

FACULTAD DE COMUNICACIONES



Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

EXPRESIÓN AUDIOVISUAL DE LA PELÍCULA «BIG FISH»

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autoras:

Brigitte Stefany Lozano Parián

Rosa María Agurto Mont

Asesor:

Mg. Maria Elena Mamani Gomez

Lima - Perú

2021

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS

La asesora María Elena Mamani Gomez, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Comunicaciones, Carrera profesional de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES**, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo de la tesis de los estudiantes:

- Brigitte Stefany Lozano Parián
- Rosa María Agurto Mont

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: Expresión Audiovisual de la película «*Big Fish*» para aspirar al título profesional de: Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al o a los interesados para su presentación.

Mg. María Elena Mamani Gomez
Asesor

ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados han procedido a realizar la evaluación de la tesis de las estudiantes: Brigitte Stefany Lozano Parían y Rosa María Agurto Mont para aspirar al título profesional con la tesis denominada: Expresión Audiovisual de la película «*Big Fish*».

Luego de la revisión del trabajo, en forma y contenido, los miembros del jurado concuerdan:

Aprobación por unanimidad

Aprobación por mayoría

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Desaprobado

Firman en señal de conformidad:

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado
Presidente

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado

DEDICATORIA

Este presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a todos los estudiosos de la comunicación audiovisual, realizadores y aspirantes, quienes no solo persiguen una carrera. Sino el sueño de hacer arte que humanice a la sociedad. Y también a Dios, por brindarnos la sabiduría necesaria para seguir y por las fuerzas para realizar cada logro de manera honesta.

AGRADECIMIENTO

A todas y cada una de las personas que estuvieron con nosotras en este proceso, a nuestros seres queridos por sus constantes ánimos y consejos; y sobre todo a nuestra asesora, quien nos guio en cada paso, brindándonos constante soporte, retroalimentación y empuje para seguir investigando, haciendo que los resultados de este trabajo sean posibles a pesar de las adversidades en las que nos encontramos atravesando por la coyuntura mundial.

Tabla de contenidos

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS	2
ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	8
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	12
1.1. Realidad problemática	12
1.2. Formulación del problema	30
1.3. Objetivos	31
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	32
2.1. Tipo de investigación	32
2.2. Población y muestra	32
2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	32
2.4. Procedimiento	33
CAPÍTULO III: RESULTADOS	35
3.1. Análisis de la escena 1	35
3.2. Análisis de la escena 2	41
3.3. Análisis de la escena 3	46
3.4. Análisis de la escena 4	51
3.5. Análisis de la escena 5	56
3.6. Análisis de la escena 6	62
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	69
CONCLUSIONES	76
RECOMENDACIONES	78
REFERENCIAS	79
ANEXOS	84

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Código Visual de la escena 1	36
Tabla 2	Código Sonoro de la escena 1	38
Tabla 3	Código Sintáctico de la escena 1	39
Tabla 4	Código Visual de la escena 2	42
Tabla 5	Código Sonoro de la escena 2	44
Tabla 6	Código Sintáctico de la escena 2	45
Tabla 7	Código Visual de la escena 3	47
Tabla 8	Código Sonoro de la escena 3	49
Tabla 9	Código Sintáctico de la escena 3	50
Tabla 10	Código Visual de la escena 4	51
Tabla 11	Código Sonoro de la escena 4	53
Tabla 12	Código Sintáctico de la escena 4	54
Tabla 13	Código Visual de la escena 5	56
Tabla 14	Código Sonoro de la escena 5	59
Tabla 15	Código Sintáctico de la escena 5	61
Tabla 16	Código Visual de la escena 6	63
Tabla 17	Código Sonoro de la escena 6	65
Tabla 18	Código Sintáctico de la escena 6	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Plano general del lago	36
Figura 2	Plano medio corto de Edward	36
Figura 3	Plano detalle del anillo	36
Figura 4	Subjetiva del pez	37
Figura 5	Ángulo normal	37
Figura 6	Lago verde	43
Figura 7	Lago púrpura	45
Figura 8	Colores normales	45
Figura 9	Spectre (Edward Bloom)	42
Figura 10	Edward Bloom	42
Figura 11	Elementos (verde)	45
Figura 12	Spectre	45
Figura 13	Lago del pueblo de Spectre	45
Figura 14	El circo	47
Figura 15	Edward Bloom en el campo del circo	47
Figura 16	Plano general del circo	47
Figura 17	Plano americano del personaje	50
Figura 18	Plano americano del personaje	50
Figura 19	Sandra Templeton	50
Figura 20	Plano general del remolque	51
Figura 21	Plano medio corto de Amos	51
Figura 22	Plano detalle del arma	51
Figura 23	Lobo en contrapicado	52
Figura 24	Lobo en ángulo normal	52
Figura 25	Edward y el color azul	54
Figura 26	La pistola en tela roja	54
Figura 27	El lobo y el fondo verde	54

