonido a la narración es imprescindible. Explica la importancia que tiene el sonido en la realización de un producto audiovisual. Y como se genera una serie de efectos, de sensaciones y de significados.

Bajón (1997) en su libro "La dimensión sonora del lenguaje audiovisual" explica sobre el aporte del sonido en la narración audiovisual. Su objetivo de investigación fue demostrar que el sonido no enriquece la imagen, sino que modifica la percepción global del receptor. El autor concluye que el sonido en la interpretación de la narración audiovisual no es una cuestión genérica y baladí, su trascendencia es sistemática y responde a una lógica que es posible investigar y poner en manifiesto. Para el autor el audio actúa en la narrativa audiovisual siguiendo tres líneas expresivas bien definidas: Transmisión de sensaciones espaciales, conducción de la interpretación audiovisual y la organización narrativa del flujo audiovisual. Asimismo, revisa los fundamentos de la percepción sonora, el proceso mediante el cual analizamos, reconocemos y comprendemos los sonidos que escuchamos, otorgándoles sentido, para finalmente revisar las formas en que el sonido se relaciona internamente con los elementos que componen la narración audiovisual.

Albelda (2014) en su tesis titulada "La música en el cine de Quentin Tarantino" señala que el objetivo de la investigación fue demostrar que la música supone un elemento crucial en la forma como se construye la narración de la historia y como el espectador experimenta las películas del director, profundizando la importancia de la banda sonora en la imagen, aportando información de interés sobre compositores, artistas y géneros, el sentido específico de las piezas musicales y el valor emocional y perceptivo que éstas aportan. El autor llega a la conclusión de que, en definitiva, una utilización de la música tan ligada a las escenas y los personajes no puede darse sino concibiendo este elemento como una pieza clave a la hora de construir el film. De esta manera se logra asociar la banda sonora a la acción hasta el punto de que no se puede concebir la una sin la otra. Lejos de ser mero acompañamiento, la música se alza como un personaje más y como la forma más directa de conexión entre las

películas y la audiencia, siendo un elemento crucial en la creación narrativa del estilo característico del director.

En el ámbito nacional encontramos los siguientes antecedentes:

Valenzuela (2012) explica que en su tesis titulada “El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno”, el objetivo fue buscar responder a la pregunta: ¿Cómo aporta el sonido en la película “El laberinto del fauno” a la narración de la historia? Para ello analizo el contenido sonoro en el lenguaje audiovisual como una metodología que pretende entender la estructura y las interrelaciones entre los elementos de la banda sonora y cómo estos funcionan en conjunto para generar sentido, sensaciones para narrar. La autora concluyo diciendo que el sonido es en efecto una herramienta que está a la disposición de la narración de la historia. En diversos momentos, sirve a la construcción y caracterización de personajes, a la generación y evolución de las atmósferas dramáticas, dota de personalidad y carga emotiva a los espacios, guía la atención de espectador-oyente, cumple las funciones de puntuación y estructuración, entre otras funciones. Todo ello lo logra combinando y coordinando los elementos de la banda sonora, junto con lo visual, logrando un nuevo nivel de significación, que se refleja en una coreografía audiovisual pensada hasta en el más mínimo detalle.

Oliart (2003a) señala en su tesis titulada “La post producción de sonido”, que el objetivo de la investigación fue analizar el proceso de post producción de sonido en la secuencia narrativa de algunas películas. Asimismo, hace una revisión de los distintos elementos de la banda sonora: Diálogos, atmósferas, efectos, música y silencio para determinar las sensaciones o emociones que generan en el espectador. El autor concluye que las diferentes alternativas que ofrece el sonido pueden ser usadas de formas completamente distintas, para generar aquello que cada historia requiera.

Bedoya (2012) en su tesis titulada “Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento”, explica que el objetivo de la investigación fue analizar un contexto en donde el sonido se ha revelado a lo largo de la historia del audiovisual como una



excelente herramienta para la consecución de un discurso basado en la simplificación. Frente a la imagen, el sonido siempre ha demostrado una magnífica eficacia por su flexibilidad para moverse por el relato, así como por su economía comunicativa.

Para la investigación utiliza cuestiones técnicas (grandes avances en sonido multicanal) como estéticas (búsqueda de un concepto sonoro global para el film por parte de directores y diseñadores de sonido). El autor concluye diciendo que la frecuente consideración de este cine esencialista como no narrativo no hace más que confirmar una fuerte desatención hacia las aportaciones del sonido en el discurso audiovisual.

## **2.2. Bases Teóricas**

### **2.2.1. EL SONIDO COMO ELEMENTO EXPRESIVO**

Cerviño y Duarte (2011) explican en su libro manual técnico del sonido conceptos acerca del sonido. Entendemos por sonido a la sensación que se produce a través del oído en el cerebro causado por las vibraciones de un medio elástico, generalmente, el aire. Estas vibraciones producen el desplazamiento de las moléculas del aire debido a la acción de una presión externa, cada una de esas moléculas transmite la vibración a las que hay a su alrededor provocando un movimiento en cadena.

El sonido es, por tanto, todo lo que oímos, resultado de estos desplazamientos, se transmite en forma de ondas y depende de las características de su movimiento.

Otra definición explica que el sonido es una pequeña alteración de la presión atmosférica producida por la oscilación de partículas, a través de las cuales se transmite longitudinalmente la onda sonora. Este fenómeno puede producir una sensación auditiva. Cuando hablamos del sonido, usualmente pensamos en ese estímulo que ocurre en nuestros oídos. Sin embargo, cuando un árbol cae en un bosque desierto sin un oyente cerca. ¿Existe un sonido? Así mismo, cuando sentimos escuchar un sonido que en realidad ha sido generado dentro de nuestro aparato

auditivo y no en el mundo externo, ¿existe un sonido? En ambos casos la respuesta correcta sería: sí, existe un sonido. La definición más completa del término sonido debe considerar tanto el fenómeno físico como el fenómeno psicoacústico. Para diferenciar ambos, diríamos que en el primer caso existió únicamente un evento sonoro, y en el segundo caso, únicamente un evento auditivo. Generalmente existe ambos: la onda mecánica que se propaga por un medio elástico y denso a través de sus partículas y la sensación auditiva que esta produce (Jaramillo, 2007).

## PLANO SONORO

Gómez y Cuenca (2011) indican que este concepto tiene su origen en el plano visual, se relaciona con la idea de la distancia aparente del sonido respecto al oyente. Como se ha dicho anteriormente, a partir de la manipulación de la intensidad se puede reproducir acústicamente la sensación de distancia, pero, aunque el parámetro dominante en la sensación de distancia sea la intensidad, la modulación de esta siempre va acompañada de otro tipo de variaciones sonoras, el conjunto de estas determina la citada sensación de distancia.

Puntualiza que es la presencia sonora la que hace referencia al plano sonoro o plano de profundidad sonora, tal y como él lo denomina, y no la intensidad que se refiere a la fuerza o debilidad de los sonidos. Teniendo en cuenta la distancia de la fuente sonora respecto al oyente se pueden distinguir diversos planos de presencia sonora:

**Primerísimo primer plano:** También llamado plano íntimo, en el, la fuente sonora está situada junto al oyente. Sirve para expresar intimidad entre los personajes, se trata de un plano muy subjetivo.

**Primero plano:** Indica una distancia próxima al oyente y entre los distintos objetos sonoros que se expresan en el plano.

**Plano fondo:** Plano sonoro generado por diversos sonidos que suenan lejanos respecto a otros situados en primero término. Produce sensación de profundidad.

**Plano general o lejano:** Marca la distancia más alejada del primer plano. En algunos casos sería el destinado al ambiente sonoro.

## **FUNCIONES DEL SONIDO**

Gustems (2011) señala que el sonido puede desempeñar diversas funciones.

**Función descriptiva:** Imita el sonido que en la realidad debería existir en un lugar que aparece en la imagen o al describir un lugar determinado.

**Función expresiva:** Adquiere un importante valor comunicativo, y es capaz de sugerir o de generar sensaciones.

**Función narrativa:** Juega un importante papel en el proceso narrativo del relato en la consecución de su estructura. Por ejemplo: centrando la atención y dirigiéndola a un punto concreto de la imagen. Marcando el ritmo. Contribuyendo al reconocimiento de los espacios.

**Función ornamental:** Realza una escena determinada.

**Función simbólica:** Adquiere, más allá de las apariencias realistas, un valor más amplio y profundo.

**Función de ambientación:** Forma parte, supuestamente real, de la escena visualizada. Por ejemplo: determinar escenarios geográficos. Determinar entorno sociocultural. Creando atmósferas y ambientes. Determinar condiciones climáticas. Transmitiendo sensaciones espaciales.

**Función Dramática:** Intensifica la acción dramática en una escena.

**Función gramatical:** Organiza narrativamente el relato, generando continuidad o discontinuidad espaciotemporal.

## **ELEMENTOS DE LA BANDA SONORA**

Oliart (2003b), reconoce como elementos de la banda sonora a las siguientes categorías: la palabra o diálogos, las atmósferas o ambientes, la música, los efectos y el silencio:

### **Palabra o Diálogos**

La autora plantea que la palabra brinda información conceptual, la música trabaja en torno a las emociones –es decir, que no se racionaliza- y las atmósferas son responsables de la ubicación espacial y temporal, pero, dice también, que existe “una dinámica interfuncional entre los elementos del sonido extradieгético en su proceso de interacción informativa y dramática.”

La palabra es una categoría conceptual, que transmite, primordialmente, información conceptual, “pero también con un manejo adecuado de la intensidad, la entonación, el ritmo y el timbre; la voz puede comunicar una gama enorme de sentimientos y emociones, así como estados de ánimo.”

El elemento de la palabra se manifiesta en diálogos, locuciones, monólogos y pensamientos.

### **Atmosfera o Ambientes**

En cuanto a los ambientes, la atmósfera sonora informa denotativamente, al ubicarnos en un tiempo y espacio determinados y connotativamente, porque puede adjudicársele una carga dramática a esa sonoridad”. Oliart reconoce dos dimensiones. Por un lado, la atmósfera de continuidad es la que otorga unidad espacio-temporal. Esta continuidad debe existir entre planos dentro de una misma escena y, además, entre imagen y sonido, es decir, que el sonido nos ubica dentro del lugar y tiempos representados visualmente y los mantiene constantes, mientras dure una escena. Por otro lado, la atmósfera dramática tiene una función metafórica, que opera sobre la interrelación entre aquella y los demás elementos del lenguaje audiovisual y del sonido, generando así un valor connotativo. “La atmósfera dramática generará una gravitación semántica sobre la escena de una manera connotativa, en función de las cualidades de los elementos que la conforman y de la combinación que hagamos de ellos”. Las atmósferas pueden incluir, asimismo, sonidos tanto dentro del encuadre como fuera de él, además de la posibilidad de una

representación subjetiva o extradiegética, que no guarda relación directa con el lugar y tiempo representados en la imagen.

### **Efectos de Sonido**

Oliart (2003b) continúa diciendo que los efectos también pueden constituirse en elementos que aporten a la estética de la sonoridad general de la banda sonora, integrándose armónicamente a la música o cubriendo las pausas de los diálogos, interactuando plásticamente con los otros elementos de la banda sonora, pasando de cumplir una función meramente informativa a cumplir una función estética”.

Los sonidos naturales cumplen muchas veces una función narrativa; puede ser que unos sean resaltados o que sonidos aislados sean diferenciados, en base a los requerimientos expresivos. Los sonidos pueden ser naturales, cuando es el sonido real del objeto; o bien pueden ser característicos, cuando se supone un sonido como de un objeto y se le imita o deforma con el fin de intensificar el impacto sobre el espectador, es decir, con un fin expresivo-narrativo.

### **Música**

El cuarto elemento que reconoce Oliart (2003b) es la música, de la que dice que “es lenguaje sonoro armónico que genera una imagen acústica abstracta. No transmite información conceptual, sino que genera una sugestión de sentimientos o estados de ánimo”. Ella comenta que hay dos casos en los que esta definición puede no ajustarse del todo. Por un lado, la canción cantada, ya que la letra pone una carga semántica en la música; por otro lado, la música concreta, que es la construcción de un “discurso musical” con elementos sonoros del mundo real-natural.

### **El Silencio**

Por último, pero no de menor importancia, al silencio como el quinto elemento del sonido extradiegética. El silencio no es contemplado muchas veces como un elemento sonoro, pero tiene funciones y usos dentro del diseño de la banda sonora, por lo que se considera importante su inclusión y validación como un recurso más. “El silencio es la carencia de sonido que tiene una fuerza afectiva dentro de un código sonoro o audiovisual, en esta medida es portador de sentido y se constituye en un mensaje cargado de significación”.

El silencio sirve para generar impacto emotivo o para crear expectación y aportar así al desarrollo de la escena y, por consiguiente, a la narración. Además, tiene el silencio un rol fundamental en el manejo de la intensidad de la sonoridad general de la película propongo el hablar aquí de un rango de intensidades y de las diversas variaciones dentro de este rango que genera valor y aporta a la narración (Oliart, 2003b).

### **SONIDO AMBIENTE**

García (2010), menciona que generalmente se entiende por sonido ambiente el sonido característico de fondo que suele darse en una determinada localización. Al centrarse la toma de sonido en los diálogos es muy importante el papel del sonido ambiente para dar una continuidad sonora a la obra, a la vez que dar realismo. Así mismo, el sonido ambiente también puede servir de transición entre escenas, desapareciendo en función del papel que se le otorgue, como por ejemplo acompañar un fundido en la imagen con una desaparición progresiva del sonido ambiente. Este sonido es muy importante, pero no por ello el espectador tiene que ser consciente de él. Debe pasar desapercibido, simplemente cumpliendo su papel de relleno en el fondo. A la hora de crear sonidos ambientes lo ideal es trabajar con pista de producción que lo recojan, pues reflejan el sonido ambiente real del lugar y el momento de la grabación. Sin embargo, es difícil tener estas pistas por lo que suele ser más común usar otros recursos como son las librerías de sonidos y sobre todo las wild tracks. Dentro de las librerías puede encontrarse una gran variedad de sonidos que nos ayude fácilmente a encontrar el ambiente deseado. Las wild tracks son la mejor forma que tenemos de aproximarnos al sonido real de la producción, o si queremos un ambiente concreto, simplemente hay que hacer la wild track de ese ambiente.

### **TIPOS DE SONIDO**

Jaramillo (2007), explica que en la naturaleza existe diversos tipos de sonidos la mayor parte de ellos transitorios, es decir, ocurren en un instante de tiempo y nunca se repiten de la misma manera. Son generados por una liberación brusca de energía y las frecuencias que los componen no guardan ninguna relación. Un ejemplo de estos es el ruido de la una explosión, una palmada.

Similares a los anteriores son los sonidos aleatorios. Estos están compuestos por muchas frecuencias de valor impredecible. No se repiten de la misma manera, pero pueden durar largo tiempo. Un ejemplo de ello es el ruido producido por una cascada de agua. En esta categoría encontramos los ruidos blanco y rosa. Anteriormente mencionamos los sonidos puros. Aquellos compuestos por una única frecuencia. Estos no se encuentran en la naturaleza y la fuente más común para producirlos es el diapasón. Finalmente encontramos los sonidos complejos o compuestos. Estos son integradores por varias frecuencias identificables que se relacionan entre a sí como armónicos (frecuencias múltiplos). En esta categoría se encuentran los sonidos producidos por casi todos los instrumentos musicales.