Figura 28	La base militar asiática	56
Figura 29	Encuadre de Edward y las siamesas	56
Figura 30	Plano detalle del reloj	57
Figura 31	Plano detalle de los documentos asiáticos	57
Figura 32	Picado de los militares saltando	58
Figura 33	Contra picado de los militares saltando	58
Figura 34	Militares color rojo	61
Figura 35	Avión verde	61
Figura 36	Edward rojo	61
Figura 37	Matiz rojo, negro y verde	62
Figura 38	Saturación	62
Figura 39	Brillo oscuro	62
Figura 40	Psicología del color azul (Will narra)	63
Figura 41	Personajes despidiéndose (lago)	63
Figura 42	Despedida de Edward Bloom	63
Figura 43	Figura de Sandra Templeton (brillo)	63

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito determinar la expresión audiovisual de la película *Big Fish* de Tim Burton. Cada una de las historias es contada con elementos metafóricos y significativos, donde el espectador tiene la oportunidad de poder participar en la interpretación del mensaje emitido, a la hora de analizar y descifrar códigos audiovisuales. Asimismo, se centra en el estudio del uso de elementos aplicados en la película de Tim Burton, es decir, las características de las variables estudiadas. La investigación cualitativa tuvo como técnica para recolectar información el método de observación. Asimismo, se llevó a cabo un estudio tipo descriptivo-explicativo empleando como instrumento el análisis de contenido de la película “*Big Fish*”. El estudio se desglosa en un marco teórico reforzado con investigaciones relacionadas a la presente investigación. Se concluye que las diversas escenas emplean elementos significativos que enriquecen a la historia por estar relacionada con la fantasía y realidad, otorgando al espectador una idea más clara del mensaje que se quiere transmitir sin necesidad de decirla textualmente entre diálogos. Por ello, se determinó que el aspecto expresivo exterioriza los pensamientos y sentimientos de los autores y personajes.

Palabras clave: Narrativa audiovisual, color, elementos, código visual, código sonoro.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the audiovisual expression of Tim Burton's movie Big Fish. Each of the stories are told with metaphorical and significant elements, where the viewer can participate in the interpretation of the message when it comes to analyzing and deciphering audiovisual codes. Likewise, it focuses on the study of the use of elements applied in Tim Burton's film, which are, the characteristics of the variables studied. The qualitative research had to collect information the observation method as a technique. Likewise, a descriptive-explanatory study was carried out using the content analysis of the film "Big Fish" as an instrument. The study is broken down into a theoretical framework reinforced with research related to this research. It is concluded that the various scenes use significant elements that enrich the story because they are related to fantasy and reality, giving the viewer a clearer idea of the message to be transmitted without the need to say it precisely between dialogues. For this reason, it was determined that the expressive aspect externalizes the thoughts and feelings of the authors and characters.

Keywords: Audiovisual narrative, color, elements, visual code, sound code.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

El cine es una de las técnicas de arte más sorprendentes que ha creado el ser humano para proyectar sus metrajes. El mundo ha tenido una constante evolución desde los inicios con el cine mudo hasta la actualidad, que ha permitido que cada creación ofrezca algo distinto. La expresión audiovisual se ha convertido en una necesidad imprescindible para las grandes producciones alrededor de mundo que deseen compartir historias significativas. Aquello es tan importante porque involucra una serie de factores que le darán un significado diferente a la historia contada con imágenes en movimiento y sonido. Aquello tiene elementos para la participación de cada una de las ideas que se plantea realizar y pueda ser disfrutado en las pantallas. Freitas y Castro (2010), afirman lo siguiente: “Compartimos historias para comunicarnos, transmitir cultura, valores y conocimientos; y eso viene ocurriendo de generación en generación. Ya sea mediante una canción de cuna o una película, todos somos contadores de historias”.

En el 2008, Fontabille menciona algo sumamente interesante sobre una visión resaltante de lo ya mencionado. Expone que para que un proyecto pueda ser calificado tiene que estar adaptado a un lenguaje en específico. Esto no significa que deba tener una gran cantidad de planos de expresión a través de los cinco sentidos o del plano de contenido, que está relacionado con lo inteligible y conceptual. Se sabe que es necesario, pero para que exista un lenguaje es vital que también existan principios, normas y procedimientos.

Por ello, se usa la expresión audiovisual en diversas producciones para generar más intriga y originalidad a la historia por medio de cortometrajes, largometrajes, videoclips, spots, etcétera. Cada uno con una diferencia dependiendo de las funciones de lenguaje que se quieran usar. De esta manera, permite evaluar y analizar de manera concreta los códigos y signos que transmiten. Pujol (2018) afirma: “Los recursos expresivos audiovisuales se caracterizan por ser más efectivos a la hora de persuadir, es decir, para cambiar significativamente creencias, valores y opiniones en el público espectador” (p.26). Porque si bien es cierto, cada persona tiene una visión distinta de lo que consume y esto muchas veces puede alterar lo ya establecido por uno mismo.

En la actualidad, esta película sigue siendo tema de conversación, investigación e inspiración incluso teniendo casi dos décadas de antigüedad. No solo ha sido halagada por la crítica de su época, sino que siguió siendo usada como referente audiovisual y continuó recibiendo buenas críticas y análisis. Por lo que se desea analizar a profundidad qué es lo que la hace tan especial en cuestión a elementos expresivos audiovisualmente. Uno de ellos es el artículo del conocido web blog ESPIN OF incluso 10 años después de su estreno, en donde Benitez (2013) señala que “está vislumbrado a través de la óptica de cuento en la que queda impregnado todo el tono del filme” pues nos permite interpretar que “la fantasía en esta vida es a veces tanto o más necesaria que la realidad” .

A la fecha el legado persiste, siendo usada como referencia en videos musicales de grandes productoras internacionales tales como HYBE Labels y Freenjoy (Lights y Adore You respectivamente) en el año 2019, o siendo incluso objeto de estudio en cursos de semiótica y tesis. Un buen ejemplo de ello es el artículo de estudio del doctor y magister Bermúdez y el licenciado Choi (2015) llamado “La Narración Cinematográfica en la Era de

la Imagen Digital”, en donde se desplegó una investigación científica tomando como referencia la ya mencionada película Big Fish, junto a otra más.

Perdomo (2016), menciona que Christian Metz estudiaba las películas con relación a los códigos y mensajes que muchas veces son usados para transmitir significados al espectador. Por ello, afirma que las producciones cinematográficas utilizan estos elementos, como por ejemplo los movimientos de cámara, flashback, el claroscuro; que vendría a ser el uso de contraste, los símbolos culturales y el montaje.

De la misma forma, es sumamente necesario estudiar la importancia de estos elementos y cómo trabaja en la ficción cada proceso simbólico con relación a la influencia en el espectador. “El significado explícito consiste en asignar una interpretación conceptual al contenido del film, su función radica en crear una reflexión sobre el argumento de la película” (Perdomo, 2016, p.157). Esto quiere decir, que el espectador tiene que encontrar un sentido claro, significativo e independiente, a pesar de que la historia esté contada en base a metáforas, elementos semióticos, entre otros.

Es importante mencionar que las grandes producciones cada vez buscan recibir mayor acogida por parte de fans por encima de una audiencia general, tal y como lo citan Torrado, Ródenas y Ferreras (eds.) (2017).

El movimiento fan se ha distinguido desde sus inicios por la intensidad y la vinculación emocional con la que este sector de la audiencia participa de una narración (Cascajosa, 2016, pág. 184) dando lugar a una subcultura autónoma con identidades sociales y prácticas culturales propias (Jenkins, 1992, pág. 46; Jenkins, Tulloch, 1995, pág. 18; Scolari, 2013, pág. 232) (p. 76).

Esto permite que los espectadores, ahora convertidos en fans, empiecen a otorgarle un sentido significativo al contenido que consumen y lo adapten a sus comportamientos e ideologías, aplicándolo en sus redes sociales, por poner un ejemplo. “Alrededor de plataformas participativas de fans, los aficionados presentan sus propios trabajos. Esos espacios diluyen la posición del autor en producciones *crossmediáticas*, porque aparecen varios niveles de creación y los textos que forman mundos narrativos se multiplican.” (Campalans, Renó, Gosciola, 2014, p. 125)

Esta investigación tiene como propósito rescatar el valor del conjunto de significantes dentro del código visual, sonoro y sintáctico del mencionado filme realizado por Tim Burton en el año 2003. En el que se quiere resaltar la justificación que se le otorga a diferentes recursos audiovisuales dentro de la ficción. *Big Fish* es una película con más de 18 años de antigüedad. Cuenta con técnicas metafóricas, simbólicas y de transmisión de mensajes, que sin duda significaron una apuesta por parte del director en establecer una narrativa que va más allá de lo establecido, y que han servido incluso de objeto de estudio. Un de ellos es el estudio de narración cinematográfica de los doctores Bermudez y Choi (2015).

¿Se trata de una nueva dimensión de la ideología, distinta a la de la promoción del ocultamiento o el engaño, o consiste en la masificación, a través del cine, de un componente crítico? *Una aventura extraordinaria* y *El gran pez* dramatizan este interrogante, puesto que hay en ellas una contradicción evidente entre el despliegue sensible de la imagen, que busca optimizar la percepción realista desde el aprovechamiento de los recursos digitales y el contenido diegético que pone en duda ese despliegue (en el caso de *Una aventura extraordinaria*) o la "normalización" de lo que en él se muestra (en el caso de *El gran pez*). (p. 127)

Esto quiere decir que hubo una clara intención de dirección en aplicar esa narrativa audiovisual, y que el espectador es pieza clave para la interpretación, análisis y descifrado de códigos audiovisuales que enriquecen al filme y lo vuelven exitoso.