### **SINTAXIS DE LOS ELEMENTOS SONOROS**

Según su naturaleza y origen, el sonido puede ser diegético, así como también extradiegético. Un sonido diegético es la voz de un personaje o el timbre del teléfono que vemos o reconocemos como presente en la escena. Mientras que un sonido extradiegético viene a ser, por ejemplo, un narrador en off o la música que acompaña una escena y que escuchamos nosotros, los espectadores, más no los personajes. Por otro lado, de tratarse de un sonido diegético, este puede provenir de distintos lugares, momentos, planos. Este puede estar "en ON" o "en pantalla", como lo llaman los autores, cuando la fuente está dentro de la imagen, como "en OFF", cuando no vemos a quien habla o al objeto que produce el sonido.

El sonido "en OFF", como dicen los autores, puede servir para sugerir un espacio más amplio, fuera del campo de visión, así como para manipular la expectativa del público espectador oyente sobre lo que no se ve y otros efectos dramáticos. Contursi propone afinar aún más esta clasificación al diferenciar los sonidos diegéticos según si tienen una fuente externa o interna. Un sonido diegético puede ser subjetivo/interno, de provenir de la mente de un personaje, u objetivo/externo, si tiene una fuente física, que nosotros espectadores reconocemos como presente en el espacio de la historia. Abordan así las diferentes posibilidades de naturaleza y procedencia que tiene un sonido, que mencionaré constantemente a lo largo del análisis. En resumen, el sonido extradiegético siempre es sonido OFF y también

OVER, mientras que el intradiegético es puede ser ON, OFF y/u OVER, dependiendo de su relación con el encuadre y con el mundo exterior/interior (Contursi, 2000).

### **MUSICA METADIEGÉTICA**

Un rasgo importante de la música en las películas de David Lynch es el desafío de la tradicional dicotomía diegética/extradiegética y la presencia de un nivel distinto: el nivel metadiegético. Claudia Gorbman mantiene la división entre sonidos diegéticos y extradiegéticos, a la que añade un tercer nivel: el metadiegético, que reúne los sonidos imaginados o alucinados por un personaje.

Isabella van Elferen habla de esta música metadiegética en su artículo "Dream Timbre: Notes on Lynchian Sound Design". Explica que este nivel aparece por ejemplo en las alucinaciones de Fred/Pete en la película *Lost Highway*, durante las que suenan canciones preexistentes con connotaciones negativas. En escenas como éstas dudamos de la diégesis de la canción que oímos: no se sabe claramente si la oye sólo el espectador, si la oye el personaje o si la oyen los dos. Esta música que va más allá de la división entre diegética y extradiegética es música metadiegética y parece proceder del personaje en pantalla (Contursi, 2000).

### **CARACTERÍSTICAS SONORAS DE LOS ELEMENTOS DE LA BANDA**

Stanley (1994) explica los elementos comunes más significantes para los distintos tipos de sonido según son el tono, el volumen, el timbre (o calidad tonal), el tempo, el ritmo, la duración, el ataque y el declive. Cada elemento contiene ciertas características que afectan nuestra respuesta para un sonido dado, ya que estas características son parte de la música, del sonido, o del discurso.

El tono puede ir desde lo más grave, como el rugir de un oso, el motor de un gran camión o la típica risa de Papá Noel, hasta lo más agudo, como el canto de un pajarito, el chirrido de una bisagra sin aceitar o el grito de una niña, pasando por toda una gama media.



### **Tono**

El tono se expresa en la frecuencia por segundo de un sonido. Los tonos agudos pueden sugerir algo delicado, brillante, elevado, mientras que los graves tienden más a evocar algo siniestro, duro o lleno de paz.

### **Volumen**

"El volumen describe al sonido en los términos de sonoridad o debilidad. El sonido fuerte puede sugerir cercanía, fuerza o importancia; el sonido suave puede describir distancia, debilidad o tranquilidad" (Ibídem). Un sonido de volumen alto puede ser un anuncio por un autoparlante, el sonido de una banda de rock en un concierto o una explosión, mientras que los susurros, la respiración de una persona, el caer de una hoja al suelo, suelen ser sonidos de volumen bajo. El sonido en los productos audiovisuales puede pues adquirir las formas "físicas" que se desee, según las sensaciones y significaciones que se busque generar. En ese mismo sentido pueden moldearse las siguientes características sonoras a las necesidades expresivas de la narración (Stanley, 1994).

### **Timbre**

"El timbre (o color del tono) es la característica de la calidad tonal de un sonido. No solamente identifica una fuente de sonido, aflautada, metálica, tímbrica, pero también tiene cualidades sonoras tales como la riqueza, agudeza, perfilado y metálica" Lo metálico, puede significar algo frío, duro, feroz, amargo, fuerte, marcial o grandioso; mientras que un clarinete o un oboe, con sus calidades tonales aflautadas, puede, en cambio, evocar deseo, soledad o tal vez dulzura; los timbales y la percusión, en general, pueden aportar al drama, el poder, la importancia de una escena o personaje (Stanley, 1994).

### **Tempo**

El tempo tiene que ver con la velocidad de un sonido, puede ser rápido, como los pasos de alguien que corre a toda prisa, generando agitación o excitación, como puede ser también lento, como el arrullo de una madre que quiere hacer dormir a su bebé, sirviendo para dar una atmósfera de monotonía o, quizás, sugerir control o dignidad (Stanley, 1994).

### **Ritmo**

El ritmo es un patrón de tiempo sonoro. "Un ritmo simple puede indicar deliberación, regularidad o un montón de complicaciones. Un ritmo constante puede implicar estupidez, depresión o uniformidad.

El ritmo complejo puede sugerir complicación o elaboración. Ritmo cambiante puede crear una sensación de incertidumbre, vigor o confusión". Veamos algunos ejemplos para tener más claro el tema. Un ritmo constante puede ser el tick-tack de un reloj o los latidos normales del corazón, mientras que un ritmo complejo, podría ser el de una música de percusión o el de una máquina de producción en serie que repite ciclos de una duración mediana y compuestos, a su vez, de diferentes sonidos. La duración de un sonido puede sugerir, si es corta, inquietud, nerviosismo, excitación y si es larga, puede evocar paz, persistencia o cansancio. Consideramos sonidos de corta duración, por ejemplo, la voz de "alto" que un dueño da a su perro para que no cruce la pista. Por otro lado, un bostezo distendido, es un sonido de larga duración (Stanley, 1994).

### **Ataque**

El ataque es "la manera en que un sonido comienza; puede ser duro, suave, brusco o gradual. Los ataques duros o bruscos pueden sugerir violencia, excitación o peligro. Los ataques suaves o graduales implican algo gentil, sordo o aburrido". Un ataque brusco es, por ejemplo, el de un trueno en una tormenta o el de un taladro al encenderse.

Un ataque suave o gradual, por su parte, puede ser el de un automóvil acercándose a lo lejos, ya que lo vamos escuchando cada vez un poco más fuerte, conforme está más cerca de nosotros, pero en un período de tiempo más extendido (Stanley, 1994).

### **Declive**

El declive o decaimiento tiene que ver cuán rápido baja un sonido desde determinado volumen. El declive rápido puede generar la sensación de confinamiento, encierro o definición. Uno lento sugiere, en cambio, distancia, suavidad o incertidumbre. Debe considerarse, asimismo, la opción intermedia, es decir, el decaimiento gradual. Un declive rápido puede darse, por ejemplo, en el caso en que dejamos de oír algo que está en la habitación contigua, al cerrar la puerta de golpe o cuando se apaga la

televisión. Un declive lento, por su lado, se da cuando una canción termina con los instrumentos desapareciendo uno por uno y bajando de volumen lentamente hasta dejar de oírse, o al alejarnos lentamente de la fuente del sonido, como, por ejemplo, de la cocina, dejando de oír la campana extractora (Stanley, 1994).

## **2.2.2. CAPITULO II: NARRACION DE LA HISTORIA**

### **2.2.1.1. CONCEPTO DE NARRACIÓN**

Navarro (2006), señala que el termino narrativa puede ser entendido en diversas acepciones: narrativa en cuanto enunciado, narrativa como conjunto de contenidos representados por ese enunciado, narrativa como acto de relatarlos e incluso narrativa como modo, es decir, como uno de los componentes de una triada de formas universales (lirica, narrativa, drama) que ha sido adoptado por diversos teóricos desde su formulación en la antigüedad. La postulación modal del concepto de narrativa no puede alejarse de dos hechos: en primer lugar, el hecho de que la narrativa pueda concretarse en soportes expresivos directos, desde el verbal hasta el icónico, pasando por modalidades mixtas verboicónicas (comic, cine, narrativa literaria, etc); en segundo lugar, la narrativa no es efectiva solamente en el plano estético propio de los textos narrativo literarios; al contrario, por ejemplo, de lo que sucede con lírica, la narrativa se desencadena con frecuencia y se encuentra situaciones funcionales y contextos comunicacionales (narrativa de prensa, historiografía, anécdotas, etc).

De acuerdo con estas posibilidades múltiples de concreción, labor propuso una definición genérica de narrativa como un método de recapitulación de la experiencia pasada que consiste en hacer corresponder a una secuencia de eventos reales una secuencia idéntica de proposiciones verbales. La narrativa es el acto de convertir en una serie de formas inteligibles una serie de acontecimientos, de manera que la transmisión, en cualquier soporte, de estas formas genere un conocimiento sobre estos acontecimientos. Sánchez afirmaba que, la narrativa no deja de ser un modo de representación preferentemente orientada hacia la condición histórica de hombre, hacia su devenir y hacia la realidad en la que él se desenvuelve.

Contursi (2000), explica que las narrativas serían las estructuras o modelos que la gente suele emplear para contar historias. Combinando distintas visiones acerca de esta cuestión, las estructuras narrativas suelen contener temas, personajes que se interrelacionan mediante hechos y sucesos que dan forma a un argumento desarrollado secuencialmente en el tiempo y el espacio, y una explicación o una consecuencia final. Narrar significa contar o relatar historias, referir hechos pasados, ya sean ficticios o reales.

De esta manera, la narración se define como el conjunto de actos o expresiones verbales mediante las cuales una persona cuenta el relato de un suceso real o ficticio, cotidiano, científico o literario. Para que exista una narración se requiere que, con base a su conocimiento y experiencia, una persona narre el relato, es decir, toda narración necesita una voz. A lo que se narra se le llama suceso y comprende todo lo que sucede en el relato, ya sea narrado en presente, pasado o futuro. Es muy importante que el suceso sea trascendente y se narre de forma dinámica para así conseguir atraer y mantener la atención del lector (Contursi, 2000).

### **CONCEPTO DE TRAMA**

Aristóteles afirmaba que el componente más importante de la narración es la trama, que las buenas historias deben tener un principio, un medio y un final y que causan placer por el ritmo de su estructuración. Encontramos, que existen dos conceptos de trama. Por una parte, la trama es una manera de dar forma a los sucesos para convertirlos en una narración genuina: los autores, al igual que los lectores, estructuran los acontecimientos en una trama cuando quieren dar sentido a algo. Desde otro punto de vista, la trama es lo que resulta conformado por las narraciones, pues pueden presentar la misma "historia" de modos diferentes. La trama o el argumento son el material que se presenta al lector, ordenado por el discurso conforme a un determinado punto de vista. El proceso de construcción de la obra narrativa, estableció la distinción entre el material de base y la forma que se le imprime. La historia representa el momento en el que el material no ha recibido todavía una configuración dentro del texto narrativo. En la historia, los motivos que son las unidades narrativas mínimas, se organizan según un patrón lógico cronológico. La trama, por el contrario, alude a la etapa en la que el material se encuentra textualmente configurado, es decir, provisto de una forma (Navarro, 2006).

## **CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES**

Los modelos de caracterización suelen observar un esquema similar, que se construye alrededor de tres ejes fundamentales: La descripción física, la descripción psicológica y la descripción sociológica.

DiMaggio (1992) sugiere una perspectiva psicológica para la caracterización, para lo que aconseja la investigación de todo aquello que tenga trascendencia en el pasado y en el presente del personaje y la búsqueda de la característica dominante: una fuerza que le defina y le motive.

Forero (2002) opina que, en la elaboración para medios audiovisuales, se tiende normalmente a pensar en personajes naturalistas, es decir, en seres que imiten a las personas reales, dotándoles de una identidad psicológica y moral; creando personajes como personas.

De un modo similar, Fernández (1996) se refiere acerca de la manifestación del personaje a través de las siguientes facetas:

### **La presencia**

Rasgos indiciales: aquella imagen que da el actor en pantalla, que transmite información sobre él (su grosor, altura, textura de la piel, etc).

Elementos artificiales: todos aquellos aspectos artificiales que complementan al personaje como su ropa, su manera de fumar, su peinado, etc.

### **La situación**

Es el contexto donde se sitúa un personaje que puede transmitir gran cantidad de información sobre él mismo. La colocación del personaje en un escenario con relación a otros, también proporciona datos sobre él. La ciencia encargada del estudio del personaje en las diversas situaciones comunicativas se denomina proxemia.

### **Acción o actuación**

El escenario, que permite completar y contextualizar la acción y el diálogo de los personajes, que en muchos casos no serían comprensibles de un modo aislado.

También permite jugar con el subtexto.

La palabra, que identifica, individualiza y personaliza o expresa el estado de ánimo del personaje.

**Por otro lado, diferencia distintos tipos de acciones:**

**Interna:** constituida por los pensamientos y sentimientos de los personajes, cargados de acción dramática.

**Externa:** actuación física del personaje (posturas, gestos factuales, expresiones).

**Lateral:** lo que ocurre en el entorno donde se desarrolla la acción del personaje.

**Latente:** aquella que se desarrolla en off, es decir, no se ve en pantalla, pero el espectador es consciente de que se está desarrollando mientras contempla la escena.

Segar (1990) considera que la creación del perfil psicológico debe partir de un paso previo que es la investigación; ahora bien ¿cuál es el proceso a seguir para realizar esa investigación, necesaria a su vez para la creación de los personajes? Su primera recomendación, sobre todo si se trata de escritores noveles, es escribir sobre algo que se conoce o sobre alguna experiencia personal. De este modo, la investigación será apenas necesaria. Pero si se escribe sobre un tema desconocido o sobre personajes que nos resulten lejanos psicológicamente hablando, será ineludible hacer una etapa de documentación, que la mayor parte de las ocasiones puede significar casi la totalidad del trabajo, mientras que la escritura del guión en sí, quedará reducida a un período de tiempo mucho menor. Durante esta etapa se irán descubriendo datos acerca del personaje y del contexto histórico y social en el que vive, obteniendo pistas para profundizar en su creación.

Por tanto, lo primero que debemos tener en cuenta es que un personaje no existe por sí solo, es decir, aislado, sino que aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida o, en caso contrario, carente de ella. Todo esto son rasgos que determinarán su forma de hablar, su modo de vestir, su modo de actuar y de pensar; es decir, que conformarán su psicología.

Los pasos a seguir según Segar son:

Obtener una primera idea a partir de la observación o de la experiencia.

- Crear los primeros bocetos.
- Encontrar la esencia de un personaje que resulte coherente.
- Encontrar las paradojas inherentes al personaje para crear complejidad.
- Añadir emociones, actitudes y valores.
- Añadir detalles para lograr que el personaje sea concreto y singular.

## **PROCESO EVOLUTIVO DEL PERSONAJE**

Egri (1946), el llamado crecimiento del personaje constituye una condición ineludible del buen drama. Ese crecimiento gradual, que evita las transiciones bruscas o injustificadas, tiene su origen en el conflicto. Para ello hace referencia a las bases aristotélicas de la creación poética, en concreto a la transformación del personaje a lo largo de la historia y a su evolución del equilibrio al desequilibrio y viceversa: Amistad, desencanto, disgusto, irritación, rabia, agresión, amenaza, premeditación y asesinato.