1.1.1. Antecedentes

En los últimos años, en algunos países de Latinoamérica se han realizado diversos trabajos de investigación con un propósito u opinión relacionados al tema que abordamos. Los cuales brindarán mayor comprensión a la expresión audiovisual, debido a los resultados de los antecedentes de investigaciones nacionales e internaciones.

1.1.1.1. Antecedentes Nacionales

El primer trabajo corresponde a Corrales (2018) en la ciudad de Lima, en una tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Ciencias de la Comunicación, sustentó: *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma aymara, Lima – 2018*. El objetivo de la tesis fue analizar los elementos del lenguaje audiovisual en las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma Aymara, Lima, 2018. Desarrolló una investigación cualitativa, en la que se concluye que los elementos de la unidad de montaje en las acciones del tráiler del film, usan el corte en seco para generar una ilación entre una escena y otra. Por ende una continuidad logrando que el espectador siga la secuencia de las escenas con solo mirar el tráiler generando así deseos de ver la película completa para poder llegar a comprender que paso con los personajes, obteniendo el público esperado en las salas. Se entiende entonces que los elementos de esta

unidad han logrado complementar la unidad de selección por ende generan ambos el correcto uso del lenguaje audiovisual.

Por otro lado, en la investigación de Rupay (2018) titulada: *Análisis de la narrativa audiovisual en las escenas de la película peruana Cementerio General*. El objetivo de la tesis fue analizar cómo se presenta la narrativa audiovisual en las escenas de la película peruana *Cementerio General*. Desarrolló una investigación cualitativa. Las conclusiones incluyen que las cualidades del sonido son un elemento importante dentro de la narrativa audiovisual. Asimismo, ayuda a la generación de estados emocionales y sobre todo teniendo en cuenta que la realización de una película de terror es lograda por la mezcla de la banda sonora acompañando lo elementos visuales. Por lo tanto, debido a la inexistencia de esto, los espectadores no se alertaron, ni lograron la debida atención porque la música no acompañó la historia hasta llegar al clímax.

La tercera investigación nacional pertenece a Sarovio (2019) titulada: *Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El verano de Kikujiro” de Takeshi Kitano*. El objetivo del estudio es analizar el poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la película. Asimismo, describe los componentes narrativos y expresivos, también reconoce las categorías y presenta la importancia de uso del sonido en el film. De igual forma, expone una categoría de Rosa María Oliart (2003) donde presenta elementos, como: voz, atmósferas, efectos de sonidos, música y silencio. Por otro lado, para el estudio se seleccionaron ocho secuencias para posteriormente ser analizadas en una matriz propuesta por Valenzuela. En conclusión, Sarovio indica que los sonidos presentes se incorporan perfectamente con la imagen para generar sensaciones a la historia, ya que permite que el espectador se identifique y cree interacción.

1.1.1.2. Antecedentes Internacionales

Santanilla (2009) en el país de Colombia, en una tesis para obtener el título de Comunicadora social, Campo Profesional: Audiovisual, sustentó: *Análisis Semiótico-Visual de películas ganadoras mejor fotografía en el festival de San Sebastián*. El objetivo de la tesis es analizar la teoría semiótica visual de los elementos de la dirección de fotografía en ocho películas ganadoras en el festival. Asimismo, realiza un análisis a profundidad sobre los fotogramas y escenas que son elegidas para la realización de los filmes. Además, detalla la importancia que se le da a la fotografía cinematográfica porque hace que el mensaje sea mucho más claro y propone un discurso completo y definido. Es así como demuestra en conclusión que la fotografía de una película es importante, ya que abunda la presencia de elementos como: composición, colores, luz, texturas. Por otro lado, indica que los realizadores audiovisuales parten de un concepto y referentes, para luego construir una historia con significado que no necesariamente los espectadores lo interpretan como tal, sino que ellos son los encargados de construir sus mismos significados.

En 2017, Herrera y Cediell en el país de Colombia, en un trabajo de grado para optar el título de Comunicador Social en el campo de Producción Audiovisual, sustentó: *Análisis del cortometraje Alguien mató algo*. El objetivo de la tesis en primera instancia es analizar por qué las productoras colombianas hablan tanto sobre violencia, en cuanto a la narración, concepto y estética. A partir de ello, detecta similitudes y aporta con nuevas y mejores ideas sobre narrativa audiovisual. De igual forma, analiza el contenido y la interpretación semiótica que se usa en el cortometraje. Respecto a la forma en que el director usa elementos

metafóricos para hablar sobre violencia, pero sin recurrir a lo habitual que se observa día tras día.

Finalmente, Agudelo (2011) en el país de Colombia, en una tesis para obtener el título de Comunicadora Social, Campo Profesional: Medios audiovisuales, sustentó: Análisis del color en las películas de Ciro Guerra. El objetivo de la tesis es analizar sobre la importancia de color en las diversas producciones, ya que aquello le da un valor más estético, además de transmitir emociones. Desarrolló un estudio exhaustivo con relación al color en las propuestas de arte y dirección de fotografía en la pre-producción, realización y la postproducción. Indica que aquellos elementos tienen que ser bien utilizados porque definen al producto audiovisual, además que le darán valor significativo. En conclusión, Agudelo menciona que la psicología del color no asegura que transmita un mensaje con significado, sino que solo complementa con herramientas que darán un contenido personal y artístico a su creación.

1.1.2. Bases Teóricas

1.1.2.1. Expresión Audiovisual

En un estudio de la historia audiovisual propuesta por Bertetti (2015), él resalta la relevancia de códigos audiovisuales como “un conjunto de manifestaciones heterogéneas expresivas y significantes” (p.129) y que antes fueron desarrollados por Casetti y Di Chio (1991: 62-103): Los códigos visuales, códigos gráficos, códigos sonoros y los códigos sintácticos.

En la presente investigación científica no se tomará el segundo, pues no es relevante al estudio de interpretación de signos, al ser un tópico referido a créditos, textos y rótulos, pero sí los otros tres.

- **Código Visual**

Comprende todo lo que los ojos pueden percibir en la pantalla. Harari (2013) nos define varios conceptos dentro del mismo. Entre ellos, los cuatro principales en los que centraremos el estudio serán dos: Planos y ángulos. Para él, lo visual cinematográfico tiene un significado concreto.

Entre el campo visible y lo que está fuera de campo se establecen múltiples relaciones: el visible es el campo real, concreto, observable; el fuera de cuadro es un campo virtual, imaginario, pero que alimenta de sentidos al primero, con la entrada y salida de personajes, o con la mirada de estos hacia fuera de campo, o los ruidos que se oyen provenientes de afuera del encuadre. (p.32)

Esto confirmaría que el sonido, el cual pronto será definido, debe ser relacionado y ensamblado siempre con el contenido visual que se muestra, pues trabajan de la mano.

- Planos

Este elemento del lenguaje audiovisual contiene una serie de normas que se emplean en producciones audiovisuales para que finalmente tenga un significado. “El plano ofrece una enorme cantidad de información y riqueza semiótica.” (Sánchez, 2006, p. 83)

Por otro lado, Cortés (2018) menciona lo siguiente: “El director de fotografía junto con el director del filme realizan la composición de la imagen en función de la escala o tipología de plano adecuada para cada plano.” (p. 62) Lo que significa que ambos trabajarán de la mano para que lo planteado en preproducción sea visto de en pantallas de forma clara.

Asimismo, según Bedoya y León (2016) los planos nos informan sobre lo que percibiremos en el campo visual. Por lo tanto, presentan una escala de planos que permitirá

entender cada uno de ellos.

- A. *Gran plano general (o vista panorámica)*. Se muestra la mayor amplitud espacial. Por ejemplo, se contempla todo el panorama del desierto, pueblo, valle, ciudad, entre otros. Usualmente suelen usarse en escenas exteriores, ya sean naturales o artificiales. “El gran plano general tiene una función mayormente descriptiva, de allí que sean muy frecuentes en documentales acerca de la naturaleza o en la introducción de relatos de ficción: los encuadres abiertos que muestran porciones amplias de ciudades” (p. 35)
- B. *Plano general (o plano general largo)*. A diferencia del anterior plano, este muestra un campo visual más preciso y determinado. Es decir, si en el anterior se muestra todo el desierto, este mostrará solo una parte. Cabe mencionar, que puede ser usando tanto en exteriores como en interiores. “Son planos característicos de los relatos de aventuras, de guerra, y están asociados a los sentimientos que animan a estos relatos épicos: el riesgo, el peligro, la amenaza exterior, la emoción aventurera, el involucramiento del espacio abierto, la expansión dinámica.” (p.38)
- C. *Plano entero (o plano completo)*. Se muestra la figura humana en cuerpo entero, desde la cabeza hasta los pies, también puede abarcar espacios superiores, inferiores y laterales. “Con referencia a la figura humana, el plano entero permite apreciar los rasgos exteriores de manera muy clara, así como las acciones asociadas al hecho de estar de pie, sentado o en otras posiciones o en movimiento.” (p.42)

D. *Plano americano (o plano de 3/4)*. “El plano que corta la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza y, también, desde las inmediaciones del pecho hasta los pies.” (p. 42)

De igual forma, se puede captar a los personajes sentados o echados. El plano americano se centra más en los personajes ya que permite percibir mejor las conductas e interacciones de los personajes en escena. Asimismo, ofrecer mayor visibilidad de los rasgos físicos, sus expresiones, sus acciones con los demás o con el espacio.