Conviene señalar que las etiquetas del ejemplo describen indistintamente tipos de vinculación (amistad), emociones (rabia), sentimientos (disgusto, irritación) y acciones consumadas (agresión, amenaza, asesinato). Se trata, pues, de un modelo que muestra un proceso en el que, de una situación de equilibrio, por un hecho desencadenante, se pasa a una situación de desequilibrio para, por regla general, volver a instaurar el equilibrio posteriormente. Para Egri, todas esas modificaciones o transformaciones tienen, como en el caso de Seger, su origen en el conflicto.

Parker (2003) define cinco conflictos básicos similares a los establecidos por Seger, pero con algunas diferencias.

En cuanto a las relaciones entre la función de la estructura y la función de la historia, la primera se encargará de aportar presiones progresivas que obliguen a los personajes a enfrentarse a pruebas cada vez más complejas y, a causa de estas presiones tendrá que tomar decisiones, de tal forma que se vaya revelando su verdadera naturaleza, incluso hasta el nivel del yo subconsciente. La función de los

personajes consistirá en aportar a la historia aquellas cualidades que favorezcan su credibilidad. Por tanto, ambas están íntimamente unidas.

Por otro lado, en la elaboración el clímax tendrá también gran importancia la verosimilitud del personaje. Si elegimos un clímax en el que el personaje no resulte verosímil, puede resultar increíble e incluso cómico. Por tanto, presenta una gran dificultad y habrá que tener en cuenta su caracterización a la hora de establecerlo. Lo primero que mueve a un personaje es el deseo y después la motivación, aquello que provoca que el personaje quiera alcanzar su deseo. A veces es mejor dejar cierto espacio para que el misterio rodee las razones de su motivación y permitir que cada persona lo explique de acuerdo con sus propias experiencias vitales.

## **CONSTRUCCIÓN DE TEXTOS NARRATIVOS**

Sánchez (2006), señala lo siguiente:

### **Preguntas básicas**

#### ***Quién habla***

Toda narración tiene un narrador, que puede ser externo a la historia o un personaje de la misma. La teoría distingue entre narración en primero persona, en la que un narrador explica los acontecimientos hablando como "yo", y lo que de manera algo confusa se denomina narración en tercera persona, donde no existe el "yo": el narrador no se identifica como personaje de la historia y todos los personajes son mencionados en tercera persona, por su nombre o como "el" o "ella".

#### ***Quién habla y a quién***

El autor crea un texto que será leído por lectores. Los lectores infieren del texto un narrador una voz que habla. El narrador se dirige a oyentes que en la mayoría de las ocasiones no están más que implícitos, son contruidos por el texto, pero también puede estar identificado explícitamente.

#### ***Quién habla y cuándo***

La narración puede ser contemporánea al tiempo en el que se dice suceden los hechos o puede suceder también poco después de los hechos lo más frecuente, no



obstante, es que la narración sea posterior al acontecimiento final de la trama y el narrador lo contemple; desde el punto, como una secuencia completa.

### **Efectos de la focalización**

Estas alternativas de narración y focalización desempeñan un gran papel en la determinación final de los efectos de la novela.

### **El narratorio**

Es un "ser de papel con existencia puramente textual, y depende de otro ser de papel, que es quien lo configura.

## **DIÉGESIS Y LOS EJES DE LA NARRACIÓN**

Este tema es también comentado por Sánchez (2006) quien señala los siguientes ejes narrativos:

### **Espacio**

Mediante la descripción se dota al relato de una geografía, una localización para la acción narrativa y, como señala "una justificación indirecta para la conducta del personaje, a cuya caracterización el espacio contribuye de una manera decisiva en no pocos casos". Como en el caso de la narración, la descripción es deudora de la tradición retórica, y de esta tradición nacen también todos los prejuicios históricos que han pensado sobre esta forma de discurso.

### **Tiempo**

Es la relación temporal de la narración con la supuesta ocurrencia del evento. Esto significa que es posible, aunque no siempre fácil determinar la distancia temporal a la que se encuentra este acto productivo y también el narrador que lo protagoniza, así como lo que lo rodea con relación a la historia que se relata en el mismo.

### **Personajes**

El personaje es un agente de la acción, y es en el ámbito de la acción donde se ponen de manifiesto sus cualidades constitutivas, es decir, su carácter. El personaje se

revela como carácter en la medida en que, como protagonista de la acción tiene que tomar decisiones y, así, inscribirse en un ámbito de comportamiento.

## **EL RELATO**

Del mismo modo, Sánchez (2006) se refiere al relato:

### **Funciones**

Las narraciones causan placer. Una adecuada estructura narrativa produce placer en sí misma. Muchas narraciones persiguen ese objetivo: entretener a los lectores, produciendo un cambio imprevisto en situaciones familiares.

### **El autor**

En el contexto de la narratología, tiene mucha importancia la figura del autor, sobre todo en virtud de las relaciones que mantiene con el narrador, entendido este como autor textual concebido y activado por el escritor. De una manera general, se puede decir que entre autor y narrador se establece una tensión resuelta o agravada en la medida en que se definen las distancias sobre todo ideológicas entre uno u otro. La importancia es observar la relación entre autor y narrador en función de dos parámetros: por un parte, la producción del autor y demás testimonios ideológico cultural; por otra, la imagen del narrador, deducida a partir sobre todo de su implicación subjetiva en el enunciado narrativo, muchas veces apuesto con ánimo juzgador a los personajes de la diégesis, a las acciones y a los valores que las inspiran.

### **ESTRUCTURA DEL RELATO**

Es el plan u organización del relato, el armazón o esqueleto elegido por el autor para representar los acontecimientos narrados. Sánchez (2006)

### **Planteamiento**

Situación inicial y presentación de los personajes y ambiente. Se nos sugiere el tema, aquello sobre lo que trata la intriga. Es, por tanto, una forma de introducirnos en el relato, de permitimos una composición de lugar. En ocasiones, el planteamiento o presentación se dilatan y pormenorizan; en otros casos, nos hallamos rápidamente ante un conflicto y conocemos a los personajes y circunstancias progresivamente a

lo largo del relato. Es más habitual que en la novela sea más extenso y minucioso esta introducción paulatina en la acción; en cambio en el cuento se condensan y precipitan los prolegómenos de la historia.

### **Nudo**

Conflicto (acontecimiento inesperado o hecho que rompe el equilibrio). Desarrollo de la acción, peripecias. Esta suele ser la parte más extensa del relato y en ella se va progresando hacia un clímax en la intriga o problemática de los hechos acaecidos.

### **Desenlace**

Resolución del conflicto y situación final, que unas veces se produce de forma lenta y otras se precipita.

## **NARRACIÓN AUDIOVISUAL**

Jiménez (1996), propone una serie de delimitaciones del concepto Narrativa Audiovisual, en su libro del mismo nombre. La narrativa Audiovisual es la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias”.

Peña (2001), explica que la narrativa audiovisual es “una disciplina científica que da cuenta de la forma y el contenido de esa imagen cargada de sentido, que no es sino el ‘efecto’ o el ‘reflejo’ del mundo”. Y, por otro lado, plantea de forma divulgativa, que la Narrativa Audiovisual es “la disciplina que se encarga de dar cuenta de la construcción de las narraciones audiovisuales (textos audiovisuales, en definitiva), tanto de ficción como de referente natural, y que para ello utiliza imágenes visuales, sonoras y escritas a través de un modelo homogéneo de discurso”.

## **HERRAMIENTAS NARRATIVAS VISUALES**

### **PLANOS**

Sierra (s.f.). Referencian la cercanía o lejanía de la cámara respecto de lo que filma. Los principales planos que se utilizan, de los más lejanos a los más próximos, son:

### **Planos descriptivos: describen el lugar donde se realiza la acción**

**Gran plano general:** muestra un escenario amplio en donde aparecen muchos personajes. Tiene una función de descripción: apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena.

**Plano general:** comienzan a distinguirse los contrastes entre los personajes. También tiene un valor descriptivo: ubica a los actores en el contexto en el que tiene lugar la escena. Muestra la importancia que tiene cada personaje en esa escena, pero también puede mostrar cierta homogeneización de los personajes.

### **Planos narrativos: narran la acción que se desarrolla**

**Plano entero:** se trata de un plano que se realiza de manera más cercana y propone el cuerpo del personaje como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza). Le da a la escena un gran valor narrativo, al mostrar a la perfección la acción que desarrollan los actores.

**Plano medio:** muestra al personaje de la cintura hacia arriba. La cámara se ubica entonces cerca del personaje. Presenta la acción que este despliega, y por lo tanto le aporta narrativa a la escena. En cambio, el ambiente que lo rodea ya no queda reflejado.

**Plano americano:** se trata de un plano medio, pero un poco más ampliado, hasta la rodilla de los personajes. Este plano apunta a mostrar la cara y las manos de los protagonistas. De esta manera, va a lograr un valor narrativo y también un valor expresivo.

### **Planos expresivos: muestran la expresión de los protagonistas**

**Gran plano general:** muestra un escenario amplio en donde aparecen muchos personajes. Existe una gran distancia entre la cámara y el objeto a filmar.

**Primer plano:** muestra la cara del personaje y su hombro. En este caso la cámara se ubica muy cerca de los elementos que registra. Tiene como objetivo un valor

expresivo, porque apunta a subrayar las emociones y los sentimientos de los personajes.

**Plano detalle:** muestra una parte de un objeto o personaje. La cámara se sitúa sobre los elementos que registra. El valor de la escena va a depender del contexto. Puede aportar valor descriptivo, narrativo o expresivo.

## ÁNGULOS

Sierra (s.f.). Según la posición de la cámara, el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

**Ángulo normal:** el ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del actor: la cámara se ubica a la altura de la mirada del personaje. El ángulo normal por sí mismo no proporciona ningún valor expresivo.

**Picado:** este ángulo se logra cuando la cámara obtiene un encuadre desde arriba hacia abajo. Le da a la escena un marcado valor expresivo, ya que el personaje aparecerá enfocado más pequeño en relación al entorno. Denota debilidad, inferioridad o sometimiento del personaje.

**Contrapicado:** este tipo de ángulo, también reconocido como "vista de gusano", se enfoca de manera tal que la cámara encuadre de abajo hacia arriba.

**Inclinación lateral:** se ubica la cámara con una inclinación hacia un costado, mostrando de esta manera imágenes inclinadas. Este tipo de plano le agrega a la escena un valor expresivo de inestabilidad e inseguridad y se utiliza cuando se necesita lograr un efecto de cámara subjetiva.

**Subjetiva:** es una técnica que consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje, es decir, muestra lo que está observando el personaje, actúa como si fuesen sus ojos.

## MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Sierra (s.f.) menciona diferentes tipos de movimientos de cámara.

**Panorámica:** es un movimiento físico que se logra mediante la rotación de la cámara hacia ambos lados (derecha e izquierda). Generalmente la cámara se sitúa en un trípode y rota sobre su eje. Aporta un gran valor descriptivo y narrativo. Podemos distinguir:

**Panorámica horizontal:** movimiento de rotación lateral.

**Panorámica vertical:** movimiento de rotación de arriba a abajo o viceversa.

**Panorámica de balanceo:** movimiento de balanceo que en forma de cámara subjetiva puede representar a un efecto de mareado.

**Traveling:** es un movimiento físico que se logra desplazando la cámara sobre unos rieles. Aporta un gran valor expresivo, genera perspectiva narrativa y de relieve.

## CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA

### Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADOR	ITEMS
<b>PODER NARRATIVO DEL SONIDO COMO ELEMENTO EXPRESIVO EN LA HISTORIA DE LA PELÍCULA EL VERANO DE KIKUJIRO</b>	<p>El poder narrativo del sonido como elemento expresivo es una herramienta narrativa que aporta un valor expresivo e informativo a una imagen dada. Esta información aporta una carga expresivo emotiva, expuesto en sus elementos extradiegético (palabra, atmosfera, música, silencio y efectos de sonido). Asimismo, el poder narrativo del sonido puede influir sobre el tiempo y la percepción del ritmo, velocidad y duración de un plano o escena.</p> <p>La narración de la historia es la acción de transmitir relatos que suelen contener temas y personajes que se interrelacionan mediante hechos y sucesos que dan forma al argumento. Se desarrollan en un tiempo y espacio específico, utilizan un lenguaje determinado y herramientas narrativas propias del mismo.</p>	<p>Para medir la narrativa del sonido como elemento expresivo se utilizará los elementos de la banda sonora. (Oliart, 2003).</p> <p>Para medir la narración de la historia se utilizará las herramientas narrativas visuales y los ejes de la narración. Sánchez (2006).</p>	Elemento 1: Palabra o Dialogo	<p>Información conceptual.</p> <p>Se manifiesta en los diálogos, locuciones, monólogos y pensamientos.</p>	<p>¿Cómo aporta la palabra o dialogo en la narración de la historia?</p> <p>¿La entonación y el timbre con el cual se realizan los diálogos o monólogos influyen en la caracterización de los personajes?</p> <p>¿Con el uso correcto del ritmo, timbre e intensidad del sonido se puede producir sentimiento y emociones?</p>
			Elemento 2: Atmosferas o ambiente	<p>Información denotativa, al ubicarnos en un tiempo y espacio.</p> <p>Otorga unidad espaciotemporal</p>	<p>¿Cómo aporta la atmosfera o ambiente en la narración del a historia?</p> <p>¿Cómo es usado la atmósfera o ambiente en la película el verano de Kikujiro?</p> <p>¿Qué valores denotativos genera la atmosfera y ambientes en la película?</p>

			Elemento 3: Música	Lenguaje sonoro  Sugestión de sentimiento o estados de ánimo.	¿Qué emociones ha logrado generar la música en la película "El Verano de Kikujiro"?
			Elemento 4: Silencio.	Funciones y usos en el diseño de la banda sonora Fuerza afectiva dentro el código sonoro audiovisual	¿Cómo aporta el silencio en la película "El Verano de Kikujiro"?
			Elemento 5: Efectos de Sonido	Aporte estético Integración. Armónica con la música y los diálogos.	¿Cómo aporta los efectos de sonido en la película "El verano de Kikujiro"?  ¿Cómo es usado los efectos de sonido en la película "El verano de Kikujiro"?
			Planos Cinematográficos	Referencia la cercanía o lejanía de la cámara respecto de lo que filma.	¿Cómo aporta los planos cinematográficos en la narración de la historia?
			Ángulos cinematográficos	Posición de la cámara para captar al personaje.	¿Cómo refuerza los ángulos en la caracterización de personajes y en la construcción de espacio/lugares?
			Eje Narrativo: Tiempo	Distancia temporal del acto y narrador	¿Cómo se relaciona el tiempo con los otros ejes narrativos en la construcción de la historia?
			Eje Narrativo: Espacio	Denotación al relato de una geografía o localización para la acción.	¿Cómo refuerza el espacio en la construcción de la narración de la película "El verano de Kikujiro"?



			Eje Narrativo: Personajes	Agente de la acción Caracterización de personajes	¿Cómo aportan los personajes en la narración de la historia?
					¿Cómo se relaciona los personajes con los elementos de la música?

### 3.1. Tipo de diseño de investigación

El diseño de la presente investigación será no experimental descriptivo de carácter cualitativo.

### 3.2. Material.

#### 3.2.1. Unidad de estudio.

La película “El Verano de Kikujiro”, del director Takeshi Kitano.

#### 3.2.2. Población Muestral

Un conjunto de ocho secuencias seleccionadas en base a la estructura del relato aristotélico (planteamiento, nudo y desenlace). Se escogerá en cada acto, secuencias representativas por su nivel de trascendencia y complejidad sonora en la película “El Verano de Kikujiro”.

Dentro de la estructura, estos representan momentos importantes para la narración, permitiendo introducirnos en la historia y ver cómo va evolucionando, conocer cómo se va construyendo la trama y cómo se mueven los personajes dentro de ella.

Secuencias de la película “El verano de Kikujiro” en base a la estructura del relato.