E. *Plano medio*. Se muestra la figura humana desde el pecho, ya sea superior o inferior. En la mayoría de escena el personaje se muestra quieto, esté de pie o sentado, pero también se puede usar cuando la cámara está en movimiento y sigue al personaje en acción.

F. *Primer plano*. Se muestra la figura humana cortada desde la parte superior del pecho hasta la cabeza, o desde el cuello hasta la cabeza. “Este tipo de plano convoca la interioridad del personaje, permite auscultar la intimidad a través del gesto, la mirada, el tic.” (p. 46)

G. *Gran primer plano (o primerísimo plano)*. Conocido como plano detalle, ya que se apodera de toda la pantalla con partes del cuerpo específicos u objetos que formarán parte de la historia. “Es el plano de un rostro encuadrado entre los labios y las cejas. El plano de los labios cubriendo la casi totalidad del encuadre.” (p. 49)

Por lo tanto, se puede deducir que cada uno de los planos expuestos son esenciales en la grabación de una escena, ya que describe, narra y muestra. A su misma vez, da mayor

significado a lo que se quiere mostrar en pantallas, ya sea el escenario, la acción o expresión de los personajes.

- Ángulos

Al igual que el uso de planos, es importante el manejo de ángulos en una grabación. Puesto que es la posición en la que se sitúa la cámara para captar la acción del personaje. Cortés (2018), expone lo siguiente:

En la composición de la imagen cinematográfica entran en juego varias categorías básicas, entre las que se encuentran la altura de la cámara (alta, baja y media), su angulación (picado, contrapicado, normal, cenital, nadir y aberrante), las leyes de la composición de la imagen heredadas de la pintura (la ley de los dos tercios, la sección áurea, etc.), todas ellas ampliamente tratadas en multitud de manuales básicos de lenguaje y técnica cinematográfica citados en esta obra, por lo que no se considera pertinente volver a insistir sobre los mismos. (p. 60-61)

- Movimientos de la cámara

Tanto como los planos y los ángulos, el movimiento de cámara también es muy importante, ya que nos adentra más al desarrollo de la historia. Esto se puede dar por medio de un desplazamiento físico u óptico.

A diferencia de las otras artes figurativas o representativas, en el cine el encuadre puede ser móvil. No solo porque los elementos del campo visual tienen la capacidad de desplazarse —en cuyo caso percibimos un movimiento interno en el encuadre incluso cuando la cámara se mantiene estática—, sino porque la cámara es un aparato que, colocado sobre un soporte, puede variar su posición física respecto de los objetos filmados produciendo en el espectador la impresión de que los límites de la pantalla no son fijos y que las perspectivas visuales cambian con extraordinaria fluidez.

(Bedoya y León, 2016, p.67)

Asimismo, los movimientos de cámara cumplen una función en el desarrollo de la trama y son vitales para mostrar al espectador el campo visual de forma más dinámica con un fin determinado. Según Bedoya y León (2016) exponen diversos movimientos de cámara que permitirá describir mejor los escenarios de la película.

- A. *Tilt up*. Es el desplazamiento de cámara panorámico vertical de abajo hacia arriba.
- B. *Tilt down*. Es el desplazamiento de cámara panorámico vertical de arriba hacia abajo.
- C. *Tracking in o trávelin hacia adelante*. Consiste en desplazar la cámara hacia adelante con ayuda de un soporte para captar al personaje u objeto que se plantea mostrar.
- D. *Trávelin con steadicam*. Es un desplazamiento de cámara con ayuda de un soporte estabilizador. “Su desplazamiento tiene una velocidad y ligereza extraordinarias, lo que muchas veces le permite asumir el “punto de vista” de un objeto inanimado (una bala en curso al blanco, una flecha que se aproxima al *bull*” (Bedoya y León, 2016, p. 84). Como resultado logra movimientos mucho más realistas y dinámicos.
- E. Cámara inmóvil. Es cuando la imagen que queda quieta y estática. Es decir, cuando se queda en su misma posición y crea estabilidad en el escenario. Solo los personajes u objetos pueden estar en movimiento. (pp. 67-92)

En la película Big Fish los movimientos de cámara fueron muy importantes para el director, ya que en repetitivas escenas se puede observar éstas con un significado valioso.