## Planteamiento

### 1. Secuencia 1: “El viaje inevitable de Masao”

Se presenta a Masao corriendo por la ciudad y otras acciones específicas tales como: Masao y su amigo deciden cambiar su trayecto camino a casa, Masao se separa de su amigo, camino que Masao recorre solo hasta llegar a casa y decisión de emprender un viaje para ir a buscar a su madre.

La secuencia es importante ya que nos presentan a los personajes principales (01':44" – 14':50").

## Nudo

### 2. Secuencia 2: “En la carreta”

Un taxista se detiene a orinar, Kikujiro aprovecha la oportunidad para robar el taxi. Al final se estropea y tanto Masao como Kikujiro se dirigen a la carretera para seguir su camino (30':55" – 33':38").

### 3. Secuencia 3: “La pesadilla de Masao”

Masao tras pasar una serie de situaciones desagradables, tiene una pesadilla muy inquietante. El uso de los elementos del sonido en esta escena, es muy importante ya que interpreta lo que siente el personaje en ese momento (39':42" – 41':23").

### 4. Secuencia 4: “Personas amables”

Masao y Kikujiro se encuentran con dos personas, que les ayudan seguir su recorrido. Estas personas son amables, agradables y cariñosos con Masao (50':42" - 52':28").

### 5. Secuencia 5: “Solos en medio de la nada”

Masao y Kikujiro se han quedado solos en medio de la nada. La música transmite como se sienten los personajes en ese momento de la historia (55':39"- 57':13").

#### 6. **Secuencia 6: “Un encuentro inesperado”**

Kikujiro encuentra la casa de la madre de Masao, ven que la madre tiene otra familia. La música que se transmite es vital para entender los sentimientos de los personajes (1: 07':55” – 1:10':23”).

#### 7. **Secuencia 7: “Animar al niño”**

Los motociclistas animan al niño y realizan una serie de juegos muy graciosos. Aparece por primera vez en la película, la música diegética. Sonido de tambores (1:38':42” - 1:39':15”).

### **Desenlace**

#### 8. **Secuencia 8: “Regreso a casa”**

Masao y Kikujiro regresan a casa (Tokio). El niño pregunta el nombre al señor y se despiden (1:51':30” - 1:53':38”).

### **3.3. Métodos.**

#### **3.3.1. Técnicas de recolección de datos y análisis de datos**

La investigación tuvo como eje metodológico el análisis de contenido sonoro en la historia del film. Esta metodología pretende entender la estructura y la importante significación que posee los elementos de la banda sonora y la forma en que estos funcionan para generar sentido, sensaciones, para narrar. No se basa en un conteo de apariciones de un sonido determinado, sino en el analizar, entender, cuando aparece, bajo qué circunstancias lo hace, cuáles son sus características predominantes y cómo aporta todo ello a la historia.

Se ha planteado como “categorías de materia”, los elementos de la banda propuestos por Rosa María Oliart (2003b) tales como: voz, atmósferas, efecto de sonido, música y silencio.

Para la presente investigación se utilizó la matriz de datos para análisis de contenido sonoro por secuencias elaborada por Valenzuela (2012).

Esta matriz parte de una guía de audición-observación mediante la cual se otorga valores a cada una de las categorías propuestas por Oliart según las secuencias elegidas en la muestra que se describen oportunamente y de esa manera sistematizar las informaciones recogidas de las escenas analizadas. Los datos recogidos se condensan en una matriz, en la cual se ha incluido además el momento y el plano visual en que aparece un sonido dentro de la escena que se está analizando de ser esta información importante. Los datos obtenidos se contrastan con objeto de una interpretación consistente que conduzca a inferencias sobre el tema (*Ver anexo n° 1*).

## CAPÍTULO 4. RESULTADOS

### “EL VERANO DE KIKUJIRO”

*Takeshi Kitano*

#### SINOPSIS

“El verano de Kikujiro”, es una película que nos cuenta la historia de un niño, Masao, que vive con su abuela, no conoce a su madre, que trabaja en otro pueblo. Se le ocurre ir a verla durante las vacaciones de verano. Una amiga de su abuela le encarga a su marido Kikujiro que le acompañe. Kikujiro se gasta el dinero del viaje en apuestas, rescata a Masao de un pederasta a quien roba, pasan unos días en un hotel de lujo, hacen autostop y llegan al pueblo donde vive la madre. La ven casada y con otro hijo. Kikujiro consuela al niño. Luego, el niño le cura de la paliza que le dan unos yakuza. De vuelta, reencuentran a un viajero con furgoneta y a un par de motoristas que habían conocido antes. Acampan todos unos días, elaboran diversos juegos para animar al niño. A la vuelta, tras despedirse de los tres amigos, Masao le pregunta su nombre a Kikujiro. Se despiden y cada uno sigue su recorrido.

#### FICHA TECNICA

**Título Original:** Kikujiro no natsu.

**Género:** Drama, comedia, Road movie.

**Año:** 1999.

**Duración:** 122 minutos (117 minutos en VHS).

**País:** Japón.

**Dirección:** Takeshi Kitano.

**Guión:** Takeshi Kitano.

**Música:** Joe Hisaishi.

**Sonido:** Senji Horiuchi.

**Fotografía:** Katsumi Yanagishima.

**Producción:** Bandai Visual, Tokyo FM, Nippon Herald y Office Kitano.

**Productores:** Masayuki Mori y Takio Yoshida.

**Productores Asociados:** Naoyuki Sakagami, Kazuhiro Furukawa y Kazumi Kawashiro.

**Productor Ejecutivo:** Shinji Komiya.

**Dirección Artística:** Norihiro Isoda.

**Tatuajes:** Ryoji Kasumi.

**Vestuario:** Fumio Iwasaki.

**Montaje:** Takeshi Kitano y Yoshinori Ota.

**Intérpretes:** Beat Takeshi (Kikujiro), Yusuke Sekiguchi (Masao), Kayoko Kishimoto (Miki, mujer de Kikujiro), Yuko Daike (viajera), Kazuko Yoshiyuki (abuela de Masao), Beat Kiyoshi (hombre que espera el autobús), Great Gidayu (Fatso), Rakkyo Ide (Baldy, su amigo), Fumie Hosokawa (malabarista), Daigaku Sekine (Jefe yakuza), A kaji Maro (pederasta), Nezumi Imamura (viajero).

### **Premios**

1999: Valladolid: Premio de la crítica. Mejor Actor.

1999: Festival de Cannes: Nominada a la Palma de Oro (mejor película).

## **PLANTEAMIENTO**

### **SECUENCIA 1: "EL VIAJE INEVITABLE DE MASAO"**

Se presenta a Masao corriendo por la ciudad y otras acciones específicas tales como: Masao y su amigo deciden cambiar su trayecto camino a casa, Masao se separa de su amigo, camino que Masao recorre solo hasta llegar a casa y decisión de emprender un viaje para ir a buscar a su madre.

### **ESC. 1 EXT. CALLE TOKIO - DÍA – MIN 01:44**

La película inicia con uno de los personajes principales llamado Masao, que va corriendo por las calles de Tokio. La expresión de su rostro refleja alegría y felicidad.

### **ESC. 2 EXT. CALLE TOKIO - DÍA – MIN 02:48**

Masao y su amigo corren por las calles de Tokio y van conversando a donde ir de vacaciones. Su amigo le pregunta a donde ira y Masao le responde con la misma pregunta, evadiendo la respuesta. Su amigo viajara al pueblo de su padre a pasar las vacaciones. Masao solo responde que suerte. En su recorrido siguen conversando muy entretenidamente hasta que se topan con unos tipos algo intimidantes, ellos deciden irse por detrás, siguen corriendo por la ciudad, pasan por algunos mercados y lugares muy pintorescos. Se les ve contentos y se divierten en su recorrido. Llega el momento en el que se despiden. Masao se va solo a casa.

### **ESC. 3 EXT. CALLE TOKIO/INT. CASA DE MASAO - DÍA – MIN 05:11**

Vemos a Masao caminar solo a casa, en su recorrido se encuentra con dos amigos de su abuela, Kikujiro y su esposa, ella le pregunta que, si ya se acabaron las vacaciones, Masao responde afirmativamente con tristeza. Le pregunta si su abuela está bien, el niño solo responde sí. Sigue su recorrido triste. Kikujiro y su esposa comentan sobre el estado anímico de Masao, y hablan sobre su padre muerto y su madre que está trabajando lejos. Masao llega a casa y almuerza.

### **ESC. 4 INT. CASA DE MASAO/ EXT. CALLE TOKIO - DÍA – MIN 13:50**

Vemos a Masao guardar la foto de su madre y la dirección para ir en su búsqueda. Sale de su casa corriendo muy decidido, hasta que se encuentra con unos chicos que lo detienen y le quitan su dinero. Llega Kikujiro y su esposa para ayudarlo. Unos minutos después la esposa de Kikujiro conversa con Masao, y le cuenta sobre su viaje. Preocupada le dice a su esposo que lo acompañe al niño a buscar a su madre. Y así empieza el viaje.

## MATRIZ DE ANÁLISIS

### CUADRO Nº 1: “EL VIAJE INEVITABLE DE MASAO”

Secuencia 1: “El viaje inevitable de Masao”				
Escena 1	<b>Diálogos</b>	No hay diálogos en esta escena.		
	<b>Ambiente</b>	No hay sonido ambiental en la escena.		
	<b>Efectos de Sonido</b>	Sonido de una campana.		
	<b>Música</b>	Descripción	Tema principal de la película “Summer” de Joe Hisaishi. Música instrumental.	
		Naturaleza y procedencia	Sonido Extradiegético.	
		Planos	La música se encuentra en plano único, caracteriza toda la escena y refleja lo que siente el personaje en ese momento.	
		Momento	Mientras se ve a Masao correr la música motiva sentimientos de ternura, contribuye a percibir al niño de una forma amigable y cercana.	
		Características Sobresaliente	La música presenta un volumen fuerte; es el único sonido que caracteriza la escena, por algunos momentos se percibe el sonido de la campana.	
Observaciones Adicionales		La música en la escena nos transmite felicidad. Nos indica un cierto entusiasmo por parte del niño mientras lo vemos correr, aunque aún no sabemos por qué está motivado.		
<b>Silencios</b>	No hay silencios en esta escena.			





	<b>Imagen</b>	<p>Masao va corriendo por las calles de Tokio. La expresión de su rostro refleja alegría y felicidad.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano secuencia general hasta un busto.</li> <li>2. Movimiento de cámara: Paneo de derecha a izquierda.</li> <li>3. Ángulo ligeramente contrapicado en todo el plano.</li> </ol> <p><b>Imagen nº 1: Masao corre por las calles de Tokio</b></p> 
--	---------------	---

<b>Escena 2</b>	<b>Diálogos</b>	Descripción	<p>Voz Masao</p> <p>Voz amigo de Masao</p>
		Naturaleza y Procedencia	Diálogos diegéticos.
		Planos	Los diálogos compiten en primer plano con la música y los ambientales. En una parte de la escena vemos conversar a Masao y a su amigo, pero no se escucha lo que dicen, solo la música instrumental de fondo caracteriza la escena.
		Momento	No hay especificaciones.
		Características Sobresaliente	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte, compite con el ruido de la ciudad y la música de fondo. Cuando están conversando se entiende lo que dicen, pero también escuchamos otros sonidos, a pesar de ello no es incómodo, se acoplan perfectamente.
		Observaciones Adicionales	Masao y su amigo conversan sobre cómo será su viaje de vacaciones. Masao no responde y se alegra por su amigo, aunque él no esté tan feliz. Los diálogos nos permiten entender la situación por la que está pasando el personaje.

	<b>Ambiente</b>	Descripción	Sonido de la ciudad, carros y gente caminando.
		Naturaleza y Procedencia	Sonido extradiegético.
		Planos	Están en segundo plano, en algunas ocasiones compiten en primer plano con la música. La música ambiental también está presente.
		Momento	No hay especificaciones.
		Características Sobresaliente	El volumen es fuerte solo en algunas ocasiones, por lo general acompaña a las escenas en menor intensidad y volumen.
		Observaciones Adicionales	El sonido ambiental nos ayuda a percibir la ciudad. Se muestra los sonidos característicos del espacio. Permite entender el contexto en el que se desarrolla la acción.
	<b>Efectos de Sonido</b>	Descripción	Sonido de Masao y su amigo corriendo, saltando por la ciudad. Sonido de campanitas. Sonido de palomas
		Naturaleza y Procedencia	Sonido extradiegético.
		Planos	El efecto del sonido de la campana está por lo general en segundo plano; la música caracteriza la escena y está en

			primer plano, en algunos momentos compite en primer plano. La música no desaparece hasta la siguiente escena, pero si cambia su ritmo, melodía e intensidad.
		Momento	No hay especificaciones
		Características Sobresaliente	Los efectos de sonido son fuertes por momentos, ya que tenemos a los objetos cerca, luego el tono baja para dar paso a la música y no tenga tanto protagonismo.
		Observaciones Adicionales	No hay observaciones adicionales.
	<b>Música</b>	Descripción	Música dulce y entusiasta Música melancólica
		Naturaleza y Procedencia	Sonido extradiegético
		Planos	La música en esta escena siempre permanece en primer plano



	Momento	El sonido está en sincronización con la narración. Al principio es música dulce y entusiasta pero pasa a tener un punto de tensión cuando Masao y su amigo deciden cambiar el rumbo de su camino. Cuando Masao se separa de su amigo la música vuelve a cambiar.
	Características Sobresaliente	Volumen fuerte, suave, pausado. La música es dura en algunos segundos, pero luego vuelve a ese estado dulce. Cuando se separa de su amigo la música es triste.
	Observaciones Adicionales	La música en esta primera parte va transmitiendo distintas sensaciones y sentimientos que tiene el protagonista y nos ayuda a comprender lo que vemos en escena.
	<b>Silencios</b>	No hay silencios
	<b>Imagen</b>	<p>Masao y su amigo corren por las calles de Tokio y van conversando a donde ir de vacaciones. Su amigo le pregunta a donde irá y el protagonista le responde con la misma pregunta, evadiendo la respuesta. Su amigo viajará al pueblo de su padre a pasar las vacaciones. Masao solo responde que suerte. En su recorrido siguen conversando muy entretenidamente hasta que se topan con unos tipos algo intimidantes, ellos deciden irse por detrás, siguen corriendo por la ciudad, pasan por algunos mercados y lugares muy pintorescos. Se les ve contentos y se divierten en su recorrido. Llega el momento en el que se despiden. Masao se dirige solo a casa.</p> <p>Plano general: Masao y su amigo caminan por la ciudad.</p> <p>Plano entero: conversando.</p> <p>Hay un movimiento de travelling que sigue a los personajes mientras corren</p> <p>La cámara se detiene en detalles de escenarios como ropa y adornos.</p> <p>Plano general: Masao y su amigo se despiden</p>


		<p><b>Imagen nº 2: Masao conversa con su amigo</b></p>  <p><b>Imagen nº 3: Masao se despide de su amigo</b></p> 	
<p><b>Escena 3</b></p>	<p><b>Diálogos</b></p>	<p>Descripción</p>	<p>Voz Masao Voz Kikujiro Voz amiga de la abuela</p>
		<p>Naturaleza y Procedencia</p>	<p>Dialogo diegético.</p>
		<p>Planos</p>	<p>Los diálogos compiten en primer plano con los ambientales y la música de fondo.</p>
		<p>Momento</p>	<p>No hay especificaciones.</p>

		Características Sobresaliente	El volumen de los diálogos es ligeramente más fuerte de los otros sonidos presentes, escuchamos el ambiental y la
--	--	----------------------------------	---

			música de fondo, casi al mismo tono. Los diálogos son algo cortos y rápidos.
		Observaciones Adicionales	Masao contesta de una forma triste y rápida, no espera que le hagan más preguntas, responde y se va enseguida.
<b>Ambiente</b>	Descripción	El sonido se escucha como un ruido, típico de un lugar campestre. En el lugar hay muchos árboles y un lago. Cuando llegue a casa escuchamos a los pájaros.	
	Naturaleza y Procedencia	Sonido Diegético.	
	Planos	Compite en primer plano con los otros sonidos presentes, pero su tono y volumen es un poco más bajo. Cuando está en su casa el ambiental si llega a un primer plano.	
	Momento	No hay especificaciones.	
	Características Sobresaliente	El volumen es fuerte al inicio, pero cuando los personajes hablan baja su intensidad un poco. Solo cuando Masao está comiendo el ambiental es más fuerte.	
	Observaciones Adicionales	No hay especificaciones.	
	<b>Efectos de Sonido</b>	Ligeramente se escucha cuando Masao camina de regreso a casa. Sonidos cuando entra a casa (sonido de puerta) así cuando empieza a comer (cubiertos y masticar)	
<b>Música</b>	Descripción	Música que expresa los pensamientos musicales de los personajes. Durante su recorrido produce una sensación de melancolía y alegría.	
	Naturaleza y Procedencia	Metadiegetica	
	Planos	Primer plano.	
	Momento	La música transmite cómo se siente el niño, desde la forma como camina y su lenguaje corporal se complementa para comunicar sus sentimientos.	
	Características Sobresaliente	Volumen fuerte.	