- **Código Sonoro**

Para Chico, J. (2018), lo que tradicionalmente en arte surgía por separado, las artes plásticas y la música, ha llegado a ser una simbiosis perfecta a través del cine, el vídeo o cualquier medio sonoro-visual. En estos últimos años se ha visto cómo se han puesto en alza los aspectos sonoros y espaciales de esta conjunción, desarrollándose en numerosos campos de la creación. En su investigación, aunque el salto de lo sonoro-visual ha sido hacia la representación en lo tridimensional, en lo bidimensional del audiovisual quedan cuestiones a las que prestar atención, como por ejemplo la cuestión que abarca su tesis, la sincronización entendida como recurso que vertebra y expande las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.

Asimismo, Balsebre (citado por Arias 2019) indica lo siguiente: «conjunto de formas sonoras representadas por sonidos inarticulados o de estructura musical, de fuentes sonoras naturales y/o artificiales, que restituyen objetiva y subjetivamente la realidad construyendo una imagen» (Balsebre, 2007, p. 125).

Por otro lado, la mayoría de los espectadores considera el sonido como secundario. Lo que es falso, ya que tanto como la imagen y el sonido son importantes porque se complementa. Chion (1993) indica: “El sonido hace ver la imagen de modo diferente a lo que esta imagen muestra sin él, la imagen, por su parte, hace oír el sonido de modo distinto a como este resonaría en la oscuridad”.

Esto confirmaría que un filme sin códigos sonoros no tendría la misma repercusión, debido a que desde años atrás ha sido usado como herramienta para trasladarnos hacia el lugar donde el director nos quiere dirigir con su historia.

- Efectos de sonido

Son todas las vibraciones sensoriales que se pueden percibir a través de nuestros oídos.

El mismo autor Harari (2013), nos define el sonido como parte inseparable de la organización audiovisual.

El sonido es un generador de sentido; su presencia como banda sonora brinda información acerca de los elementos del encuadre, poseyendo una dimensión significativa propia. Es menos evidente que la imagen: puede conseguir efectos muy interesantes desde el punto de vista expresivo e incluso así pasar desapercibido. Es por lo que, sabiendo esto, hay que atender mucho más al momento de disfrutar o analizar un filme, ya que la banda sonora realiza un aporte fundamental. Inclusive, según cómo esté aplicada, habrá imágenes iguales que puedan interpretarse de forma distinta si se le asigna un sonido diferente. (p.74)

Es de suma importancia conocer y estudiar de manera cautelosa el sonido cinematográfico, pues al tener diferentes elementos fusionados en la postproducción, todos poseen un porqué y un motivo.

Por otro lado, según Chion (1993) el sonido no necesita estar dentro de otro marco ni continente. Todo lo contrario, puede ir acompañado simultáneamente sin límites. Por ejemplo, en una misma escena se puede encontrar: off, diálogo sincronizado, diegético. Complementándose y logrando tener una misma intención en el escenario. (p. 60)

Asimismo, Chion (1993) propone un tricírculo que permitirá entender mejor el desarrollo del sonido en la escena audiovisual:

- A. Fuera de campo. Es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente.
- B. Sonido in. Aquel cuya fuente aparece en la imagen y pertenece a la realidad que

ésta evoca.

- C. Sonido off (extradieético). Aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, es decir, situada en un tiempo y un lugar ajenos a la situación directamente evocada: caso, muy extendido, de las voces de comentario o de narración, llamadas en inglés voice-over y, por supuesto, de la música orquestal. (p.63)

Para complementar aquello, Chion (1993) añade nuevas categorías que ayudarán a enriquecer el escenario:

- A. Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican.
- B. Se llamará sonido interno al que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del corazón (que podrían bautizarse como sonidos internos-objetivos), o sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (que llamaremos internos- subjetivos o internos-mentales). (p. 65)

Sin duda, el sonido es un gran compañero de la imagen, ya que tiene elementos que enriquecen a la escritura audiovisual.

o Musicalización

Puede parecer que la música no es tan importante, pero es todo lo contrario; aquello es un componente fundamental para una realización audiovisual, ya que será de gran aporte para crear escenarios significativos. “La música resulta ser básicamente una combinación coherente

de sonidos y silencios que produce efectos psicológicos a quien la escucha; que interesa profundamente a los seres humanos y es transversal a casi todos los públicos.” (Cortes; Knott y Chaves, 2021, p. 129).

Por otro lado, Chion (1992) expone que existen dos maneras de crear música en el cine. Los cuales llama *empático* y *anempático*.

Efecto empático. La música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. (p. 15)

Efecto anempático. Puede denominarse anempático (con una «a» privativa), derivan en especial las innumerables músicas de organillo, de celesta, de caja de música y de orquesta de baile, cuya frivolidad e ingenuidad estudiadas refuerzan en las películas la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla. (p. 15, 16)

En el caso de “El gran pez”, hacen uso de ambas para poner en contexto la acción. Ya sea para generar empatía entre la música y la escena o por el contrario; delimitar una cierta distancia entre lo emocional con la acción.