	Observaciones Adicionales	Durante todo el camino que Masao recorre solo hasta llegar a casa se produce una sensación de melancolía y alegría. Una vez allí la música desaparece y la imagen se queda en silencio.
	<b>Silencios</b>	Cuando Masao llega a casa la música desaparece, solo puede escucharse el sonido propio del ambiente y lo que hace Masao. El silencio nos expresa claramente la soledad a la que se enfrenta.

	<p><b>Imagen</b></p>	<p>Vemos a Masao caminar solo a casa, en su recorrido se encuentra con dos amigos de su abuela, Kikujiro y su esposa, ella le pregunta que, si ya se acabaron las vacaciones, Masao responde triste, que sí. Ante la pregunta sobre si su abuela se encuentra bien, el niño solo responde lacónicamente que sí. Sigue su recorrido triste. Kikujiro y su esposa comentan sobre la tristeza de Masao, y hablan sobre su padre muerto y su madre que está trabajando lejos. Masao llega a casa y almuerza.</p> <p>Plano general con un paneo siguen el recorrido de Masao  Primer plano de Masao conversando con los amigos de la vuela  Plano medio de los amigos de la abuela conversando. Plano entero Masao en su casa.</p> <p><b>Imagen nº 4: Masao conversa con los amigos de la abuela</b></p>  <p><b>Imagen nº 5: Masao conversa con los amigos de la abuela</b></p> 
--	----------------------	--

		<b>Imagen nº 6: Masao almuerza solo</b>	
			
<b>Escena 4</b>	<b>Diálogos</b>	Descripción	Voz Kikujiro Voz amiga de la abuela Voz Masao: Habla muy poco
		Naturaleza y Procedencia	Dialogo diegético.
		Planos	Se encuentra en plano único, no hay música de fondo. Ligeramente se escucha el ambiental, en algún momento sube un poco.
		Momento	La amiga de la abuela ayuda a Masao a emprender su viaje acompañado. Ella habla casi en toda esta escena. Kikujiro dice un par de cosas. Y Masao casi ni habla absolutamente nada. Está muy tímido y retraído.
		Características Sobresaliente	Volumen fuerte.
		Observaciones Adicionales	No hay especificaciones.
	<b>Ambiente</b>	Descripción	Sonido de la ciudad.
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético.
		Planos	Siempre está en segundo plano, ya sean los diálogos o la música tiene mayor presencia y cuerpo en la composición musical.



	Momento	Cuando están adentro de un local el ambiental es suave y no tan fuerte pero cuando salen a la calle este es más intenso y nítido.
	Características Sobresaliente	El volumen es gradual por momentos fuerte y por otros muy débil y casi imperceptible.
	Observaciones Adicionales	No hay especificaciones.
<b>Efectos de Sonido</b>	No hay presencia de efectos de sonido.	
<b>Música</b>	Descripción	Música alegre, inocente y lleno de esperanza.
	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	Primer plano
	Momento	La música marca el ritmo de lo que se observa en escena, va evolucionando y adecuándose al contexto que pasa el personaje. Expresa cada sentimiento y acción de los personajes: cuando Masao encuentra la foto, cuando decide irse, cuando corre, cuando se topa con unos chicos malos y cuando va con Kikujiro,
	Características Sobresaliente	Volumen fuerte y suave.
	Observaciones Adicionales	La música transmite de nuevo alegría, inocencia, y sobre todo esperanza. Nos hace entender el sentimiento que tiene Masao en ese momento al tomar la decisión de ir a buscar a su madre.
<b>Silencios</b>	El silencio está presente en esta escena. El espectador no percibe ningún sonido. Solo se puede observar la acción del momento.	

	<p><b>Imagen</b></p>	<p>Vemos a Masao guardar la foto de su madre y la dirección para ir en su búsqueda. Sale de su casa corriendo muy decidido, hasta que se topa con unos chicos que lo detienen y le quitan su dinero. Llega Kikujiro y su esposa para ayudarlo. Unos minutos después la esposa de Kikujiro conversa con Masao, y le cuenta sobre su viaje. Preocupada le dice a su esposo que lo acompañe al niño a buscar a su madre. Y así empieza el viaje.</p> <p>Plano medio: Masao guarda la foto de su madre y la guarda en su mochila.</p> <p>Plano general: Masao sale corriendo y va en busca de su madre.</p> <p>Plano detalle: zapatos de Masao</p> <p>Plano entero: Chicos grandes molestan a Masao</p> <p>Planos medios: Masao conversando la amiga de la abuela. Plano entero: Masao y Kikujiro emprenden su viaje.</p>
--	----------------------	---

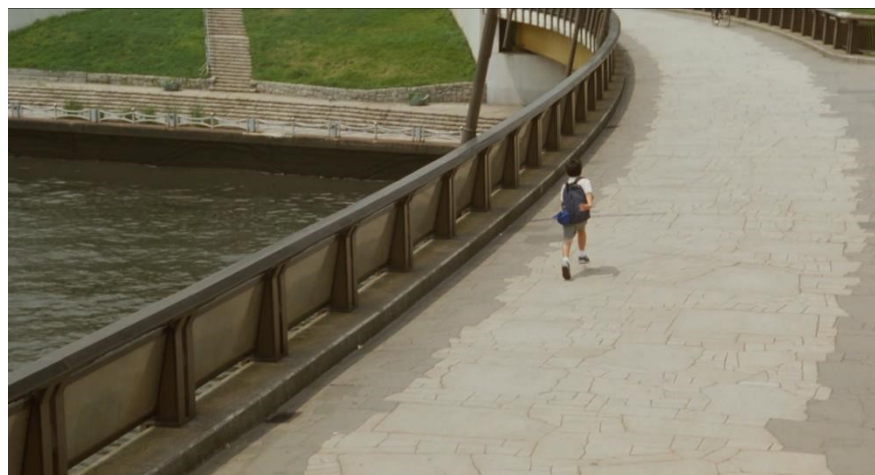
**Imagen nº 7: Masao guarda la foto de su madre**



**Imagen nº 8: Masao guarda la dirección de su madre**



**Imagen nº 9: Masao sale corriendo en su búsqueda**



**Imagen nº 10: Unos chicos molestan a Masao**



**Imagen nº 11: Masao y Kikukuro viajan juntos**



## DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA

La película empieza con la misma canción que se va a repetir durante muchos tramos de la misma: el tema "Summer" de Joe Hisaishi.

Al principio de la película, la música de la primera escena te transmite felicidad, mientras se observa la imagen que sale el niño (Masao) corriendo. La música proporciona información, indica un cierto entusiasmo por parte del niño mientras corre, aunque no

pueda saberse qué es lo que lo motiva. La música dirige al espectador a comprender al niño asumir una forma entrañable, tierna y cercana, generando en él distintos sentimientos. Más adelante, la música va variando, transmitiendo así distintas sensaciones en cuanto a la escena. Esa música dulce y entusiasta pasa a tener un punto de tensión cuando Masao y su amigo deciden cambiar el rumbo de su camino y salen corriendo. Eso dura solo unos segundos, enseguida vuelve la sensación de felicidad, diversión e inocencia.

Cuando Masao se separa de su amigo la música se vuelve un poco más melancólica y expresa la tristeza del niño al haber acabado ese camino tan divertido que ha recorrido con su amigo, como si éste fuese su mejor momento del día.

En toda esta primera parte de la película la música está expresando los distintos sentimientos que tiene el protagonista, y ayuda a comprender mucho mejor las imágenes que vemos. Durante todo el camino que Masao recorre solo hasta llegar a casa se produce una sensación de melancolía y alegría. Una vez allí la música desaparece y la imagen queda en silencio.

En este caso, ese silencio cuando Masao entra en casa, hace evidente con claridad la soledad a la que se enfrenta. Transcurren unas cuantas escenas sin música, y este silencio permite que el espectador se identifique con el niño y sienta compasión por él y, al mismo tiempo, pueda centrarse en mayor grado en lo que está sucediendo visualmente.

De nuevo se escucha la canción inicial, cuando Masao sale de su casa decidido a buscar a su madre. La música transmite de nuevo alegría, inocencia, y sobre todo esperanza. Conduce a comprender el sentimiento que tiene Masao en ese momento al tomar la decisión de ir a buscar a su madre.

## NUDO

### SECUENCIA 2: “EN LA CARRETA”

Escena en la que el taxista se detiene a orinar y Kikujiro aprovecha para robar el taxi. Al final se estropea y tanto Masao como Kikujiro se dirigen a la carretera para seguir su camino (30':55" – 33':38").

### ESC. 1 INT. TAXI/ EXT. CARRETERA – NOCHE/MADRUGADA – MIN 30:55

El taxista que lleva a Kikujiro y a Masao a ver a su madre, se para un momento para orinar. El carro se queda encendido y Kikujiro se queja de cómo corre el taxímetro. Se pregunta si conduce él y se sienta en el volante y empieza a manejar. El taxista ve cómo se llevan su carro. El taxi se mueve de forma extraña y empieza a salir humo, solo avanzan un techo de la carretera porque el carro al parecer andaba algo malogrado. Kikujiro y Masao se van caminando por carretera y se sientan a esperar un carro que los lleve.

## MATRIZ DE ANÁLISIS

### CUADRO N° 2: “EN LA CARRETA”

Secuencia 2: “En la Carreta”			
Escena 1	Diálogos	Descripción	Voz Kikujiro: Habla solo y con el niño pero este no le responde
		Naturaleza y Procedencia	Diálogo diegético.
		Planos	Los diálogos están en primer plano, luego la música va ingresando suavemente. Los diálogos son pausados, siempre dice una frase y hay un tiempo para escuchar la música y luego sigue hablando.
		Momento	Casi todo el diálogo lo dice dentro del carro, es como si preguntará el mismo lo que va a hacer. Hasta que se lleva el carro del taxista. Los diálogos se cambian muy bien con la música y los efectos, los sonidos suben y bajan respetando al que está en primer plano.
		Características Sobresaliente	Volumen fuerte, buena entonación.

		Observaciones Adicionales	No hay música ambiental.
	Ambiente	No hay música ambiental.	
	Efectos de Sonido	Descripción	Sonidos del taxista salir del carro: puerta, zapatos. Sonido de puerta de carro abriéndose y cerrándose Sonido de carro arrancando Sonido de carro malogrado Sonido de carro yendo por la carretera

		Naturaleza y Procedencia	Efectos de sonidos diegéticos, el personaje puede escuchar las fallas del carro.
		Planos	Estos efectos de sonido están en primer plano, la música desaparece y solo se escucha el recorrido del carro, y sus fallas técnicas. Luego también desaparece este sonido y la música toma más presencia.
		Momento	Lo que vemos en escena es un carro malogrado, que recorre su camino entrecortado y sale mucho humo, hasta malograrse. El sonido presentado se asocia muy bien con lo que vemos, describe la situación y el contexto que están pasando los personajes.
		Características Sobresaliente	Volumen fuerte, es el único sonido por un momento en la escena.
		Observaciones Adicionales	No hay observaciones adicionales.
	Música	Descripción	Música suave y picara Tema principal: "Summer"
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Va ingresando lenta y con un volumen no tan fuerte, luego toma mayor presencia compite el primer plano con los efectos de sonido. Cuando hay dialogo baja su tono.
		Momento	No hay especificaciones.
		Características Sobresaliente	Música regularmente fuerte, va ingresando con un Fade in, la música es suave y relájate.

	Observaciones Adicionales	La música nos transmite que el personaje de Kikujiro trama algo.
Silencios	No hay silencios	
Imagen	<p>El taxista que lleva a Kikujiro y a Masao a ver a su madre, se para un momento para orinar. El carro se queda encendido y kikujiro se queja de como corre el taxímetro. Se pregunta si conduce él y se sienta en el volante y empieza a manejar. El taxista ve cómo se llevan su carro. El taxi se mueve de forma extraña y empieza a salir humo, solo avanzan un techo de la carretera porque el carro al parecer andaba algo malogrado. Kikujiro y Masao se van caminando por carretera y se sientan a esperar un carro que los lleve.</p> <p>Plano general: vemos al taxista salir de su carro para ir a orinar.</p> <p>Plano entero: vemos al carro y a Kikujiro adentro de él.</p>	



Plano general: el carro yendo hacia la carretera.  
Plano general: Masao y Kikujiro caminan por la carretera.  
Plano entero: Masao y Kikujiro sentando esperando que un carro los  
lleve a su destino.

**Imagen n° 12: Kikujiro roba el taxi malogrado**



**Imagen n° 13: El taxi se malogra completamente**



**Imagen n° 14: Kikujiro y Masao se quedan solos en la carretera**



## DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA

La música presente en esta secuencia es muy suave y pícaro, a la vez transmite que el personaje Kikujiro trama algo. El sonido presente caracteriza la acción del personaje. El taxi se estropea y de nuevo suena la música del principio “Summer”, mientras Masao y su acompañante se dirigen a la carretera para continuar su camino andando. El camino hacia su madre. En toda la secuencia presenciamos como se combina y relaciona la música con los efectos de sonido para crear la atmósfera correspondiente. En la secuencia los diálogos se dan por parte de Kikujiro, mientras que Masao permanece callado. Los tres elementos más importantes (Diálogos, efectos de sonido y música) presentes en esta secuencia caracterizan la acción.

### SECUENCIA 3: “LA PESADILLA DE MASAO”

Masao tras pasar una serie de situaciones desagradables, tiene una pesadilla algo inquietante. El uso de los elementos del sonido en esta escena, es muy importante ya que interpreta lo que siente el personaje en ese momento (39’:42” – 41’:23”).

#### ESC. 1 INT. HOTEL – NOCHE – MIN 39:42


La pesadilla de Masao empieza con la imagen del tatuaje (demonio) que tiene Kikujiro en la espalda. Luego aparece un escenario muy extraño: un cielo rojo, un lugar desolado como un desierto. En su pesadilla aparece el pederasta que lo asusta, una mujer con un kimono (su madre) y Masao atado a un pilar sin poder moverse. El pederasta baila de una forma muy extraña y se acerca a él, se asusta y cierra los ojos.

## MATRIZ DE ANÁLISIS

### CUADRO Nº 3: “LA PESADILLA DE MASAO”

Secuencia 3: “La Pesadilla de Masao”			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	No hay diálogos en esta escena.	
	Ambiente	No hay ambientes en esta escena.	
	Efectos de Sonido	No hay efectos de sonido.	
	Música	Descripción	Música de ritual

	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	Plano único, es el único sonido que caracteriza la escena, nos envuelve en el misterio y el desconcierto de la escena.
	Momento	Deja al espectador fuera de lo que está pasando en ese momento ya que no suena ningún diálogo entre los personajes. En imágenes vemos el temor de Masao y el extraño ritual del pederasta.
	Características Sobresaliente	Volumen es fuerte, música compuesta por unos latidos de corazón que marcan el ritmo, vientos, tambores, etc.
	Observaciones Adicionales	La música que suena en escena parece como de ritual, provoca una sensación de frustración en la persona que está viendo la película. Es una buena técnica puesto que lo que siente Masao en esa pesadilla es frustración al estar atado con unas cuerdas y no poder escapar.
	Silencios	No hay silencios en esta escena.

Imagen	<p>           La pesadilla de Masao empieza con la imagen del tatuaje (demonio) que tiene Kikujiro en la espalda. Luego aparece un escenario muy extraño: un cielo rojo, un lugar desolado como un desierto. En su pesadilla aparece el pederasta que lo asusto, una mujer con un kimono (su madre) y Masao atado a un pilar sin poder moverse. El pederasta baila de una forma muy extraña y se acerca a él, se asusta y cierra los ojos.         </p> <p>           Zoom in del tatuaje de Kikujiro/Fade out aparece sueño de Masao         </p> <p>           Plano general del sueño         </p> <p>           Primer plano de Masao y la mujer misteriosa         </p> <p>           Planos medios y entero de hombre en el sueño haciendo el ritual. Plano entero: Masao y Kikujiro sentando esperando que un carro los lleve a su destino.         </p> <p> <b>Imagen nº 15: Tatuaje de Kikujiro</b> </p> 
--------	---

**Imagen nº 16: Pesadilla de Masao**



**Imagen nº 17: Pesadilla de Masao**



### **DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA**

En la secuencia "La Pesadilla de Masao", la música que suena es como una música de ritual y deja al espectador fuera de lo que está pasando en ese momento ya que no suena ningún diálogo entre los personajes. Al no haber diálogo es difícil comprender lo que está sucediendo realmente en la escena, lo que provoca una sensación de frustración en la persona que está viendo la película. Es una buena técnica puesto que lo que siente Masao en esa pesadilla es frustración al estar atado con unas cuerdas y no poder escapar. De este modo el espectador se pone en la piel del personaje.

#### SECUENCIA 4: “PERSONAS AMABLES”

Masao y Kikujiro se encuentran con dos personas, que los jalan hacían su recorrido. Están personas son amables y cariñosas (50’:42” - 52’:28”).

#### ESC. 1 EXT. CAMPO – DÍA – MIN 50:42

Las dos personas que llevan a Masao y Kikujiro, se detienen un momento para divertirse y pasar un momento con Masao. La chica le regala una mochila con alas, y él empieza a correr y agitar sus brazos como un pájaro. Kikujiro se encuentra sentado en el césped tratando de hacer malabares, con las naranjas que le regalo la chica. Se aprecia una hermosa escena donde pasan tiempo junto, alegre y divirtiéndose. Llega el momento que esta pareja se despide, es algo nostálgico. Los dejan en una parte de la carretera y sigue su recorrido. Kikujiro y Masao se quedan solos de nuevo, vuelve la tristeza.

#### MATRIZ DE ANÁLISIS CUADRO N° 4: “PERSONAS AMABLES”

Secuencia 4: “Personas Amables”			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	Descripción	Voz personas amables Voz Kikujiro
		Naturaleza y Procedencia	Dialogo diegético.
		Planos	Diálogos en primer plano, la música de fondo va apareciendo con Fade in con un tono suave.
		Momento	No hay especificaciones.
		Características Sobresaliente	Volumen fuerte, luego desaparecen y la música de fondo toma la totalidad del sonido en la escena.
	Observaciones Adicionales	Los diálogos están bien contruidos. Lo que dicen transmiten la paz del momento.	
	Ambiente	No hay música ambiental.	
	Efectos de Sonido	Descripción	Sonido de personas caminando Sonido de abrir y cerrar de puerta de carro Sonido de arranque de un carro y cuando se traslada.

		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Estos sonidos compiten en primer plano con la música de fondo.
		Momento	Los sonidos son precisos con las acciones que vemos en imagen.
		Características Sobresaliente	El volumen es fuerte, se escuchan nítidamente los sonidos.
		Observaciones Adicionales	No hay observaciones adicionales.
	Música	Descripción	Música agradable, suave, tierna.
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Primer plano, toda la escena se llena de esta música llena de esperanza y ternura. La música es lenta y reflexiva.
		Momento	La música en esta escena tiene dos partes una que refleja la felicidad y la segunda la melancolía. En imagen podemos identificar estos elementos cuando juegan con Masao y cuando se despiden y sigue su recorrido.
		Características Sobresaliente	Música suave, el volumen es fuerte pero también baja, dándole dinamismo al sonido. El ritmo de la música es relajante y tranquila acorde con lo que vemos en escena.
	Observaciones Adicionales	La música nos transmite felicidad, ternura y paz. El sonido pone énfasis en lo que siente Masao en ese momento: esperanza, pero finaliza de nuevo con un punto de melancolía, que se asocia al hecho de que se marchan esas dos personas que le han dado cariño.	
Silencios	No hay silencios		

	Imagen	<p>Las dos personas que llevan a Masao y Kikujiro, se detienen un momento para divertirse y pasar un momento con Masao. La chica le regala una mochila con alas, y él empieza a correr y agitar sus brazos como un pájaro. Kikujiro se encuentra sentado en el césped tratando de hacer malabares, con las naranjas que le regalo la chica. Se aprecia una hermosa escena donde pasan tiempo juntos, alegres y divirtiéndose. Llega el momento que esta pareja se despide en tono nostálgico. Los dejan en una parte de la carretera y sigue su recorrido. Kikujiro y Masao se quedan solos de nuevo, retorna la tristeza.</p>
--	--------	--



Plano entero conjunto: Muestra a todos divirtiéndose.  
Zoom out hasta llegar a un plano general.  
Zoom out de un plano detalle hasta un plano entero. Plano  
general de la carretera.

**Imagen n° 18: Regalan a Masao una mochila con alas**



**Imagen n° 19: Masao y Kikujiro se divierten**



**Imagen n° 20: Masao y Kikujiro se despiden de sus nuevos amigos**



## DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA

En esta secuencia “Personas Amables” se escucha una música suave, que transmite felicidad, ternura y paz. El sonido pone énfasis en lo que siente Masao en ese momento: esperanza, pero finaliza de nuevo con un punto de melancolía, que se asocia al hecho de que se marchan esas dos personas que le han dado cariño, y de nuevo se sienten solos.

## SECUENCIA 5: “SOLOS EN MEDIO DE LA NADA”

Masao y Kikujiro se han quedado solos en medio de la nada. La música transmite como se sienten los personajes en ese momento de la historia (55’:39”- 57’:13”).

### ESC. 1 EXT. CARRETERA/PARADA DE AUTOBUS – DIA – MIN 55:39

Masao y Kikujiro se quedan solos en la parada de autobús, esperando que venga algún carro y los lleve. Masao repetidas veces trata de parar un carro y nadie se detiene, se queda muy triste y observando a lo lejos. Kikujiro le dice que se siente con él y descansa. Se quedan un momento en silencio sin decir nada. A kikujiro se le ocurre una idea para parar un carro.

## MATRIZ DE ANÁLISIS CUADRO N° 5: “SOLOS EN MEDIO DE LA NADA”

Secuencia 5: “Solos en medio de la nada”			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	Descripción	Voz Kikujiro Voz Masao
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	En primer plano, cuando los personajes están hablando la música baja lentamente su volumen para entender que es lo que están diciendo. En algunos momentos la música y los diálogos están en el mismo nivel.
		Momento	Kikujiro manda a Masao a parar un carro para que les lleve a su destino. Ninguna de las dos veces funciona. Manda al chico a descansar.
		Características Sobresaliente	Ningún subelemento.

	Observaciones Adicionales	No hay observaciones.
Ambiente	Descripción	Sonido campo, carretera, autos.
	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	Cuando pasan los carros el ambiental está en el mismo nivel que la música. Van desapareciendo con Fade out.
	Momento	Los ambientales se sincronizan muy bien con la música de fondo. Cuando Masao levanta la mano para para un coche el audio aparece y desaparece perfectamente.
	Características Sobresaliente	El volumen es bajo, solo cuando un coche se acerca el volumen sube y luego vuelve a bajar.
	Observaciones Adicionales	No hay observaciones.
Efectos de Sonido	Sonido de zapateo que hace Kikujiro.	
Música	Descripción	Música triste
	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	La música está en primer plano, en algunas ocasiones los ambientales compiten con la música.
	Momento	En la primera parte de la escena la música es triste y refleja la soledad de los personajes. En la segunda parte vuelve a sonar la música del inicio. Al repetirse en tantas ocasiones esta canción, siempre que suena la asociamos al mismo sentimiento que nos expresaba al principio.
	Características Sobresaliente	Volumen fuerte, tono triste con un toque de misterio
	Observaciones Adicionales	La música transmite la soledad que sienten ahora los dos y hace que sientas pena por los personajes.
Silencios	No hay silencios	

<p>Imagen</p>	<p>Masao y Kikujiro se quedan solos en la parada de autobús, esperando que venga algún carro y los lleve. Masao repetidas veces trata de parar un carro y nadie se detiene, se queda muy triste y observando a lo lejos. Kikujiro le dice que se siente con él y descanse. Se quedan un momento en silencio sin decir nada. A kikujiro se le ocurre una idea para parar un carro.</p> <p>Plano general: Kikujiro y Masao esperando un carro  Plano medio: Masao levanta la mano para parar un carro  Plano entero: Kikujiro observa a Masao.  Juego de primeros planos mientras conversan.  Zoom out de primer plano a plano entero.</p> <p><b>Imagen nº 21: Kikujiro y Masao se quedan solos en la parada de autobús</b></p>  <p><b>Imagen nº 22: Kikujiro y Masao solos</b></p> 
---------------	---

**Imagen n° 23: Masao y caminan sin rumbo**



### **DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA**

Masao y Kikujiro se han quedado solos en medio de la nada y se escucha una canción de fondo con un tono triste a objeto de proyectar la sensación de la soledad que sienten los dos personajes y produce que el espectador sienta tristeza por ellos. También tiene un cierto tono de misterio haciendo referencia a que no se sabe qué pasará con los ambos. Se dirigen nuevamente en busca de la madre de Masao, y vuelve a escucharse la misma de melodía del principio que transmite que aún queda esperanza, y detrás de esta esperanza aún queda felicidad. Al repetirse esta canción en tantas ocasiones, siempre que suena se la asocia al mismo sentimiento que expresaba al principio.

### **SECUENCIA 6: “UN ENCUENTRO INESPERADO”**

Encuentran la casa de la madre de Masao y ven que la madre tiene otra familia. La música que se transmite es vital para entender los sentimientos de los personajes

(1: 07':55” – 1:10':23”).

### **ESC. 1 EXT. CASA MAMA DE MASAO – DIA – MIN 1: 07: 55**

Kikujiro se acerca a la casa de la mamá de Masao para preguntar, si se encuentra. Se queda viendo la dirección y en eso sale una mujer (mamá de Masao) de la casa. Rápidamente Kikujiro sale corriendo y se esconde. Masao se queda viendo desde lejos y lo que observa es a su madre con su nueva familia: Una hija y su esposo. Kikujiro también

se queda observando sorprendido y algo triste. Su madre vuelve a entrar a la casa y se despide de su familia muy alegre y contenta. Lo único que hace Masao es agachar la cabeza de tristeza, darse vuelta y caminar hacia otra dirección. Kikujiro se acerca a él y encuentra al niño llorando, le dice que es otra persona, la dirección es la misma pero que ella no vive allí, seguro que no es ella. Se van caminando y Kikujiro abraza al niño del hombro. Llegan a una playa, Kikujiro le dice que ira a hablar con ella y Masao se queda solo y triste, llorando. Kikujiro regresa y le regala una campana a Masao para que no se sienta triste.

**MATRIZ DE ANÁLISIS CUADRO N° 6: "UN ENCUENTRO INESPERADO"**

Secuencia 6: "Un encuentro inesperado"			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	Descripción	Voz Kikujiro: Consuela al niño. Voz Masao: Llanto.
		Naturaleza y Procedencia	Dialogo Diegético
		Planos	Las voces compiten en primer plano con la música. Sobretudo el llanto de Masao
		Momento	Las palabras de Kikujiro hacia Masao son muy amables, y trata de consolarlo y ayudarlo. El llanto de Masao es nítido y refleja la tristeza que siente en ese momento.
		Características Sobresaliente	Volumen medio, voz pausada y buena entonación.
		Observaciones Adicionales	No hay observaciones adicionales
	Ambiente	Descripción	Música ambiental: Casa de la madre de Masao y playa.
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Primer plano hasta que sale la madre de Masao; esta va desapareciendo (Fade out), y queda en silencio, hasta que suena la música. Segundo plano cuando escuchamos la música instrumental de fondo.

	Momento	No hay momento específico.
	Características Sobresaliente	El volumen es bajo no compite con la música de fondo.
	Observaciones Adicionales	La música ambiental nos transporta en el lugar donde están los personajes. Contextualiza la escena.
Efectos de Sonido	El único efecto de sonido son los pasos que da Kikujiro y Masao, cuando se van hacia la playa.	
Música	Descripción	Música triste
	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	En toda esta escena la música está en primer plano. En algunas ocasiones compite con los diálogos de los personajes, pero está por encima de los ambientales.
	Momento	Los sonidos en esta escena van desapareciendo con Fade out, la música sube y baja en volumen. Se van cambiando con los diálogos y los ambientales.
	Características Sobresaliente	El volumen es fuerte, es el sonido principal en la escena, permite reflejar los sentimientos de los personajes.
	Observaciones Adicionales	Empieza a sonar una música muy triste que te transmite la tristeza que sienten los personajes. Por una parte, la inmensa tristeza de Masao, su sentimiento de soledad. Por otra parte, la compasión de Kikujiro.
	Silencios	Descripción
Naturaleza y Procedencia		Extradiegético
Planos		Primer plano, el silencio aparece por Fade out del sonido ambiental del lugar.
Momento		La madre de Masao abre la puerta y sale caminando por algunos segundos, tanto Masao como Kikujiro se quedan viendo.
Características Sobresaliente		No hay características sobresalientes

	Observaciones Adicionales	El silencio en esta escena, aunque dura pocos segundos refleja la inquietud de los personajes, especialmente de Masao al encontrar a su madre. Este silencio congela la escena y muestra la nostalgia del personaje.
Imagen	<p>Kikujiro se acerca a la casa de la mamá de Masao para preguntar, si se encuentra. Se queda viendo la dirección y en eso sale una mujer (mamá de Masao) de la casa. Rápidamente Kikujiro sale corriendo y se esconde. Masao se queda viendo desde lejos y lo que observa es a su madre con su nueva familia: Una hija y su esposo. Kikujiro también se queda observando sorprendido y algo triste. Su madre vuelve a entrar a la casa y se despide de su familia muy alegre y contenta. Lo único que hace Masao es agachar la cabeza de tristeza, darse vuelta y caminar hacia otra dirección. Kikujiro se acerca a él y encuentra al niño llorando, le dice que es otra persona, la dirección es la misma pero que ella no vive allí, seguro que no es ella. Se van caminando y Kikujiro abraza al niño del hombro. Llegan a una playa, Kikujiro le dice que ira a hablar con ella y Masao se queda solo y triste, llorando. Kikujiro regresa y le regala una campana a Masao para que no se sienta triste.</p> <p>Principales planos:</p> <p>Primer plano y bustos: vemos expresiones de kikujiro y Masao, así como a su madre salir de casa.</p> <p>Plano entero de Masao triste.</p> <p>Plano general la madre de Masao y su familia.</p> <p>Plano entero hasta llegar a un plano general de ambos caminando.</p> <p>Plano entero en la playa.</p> <p><b>Imagen nº 24: La nueva familia de la mamá de Masao</b></p> 	



**Imagen n° 25: Masao se siente triste**



**Imagen n° 26: Kikujiro consuela a Masao**



**Imagen n° 27: Kikujiro regala a Masao una campana**



## DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA

En esta secuencia, por fin logran encontrar la casa de la madre de Masao y ven que la madre tiene otra familia. Al ver esto, empieza a sonar una música muy triste que te transmite la tristeza que sienten los personajes. Por una parte, la inmensa tristeza de Masao, su sentimiento de soledad. Por otra parte, la compasión de Kikujiro.

Cuando le regala la campana, empieza a sonar la misma canción que ya se ha escuchado repetidas veces durante toda la película (Summer), pero ésta vez quiere transmitir algo diferente. Ya no produce en el espectador esa sensación de esperanza y felicidad ante la posibilidad de encontrar a su madre, sino que parece proyectar una nueva esperanza que surge en el interior de Masao ante la relación que se está creando entre con Kikujiro. También nos muestra los sentimientos de Kikujiro, que empezó aprovechándose del niño, pero poco a poco le ha ido cogiendo aprecio y está triste por él.

## SECUENCIA 7: "ANIMAR AL NIÑO"

Los motociclistas y el novelista animan al niño y realizan una serie de juegos muy graciosos. Aparece por primera vez en la película música diegética. Sonido de tambores (1:38:42"- 1:39:15").

### ESC. 1 EXT. CASA MAMA DE MASAO – DIA – MIN 1:38:42

Los motociclistas y kikujiro juegan con Masao para animarlo, se ve al gordo tocando los tambores y a los otros bailar como indios. Masao ríe y se divierte con ellos.

## MATRIZ DE ANÁLISIS CUADRO N° 7: "ANIMAR AL NIÑO"

Secuencia 7: "Animar al Niño"			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	Descripción	Voz Kikujiro: Expresa una orden. Voz Masao: Risas
		Naturaleza y Procedencia	Voz diegético
		Planos	Primer plano, en segundo plano está el ambiental.

		Momento	Se escucha la voz de kikujiro dando una orden para que salen a bailar los otros personajes. También escuchamos las risas de Masao.
		Características Sobresaliente	El volumen de la voz es alto, el sonido ambiental es tenue.
		Observaciones Adicionales	No hay observaciones adicionales
	Ambiente	Descripción	Sonido de campo, de naturaleza.
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Se encuentra en segundo plano cuando Kikujiro está hablando y en primer plano cuando todos se quedan callados.
		Momento	No hay momento específico.
		Características Sobresaliente	El volumen es bajo y tenue al principio cuando Kikujiro está hablando, luego cuando no hay ningún sonido es fuerte
		Observaciones Adicionales	Ninguna observación adicional.
	Efectos de Sonido	No hay efectos de sonido.	
Música	Descripción	La música que acompaña a la escena proviene de los tambores que toca uno de los motociclistas.	
	Naturaleza y Procedencia	Música diegética	
	Planos	Primer plano, el sonido de los tambores es rápido y con ritmo.	
	Momento	La música de los tambores se sincroniza perfectamente con el baile de los indios, movimientos precisos. Cuando Kikujiro manda al indio que deje de bailar, el sonido de los tambores como la voz del personaje termina al mismo tiempo, dejando al sonido ambiental como música principal.	
	Características Sobresaliente	El volumen es fuerte, la música marca un ritmo que hace que los indios bailen.	

		Observaciones Adicionales	Por primera vez en la película nos encontramos con una escena en la que podemos encontrar lo que llamamos música diegética.
	Silencios	No hay silencios en la escena	

	Imagen	<p>Los motociclistas y Kikujiro juegan con Masao para animarlo, se ve al gordo tocando los tambores y a los otros bailar como indios. Masao ríe y se divierte con ellos.</p> <p>Plano entero conjunto: vemos a kikujiro, al gordo y a Masao</p> <p>Plano entero: muestra a los indios bailando Primer plano: muestra a Masao riéndose.</p> <p><b>Imagen nº 28: Kikujiro y los motociclistas animan a Masao</b></p>  <p><b>Imagen nº 29: Kikujiro y los motociclistas animan a Masao</b></p> 
--	--------	---

**Imagen nº 30: Kikujiro y los motociclistas animan a Masao**



### **DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA**

Por primera vez en la película, el espectador se enfrenta a una escena en la que ese encuentra lo que se denomina música diegética. La música de tambores es recreada por los propios protagonistas y expresa la alegría y felicidad del momento. Tanto el sonido de ambiente como la música se conectan para expresar los sentimientos de los personajes presentes en la secuencia.

### **DESENLACE**

#### **SECUENCIA 8: "REGRESO A CASA"**

Masao y Kikujiro regresan a casa (Tokio). El niño pregunta el nombre al señor y se despiden (1:51':30" - 1:53':38").

#### **ESC. 1 EXT. TOKIO – DIA – MIN 1:51:30**

Kikujiro y Masao se despiden de sus amigos. Luego Kikujiro le dice: Nosotros nos despedimos aquí. Volveremos a buscar a tu madre, si te portas bien. Masao le responde: Gracias señor. Se quedan mirándose un rato. Están contentos y con una cierta tristeza por la despedida. Kikujiro abraza a Masao y le dice que se cuiden él y su abuela. Kikujiro se va caminando y Masao se le queda viendo y le pregunta por su nombre. Kikujiro le responde


y en el rostro de Masao se dibuja una sonrisa. Luego, el niño corre hacia su casa. Kikujiro se detiene viendo partir al niño.

**MATRIZ DE ANÁLISIS CUADRO N° 8: "REGRESO A CASA"**

<b>Secuencia 8: "Regreso a Casa"</b>			
<b>Escena 1</b>	Diálogos	Descripción	Dialogo final de la película Voz kikujiro Voz Masao.
		Naturaleza y Procedencia	Son diálogos diegéticos
		Planos	Primer plano, diálogos pausados, espacios de silencios entre cada dialogo de los personajes.
		Momento	Masao y Kikujiro se paran frente a frente, es su última conversación, se despiden.
		Características Sobresaliente	El volumen de los diálogos es alto, mientras está presente no compite con ningún otro sonido.
		Observaciones Adicionales	Los diálogos están bien contruidos, en el dialogo final recién conocemos el nombre del personaje Kikujiro.
	Ambiente	Descripción	Sonido de la furgoneta cuando se despiden de sus amigos. Sonido ambiental de la ciudad.
		Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
		Planos	Segundo plano: el primer plano se encuentra la música. Tercer plano: los diálogos y la música están en primeros planos.
		Momento	Acompañan en toda esta escena de una forma casi desapercibida. Es el sonido característico de la ciudad.
		Características Sobresaliente	El volumen es muy bajo.

	Observaciones Adicionales	El ambiental de la ciudad solo está compuesta de un aire tenue, pesar de observar carros, el mar y un bote. La música está presente en toda esta escena.
Efectos de Sonido	Descripción	Sonido de zapatos. Sonido de la campana que le regalo kikujiro.
	Naturaleza y Procedencia	Diegético
	Planos	Compite en primer plano con la música de fondo, luego hay un Fade out.
	Momento	Mientras Masao correo por la ciudad se escuchan estos efectos de sonido. El personaje se encuentra en primer plano, luego este desaparece mientras se va alejando.
	Características Sobresaliente	El volumen es fuerte cuando el personaje está en un primer plano y luego hay Fade out cuando se aleja.
	Observaciones Adicionales	El detallismo del escuchar los sonidos de ciertos elementos que pasan desapercibidos.
Música	Descripción	Tema principal de la película "Summer" de Joe Hisaishi. Música instrumental de fondo.
	Naturaleza y Procedencia	Extradiegético
	Planos	Primer plano: cuando se despiden de sus amigos. Segundo Plano: cuando los personajes conversan.
	Momento	Está presente en toda la escena, expresa total felicidad.
	Características Sobresaliente	El volumen de la música es fuerte cuando los personajes no están hablando, pero cuando hay diálogos la música baja su intensidad y acompaña perfectamente con lo que dicen los personajes.
	Observaciones Adicionales	La canción nos transmite la alegría y la esperanza que nos transmitía desde un principio, pero se trata de una nueva esperanza, de que tanto Masao como Kikujiro sean felices. Asimismo, expresa un logro conseguido por parte de Masao.
Silencios	En esta escena no hay silencios.	



	<p>Imagen</p>	<p>En el final de la película vemos a Masao y Kikujiro despidiéndose de sus amigos. Luego los personajes conversan un poco y se despiden. Masao corre por la ciudad y Kikujiro se le queda viendo. Seguimos un poco el recorrido de Masao hasta el Fade out de la película.</p> <p>Plano entero de la furgoneta.</p> <p>Plano general de Masao y Kikujiro.</p> <p>Plano medio de Kikujiro conversando con Masao.</p> <p>Plano busto Masao conversando con Kikujiro.</p> <p>Plano general Masao corriendo por la ciudad, podemos apreciar un hermoso escenario.</p> <p>Los juegos de planos están muy bien trabajados; describen las acciones de los personajes y aportan a la narración.</p> <p><b>Imagen n° 31: Kikujiro y Masao se despiden de sus amigos</b></p>  <p><b>Imagen n° 32: Kikujiro y Masao se despiden</b></p> 
--	---------------	---

**Imagen nº 33: Kikujiro se queda viendo al niño cuando se va a casa**



**Imagen nº 34: Masao corre y regresa a su hogar**



## **DESCRIPCIÓN COMENTADA DE LA SECUENCIA**

Al final de la película la canción "Summer" aparece de nuevo. En este caso la canción transmite la alegría y la esperanza, sentimientos que transmitía desde un principio, pero se trata de una nueva esperanza, de que tanto Masao como Kikujiro sean felices. Asimismo, expresa un logro conseguido por parte de Masao, el de encontrar a una persona que llene el hueco que dejaron sus padres, como ha sido con el caso de Kikujiro. Ya no se percibe en el nivel de tristeza como lo era al comienzo del film, sino que ahora tiene un toque mucho más alegre, y junto con las imágenes que acompañan, dan un resultado total de felicidad.

## CAPÍTULO 5. DISCUSIÓN

El análisis realizado en esta investigación hace evidente el impacto que tiene el poder narrativo del sonido como elemento expresivo. Es decir, como medio para determinar significativamente el desarrollo de la narración de la historia de la película “El Verano de Kikujiro”, de Takeshi Kitano. Para ello, se analizó ocho secuencias representativas del film, de acuerdo a una matriz de datos de contenido sonoro por secuencias propuesta por Valenzuela (2012). En la matriz se estudió los elementos de la banda sonora propuesta por Rosa María Oliart (2003b) tales como: voz, atmósferas, efectos de sonido, música y silencio. Así como, las herramientas narrativas visuales, tales como: planos, ángulos y movimientos de cámara propuesto por Sierra (s.f.). Estos elementos permiten narrar o contar una historia.

Según su naturaleza y origen, el sonido puede ser diegético y extradiegético. Un sonido diegético es la voz de un personaje o el timbre del teléfono que vemos o reconocemos como presente en la escena. Mientras que un sonido extradiegético viene a ser, por ejemplo, un narrador en off o la música que acompaña una escena y que escuchamos nosotros, los espectadores, más no los personajes (Contursi, 2000).

En el film esta característica del sonido es usada con frecuencia para poder describir a los personajes y saber la naturaleza y procedencia del sonido. En todas las secuencias analizadas la música siempre es extradiegética. El tema principal de la película es “Summer” de Joe Hisaishi, composición de música instrumental que se va presentando a lo largo de todo el film transmitiendo distintas emociones y sensaciones al espectador.

Las emociones más características en todo el film se basan en la compasión, la soledad, la tristeza y finalmente en la esperanza y la alegría.

En el film existe un único caso de música diegética, la cual aparece en la secuencia 7: “Animar al niño” donde podemos apreciar a uno de los motociclistas tocar unos tambores como música instrumental de fondo, permitiendo que se desarrolle la acción en la escena. La música diegética es aquella que se encuentra tanto en la banda sonora como en la acción de la película, es decir, los personajes también la están viviendo en ese momento.

Asimismo, cabe resaltar otros elementos de la música que podemos apreciar en el film.

Los diálogos son diegéticos casi en su totalidad, solo en algunas partes específicas escuchamos la voz en off del niño Masao presentando como el título de la secuencia o la acción que se va a desarrollar en la película. La construcción de los diálogos y voz de los personajes en el film son fundamentales para contar la historia. En las secuencias presentadas la voz por lo general siempre va en primer plano y en un segundo plano la música instrumental o sonido ambiental. Esto con el objetivo de que se entienda lo que dicen los personajes. El director plantea así su guion con el objetivo de que llegue el mensaje al espectador. El volumen de los diálogos son por lo general fuertes, el tono y el timbre que de la voz que interpretan los actores, están bien logradas, ya que permite percibir los sentimientos del momento. Esto sumado con la música de fondo, el sonido ambiental y con algunos efectos de sonido, embellecen lo que se observa y escucha.

Los sonidos ambientes también son diegéticos ya que los personajes al estar en el contexto o locación, escuchan los sonidos de su alrededor, como, por ejemplo: el viento, los pájaros, el campo, la mar, etc. En el film son muy atractivos los sonidos del ambiente de la ciudad de Tokio y el campo. Estos nos permiten ubicarnos en un tiempo y espacio determinado, aportando claridad a la escena. Estos sonidos por lo general están presentes en un segundo plano, es decir su volumen y tono es menor al sonido que está en primer plano, que puede ser la música instrumental o los diálogos. Este sonido en relación con los demás elementos de la banda sonora, se combinan correctamente. Por ejemplo: La forma como aparece y desaparece un sonido, como se manejan los volúmenes de estos elementos, etc.

Los efectos del sonido, en el desarrollo del film son diegéticos y extradiegéticos. Por ejemplo, un efecto de sonido diegético podemos apreciarlo en la secuencia 2: "En la carretera", donde escuchamos el sonido del taxi malográndose. Un efecto de sonido extradiegético podemos apreciarlo en la secuencia 8: "Regreso a casa", cuando vemos a Masao correr por la ciudad y escuchamos el sonido de la campaña que le regalo Kikujiro.

Por último, el silencio, la ausencia de sonido, es una de las sensaciones más profundas y características a las que podemos tener acceso. En la música, el uso del silencio es esencial, pues un descanso en una sucesión de sonidos es agradable, y un momento de silencio tras un acorde de tensión es increíble. El silencio en una banda sonora, puede ser un elemento inquietante o anticipador de algo que va a ocurrir. Sirve también para crear contrastes rítmicos o estados de ánimo. En algunas obras es un elemento dominante, utilizado con plena intención expresiva (Oliart, 2003b).

En este caso, ese silencio se muestra en la secuencia 1: "El viaje inesperado de Masao", en el momento cuando Masao entra a su casa, nos expresa claramente la soledad a la que se enfrenta o cuando se queda viendo la fotografía de su madre.

Por otro lado, cabe mencionar un tercer nivel en la división entre sonidos diegéticos y extradiegéticos, denominado metadieгético, que reúne los sonidos imaginados o alucinados por un personaje (Contursi, 2000).

En la secuencia 1, puede apreciarse cuando Masao se separa de su amigo (cada uno se dirige a su casa). La música presente se torna un poco más melancólica y expresa la tristeza del niño al haber acabado ese camino tan divertido que ha recorrido con su amigo, como si éste fuese su mejor momento del día. En esta parte del film la música expresa los distintos sentimientos que tiene el protagonista, y ayuda al espectador a comprender mucho mejor las imágenes que contempla. El pensamiento y sentimiento queda reflejado en la música metadieгético.

## CONCLUSIONES

- Los sonidos presentes en la película “El Verano de Kikujiro” se acoplan o componen para generar sensaciones, sentido y aportar a la historia. A partir de las secuencias analizadas en la presente investigación, es posible afirmar que el sonido es en efecto una herramienta que está a la disposición de la narración en este film. En diversos momentos, sirve a la construcción y caracterización de personajes, a la generación y evolución de las atmósferas dramáticas, dota de personalidad y carga emotiva a los espacios y guía la atención de espectador-oyente. Todo ello es posible gracias al poder que tiene los elementos de la banda sonora en la narración de la historia. Su importancia en la narración, permite al espectador conocer a los personajes y como ellos se sienten en un determinado momento. En la película se perciben los diferentes estados del niño Masao tales como: alegría, tristeza, melancolía, soledad, inocencia, esperanza, etc. Asimismo, el de su acompañante Kikujiro. Ambos, en el transcurrir del film comparten muchas experiencias que ponen en manifiesto sus sentimientos y personalidades. El sonido da “vida” a estos personajes van adquiriendo en el transcurso de la película una identidad.
- Los elementos del sonido tales como: voz, ambientes, efectos de sonido, música y silencios son muy importante en la narración de la historia. Estos elementos son hechos expresivos cuya organización en el film logra proyectar los sentimientos de los personajes de modo que el espectador queda transportado directamente a la acción que está ocurriendo dentro de la película. El silencio en una banda sonora, puede ser un elemento inquietante o anticipador de algo que va a ocurrir. Sirve también para crear contrastes rítmicos o estados de ánimo. En la película constituye un elemento dominante, utilizado con plena intención expresiva. Estos elementos son la forma básica y efectiva de aumentar el drama de la escena de la película, independientemente del género (drama, comedia, romance). El montaje de la música es una forma de condensar una gran cantidad de información dentro de un corto período de tiempo.

- La banda sonora del film “El Verano de Kikujiro” es fundamental para que el espectador se identifique y comprenda las intenciones del director. Las imágenes se complementan con un estímulo auditivo adicional que nos acompaña a lo largo de las escenas haciéndonos pensar y disfrutar del momento. La música es trascendente en la narración, es una forma de caracterizar personajes, un modo de acentuar el ritmo de la escena; sabiamente utilizada hace de una película magnífica algo superior. De cualquier forma, la música genera un sentimiento, y nos hace vivir el cine de una forma mucho más intensa.
- La narrativa de la película “El Verano de Kikujiro” aborda ciertos aspectos de la infancia que no suelen mostrarse en el cine. No vemos la edad de la inocencia y de la felicidad, características habituales de esta edad, sino el dolor y la soledad que puede acompañar a esta época. Takeshi Kitano hace pensar al espectador que va a ir conociendo la historia sobre el niño que va a buscar a su madre en compañía de Kikujiro. Sin embargo, el viaje de Masao es un pretexto para descubrir la personalidad de este señor.



## RECOMENDACIONES

Tras la culminación de la presente investigación “Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El Verano de Kikujiro”, se planteará recomendaciones dirigidas a investigadores y especialistas interesados en el tema del sonido, y específicamente, a su uso como herramienta narrativa y de significación en los productos audiovisuales, así como, a docentes y estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual en medios digitales.

En primer lugar, recomiendo a los interesados anteriormente mencionados, un estudio continuo y profundo de las posibilidades narrativas y, sobre todo, las emotivo-afectivas del sonido. La investigación presenta que el poder del sonido es indispensable para contar historias y transmitir significados y sensaciones.

Considero que el análisis de contenido aplicado en este trabajo es una buena herramienta de investigación para acercarse a productos culturales en general y, específicamente, a los del rubro audiovisual.

La investigación desarrollada es interesante ya que permite dividir y observar cada una de las partes de la banda sonora propuesta por Oliart y su relación esencial con un film.

Este trabajo minucioso podría ser muy bien complementado por una futura investigación, que cruce estos datos con aquello que los espectadores perciben, ya sea mediante entrevistas o focus groups.

Una investigación de este tipo abriría a su vez nuevas interrogantes, como, por ejemplo, ¿cuán consciente o inconsciente es en realidad la percepción de los significados y sensaciones que el sonido nos transmite? Para ello podría ser interesante plantear un trabajo conjunto desde las comunicaciones y la psicología.

El siguiente trabajo, permite adecuarse a diferentes casos de estudio en relación a otras películas de ficción.

Como autor de esta investigación estimo trascendente que los nuevos estudios realicen primero un análisis de las características específicas que tiene el sonido en el caso seleccionado para su estudio. De esta manera la herramienta se puede diseñar o adecuar a ellas, especialmente.

Las posibilidades son muchas y cada investigación abrirá a su vez nuevas interrogantes y nuevas aproximaciones a un determinado tema.

## REFERENCIAS

- Albelda, M. (2014). *La música en el cine de Quentin Tarantino*. (Tesis de licenciatura).  
Universidad Politécnica de Valencia. España.
- Arranz, V. E. (2012). *El sonido como garante de sobriedad narrativa en el relato  
cinematográfico contemporáneo*. (Tesis de licenciatura). Universidad CEU San Pablo.  
Madrid, España.
- Bajón, A. (1997). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Barea, M. E. (2005). *El sonido en el cine de Apichatpong Weerasethakul*. España  
Recuperado de <http://fama2.us.es/fco/frame/frame3/estudios/1.2.pdf>
- Bedoya (2012) *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima:  
Universidad de Lima, 2003
- Blanco, L. (2000). *La estrategia narrativa del punto de vista en Shoah y La Lista de  
Schindler*. (Tesis de licenciatura). Madrid, España.
- Burguera M. (2002). *Viajes, esperanzas, deseos*. España. Universitat Jaume I.
- Chion, M. (1999). *El sonido: música, cine, literatura*. Barcelona: Paidós Ibérica. S.A.;  
Buenos Aires: Paidós. SAICF.
- Contursi, M. E. (2000). *La narración: Usos y teorías*. Buenos Aires, Argentina: Norma. [En  
línea] Recuperado de  
<https://books.google.com.pe/books?id=EcASOjh0kQwC&printsec=frontcover&dq=narracion&hl=es-419&sa=X&ved=0CBoQ6AEwAGoVChMlyJH60sbyQIVB3kmCh3uwAaR#v=onepage&q=narracion&f=true>

- DiMaggio, M. (1992) *Escribir para televisión. Cómo elaborar guiones y promocionarlos en las cadenas públicas y privadas*. Madrid: Paidós Comunicación.
- Egri, L. (1946) *The art of dramatic writing. Its basis in the creative interpretation of human movies*, New York, Touchstone Book. [En línea] Recuperado de <https://books.google.com.pe/books?id=1bp7P0dEMMC&printsec=frontcover&dq=The+art+of+dramatic+writing.+Its+basis+in+the+creative+interpretation+of+human+movies&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj0xbmWiNnNAhWr44MKHSJXDosQ6AEIHTAA#v=onepage&q=The%20art%20of%20dramatic%20writing.%20Its%20basis%20in%20the%20creative%20interpretation%20of%20human%20movies&f=false>
- Forero, M. (2002) *Escribir televisión. Manual para guionistas*, Barcelona: Paidós.
- Fernández, D. (1999) *Manual Básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, Barcelona, Paidós.
- García, J. (2010). *Realización artística y técnica de la postproducción de audio de piezas audiovisuales orientadas a distintos medios audiovisuales y a distintos géneros*. Universidad Politécnica de Valencia. Recuperado de.....
- García, E. (s.f.). *El cine Japonés*. [En línea] Recuperado el 04 de abril del 2016, de <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque1/pag12.html>
- Gómez, E. & Cuenca, I. (2011). *Manual técnico de sonido*. Madrid, España: Paraninfo, [En línea] Recuperado el 18 de noviembre del 2015, de [https://books.google.com.pe/books?id=olt9vSDbb0MC&printsec=frontcover&dq=sonido&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=sonido&f=true](https://books.google.com.pe/books?id=olt9vSDbb0MC&printsec=frontcover&dq=sonido&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=sonido&f=true)
- Gustems, J. (2011). *Música y sonido en los medios audiovisuales*. Barcelona, España [En línea] Recuperado el 18 de noviembre del 2015, de

[https://books.google.com.pe/books?id=VIZKBgAAQBAJ&pg=PA139&dq=sonido+en+la+narrativa+audiovisual&hl=es&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=sonido%20en%20la%20narrativa%20audiovisual&f=true](https://books.google.com.pe/books?id=VIZKBgAAQBAJ&pg=PA139&dq=sonido+en+la+narrativa+audiovisual&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=sonido%20en%20la%20narrativa%20audiovisual&f=true)

Jaramillo, A. M. (2007). Acústica: La ciencia del sonido. Colombia: Medellín. Fondo Editorial ITM. Instituto Tecnológico Metropolitano.

Jiménez, G. (1996). Narrativa Audiovisual. Madrid: Ediciones Cátedra.

Koza, R. (2004). Con los ojos abiertos. Crítica cinematográfica de algunas películas. Argentina, Córdoba. Editorial Brujas.

Magny, J. (2000). El sonido en el cine: imagen y sonido, puesta en escena/sonorización y revolución digital. Barcelona: Paidós Ibérica.

Mendicoa, G. (2003). Sobre Tesis y Tesistas. Lecciones de enseñanza-aprendizaje. Buenos Aires: Espacio Editorial.

Navarro, J. (2006). Narrativa Audiovisual. España, Barcelona. UOC.

Oliart, R. M. (2003a). La Post Producción de Sonido en films peruanos. Lima: Universidad de Lima, Tesis de Licenciatura en Comunicación.

Oliart, R. M. (2003b). Los elementos de la banda sonora. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

Parker, P. (2003) Arte y técnica del guión, una completa guía de iniciación y perfeccionamiento para el escritor. Barcelona, Ediciones Robinbook.

Peña, T. (2001). Narración Audiovisual. Investigaciones. Madrid: Ediciones del Laberinto.

Tesson, C. (2008), Los grandes directores de cine. España, Barcelona. Ediciones Robinbook.

Seger, L. (1990) Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona, Editorial Paidós.

Sierra, G. (s.f.). Principios básicos de lenguaje audiovisual. [En línea] Recuperado el 18 de noviembre del 2015, de

[http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/produccion\\_audiovisual\\_2.pdf](http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/produccion_audiovisual_2.pdf)

Stanley, A. (1994). El manual de audio en los medios de comunicación. España. Andoain: Escuela de Cine y Video.

Valenzuela, I. (2012). *El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno*. (Tesis de licenciatura). PUCP. Lima, Perú.

## ANEXOS

### 5.1. ANEXO n° 1: Matriz de datos para análisis de contenido sonoro por secuencias

<b>SECUENCIA A</b> * Título de la secuencia * Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes)							
SEC A	DESCRIPCIÓN (QUÉ/QUIÉN)	NATURALEZA Y PROCEDENCIA	PLANOS	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
<b>VOZ</b> (DIÁLOGOS)	Qué o a quién escuchamos. Breve descripción	Diegética, corresponde al tiempo y lugar (correspondiente al contexto). Extradiegética (externa al universo de la historia). En ON o en OFF. Anticipada, retrasada, en síncro.	Plano único, primer plano, segundo plano, tercer plano. Fade in, Fade out (rápido, lento, etc).	Momento de aparición desaparición de un sonido. Coincidencia con plano visual o acción específica, etc.	Sublementos en los que se descomponen sonido como los ambientes de continuidad. (Ej. Campo día: viento, pájaros, riachuelo)	Características del sonido que predominan: tono, timbre, ritmo, volumen, tiempo, ataque, etc.	Cualquier otro dato relevante acerca de los sonidos, el momento en que aparecen la forma, la evolución de los mismos, la relación con el plano visual, etc.
<b>AMB</b> (AMBIENTES)							
<b>FX</b> (EFECTOS DE SONIDO)							
<b>MUS</b> (MÚSICA)							
<b>SIL</b> (SILENCIOS)							
<b>IMG</b> (IMAGEN)	Que vemos. Descripción de lo que vemos, el encuadre y tratamiento.	—	Plano visual. Transiciones.	Correspondencia de plano visual con acción narrativa y con la aparición de sonidos.	—	Lo que resalte: Fotografía, color, arte, tratamiento, etc.	—

DIMENSIÓN	ITEM	SUFICIENCIA	COHERENCIA	RELEVANCIA	CLARIDAD	OBSERVACIONES
Palabra o Dialogo	¿Cómo aporta la palabra o dialogo en la narración de la historia?	Alto nivel	Moderado nivel	Alto nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
	¿La entonación y el timbre con el cual se realizan los diálogos o monólogos influyen en la caracterización de los personajes?					
	¿Con el uso correcto del ritmo, timbre e intensidad del sonido se puede producir sentimiento y emociones?					
Atmosferas o ambiente	¿Cómo aporta la atmosfera o ambiente en la narración de la historia?	Alto nivel	Moderado nivel	Alto nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
	¿Cómo es usado la atmósfera o ambiente en la película "El Verano de Kikujiro"?					
	¿Qué valores denotativos genera la atmosfera y ambientes en la película?					
Música	¿Qué emociones ha logrado generar la música en la película "El Verano de Kikujiro"?	Alto nivel	Moderado nivel	Moderado nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.

Silencio	¿Cómo aporta el silencio en la película "El verano de Kikujiro"	Alto nivel	Alto nivel	Alto nivel	Alto nivel	La dimensión e ítems se corresponden de <b>Pág. 98</b> manera positiva con los valores de Suficiencia y coherencia
----------	---	------------	------------	------------	------------	--

**5.2. ANEXO n° 2: Validez de contenido y juicio de expertos**



Silencio	¿Cómo aporta el silencio en la película "El Verano de Kikujiro"?	4. Alto nivel	4. Alto nivel	4. Alto nivel	4. Alto nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
Efectos de Sonido	¿Cómo aporta los efectos de sonido en la película "El verano de Kikujiro"?	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
	¿Cómo es usado los efectos de sonido en la película "El verano de Kikujiro"?					
Planos Cinematográficos	¿Cómo aporta los planos cinematográficos en la narración de la historia?	4. Alto nivel	4. Alto nivel	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
Ángulos cinematográficos	¿Cómo refuerza los ángulos en la caracterización de personajes y en la construcción de espacio/lugares?	4. Alto nivel	4. Alto nivel	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
Eje Narrativo: Tiempo	¿Cómo se relaciona el tiempo con los otros ejes narrativos en la construcción de la historia?	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia,

						relevancia y claridad.
Eje Narrativo: Espacio	¿Cómo refuerza el espacio en la construcción de la narración de la película "El verano de Kikujiro"?	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.

Eje Narrativo: Personajes	¿Cómo aportan los personajes en la narración de la historia?	4. Alto nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	3. Moderado nivel	La dimensión e ítems se corresponden de manera positiva con los valores de suficiencia, coherencia, relevancia y claridad.
------------------------------	--	---------------	-------------------	-------------------	-------------------	--

Nombre del evaluador: Diego Alonso Baca Cáceres

Grado: Licenciado en Ciencias de la Comunicación con especialización en Audiovisuales

Trabajo: Docente Tiempo Parcial en la Universidad Privada del Norte de Trujillo



DNI:44223682

### 5.3. ANEXO n° 3: Imagen representativas de la película “El Verano de Kikujiro”







