- **Código Sintáctico (Color)**

Dentro de la ya mencionada clasificación presentada por Bertetti (2015), él define el código sintáctico como “relativo al montaje” (p. 129), y lo clasifica en dos ramas: Códigos de la iconicidad y de la composición fotográfica.

En ambos, se puede tomar como pieza de estudio al color, y por ello se enfocará la categoría en ese tópico.

El cine en sus inicios solía presentar solo colores monocromos. Sin embargo, con el avance tecnológico no solo se ha podido agregar a ello el uso completo de una variedad de tonalidades, sino que se ha generado un valor agregado a ello. El hecho de poder balancear las paletas según los significantes que se quieren transmitir, y el de los mensajes ocultos con influencia en nuestro subconsciente.

o Composición (Propiedades del color)

Para este indicador, se dio a conocer tres conceptos propuestos por Harari, A. (2013), quien considera el uso del color como un recurso que representa emociones, pensamientos o propósitos, siendo un perfecto complemento del guion.

El matiz. Designa el color mismo y cuando se habla de él se está refiriendo a cada grado de la escala cromática del violeta al rojo. El calor y la emocionalidad del rojo puede expresar, a veces, el mundo interior dislocado de un personaje, o aplicado a su vestimenta puede definir su carácter, además de crear un centro de interés en el encuadre.

La saturación. Los colores saturados tienen una mayor energía en la composición de la imagen y una mayor definición de los detalles que los desaturados. Cuanto más se satura un color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo. A medida que agregamos blanco a un color lo estamos desaturando.

El Brillo. Los realizadores aprovechan expresivamente las posibilidades del brillo o luminosidad de la imagen, es decir, de la cantidad de luz e intensidad añadida al color. Se le resta brillo a un matiz añadiéndole gris para tornarlo opaco. El negro supone la anulación del brillo de la imagen. Cuanto más brillante es el color, mayor es la impresión de que el objeto está más cerca de lo que en realidad está. (p.66-67)

Con estos conceptos básicos es más sencillo poder clasificar y entender mejor los diversos recursos aplicados desde la dirección de fotografía o postproducción para una mejor estética visual y resultado semiótico.

- Iconicidad (Psicología del color)

Gavilán, M. (2018) señala que a psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar cómo percibimos y nos comportamos ante distintos colores, así como las emociones que suscitan en nosotros dichos tonos. Hay ciertos aspectos subjetivos en la psicología del color, por lo que no hay que olvidar que pueden existir ciertas variaciones en la interpretación y el significado entre culturas.

La definición de Gavilán muestra el color como una variable enriquecedora para nuestra investigación, como también un factor que podría resultar limitante con respecto al contexto en el que fue realizado el largometraje.

Además de la definición de Gavilán, es fundamental tomar en cuenta la teoría del color de Goethe quien, según Lara (2015) “con su obra sobre teoría del color, sentó las bases de la psicología del color que conocemos en la actualidad, destacando la percepción humana como el aspecto olvidado por las teorías newtonianas.” (p. 1) Y es por ello, que es tan importante siempre tenerlo en consideración durante la presentación de resultados para la interpretación de esta categoría.

1.2. Formulación del problema

En base a las consideraciones previas se formula la siguiente interrogante: ¿Cómo se manifiesta la expresión audiovisual en película "Big Fish" de Tim Burton?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

- Determinar la expresión audiovisual de la película "Big Fish" de Tim Burton.

1.3.2. Objetivos específicos

- Establecer la expresión del código visual en la película "Big Fish" de Tim Burton.
- Establecer la expresión del código sonoro en la película "Big Fish" de Tim Burton.
- Establecer la expresión del código sintáctico en la película "Big Fish" de Tim Burton.

1.4. Hipótesis

Por el tipo de investigación cualitativa no se aplica la postulación de una hipótesis para la presente investigación.

“No en todas las investigaciones cuantitativas se plantean hipótesis. El hecho de que formulemos no hipótesis depende de un factor esencial: el alcance inicial del estudio. Las investigaciones cuantitativas que formulan hipótesis son aquellas cuyo planteamiento define que su alcance será correlacional o explicativo, o las que tienen un alcance descriptivo, pero que intentan pronosticar una cifra o un hecho.” (Fernández y Baptista, 2014, p.104)

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Se eligió en cuanto a la metodología, una investigación de tipo cualitativa, en la que se usó un enfoque y diseño descriptivo-explicativo, alcanzando la comprensión de los elementos audiovisuales aplicados en la película “*Big Fish*” dirigida por Tim Burton en 2003, utilizando el método de observación con instrumento de análisis de contenido.

Monje (2011) señala que en una investigación cualitativa lo que se busca es revelar los datos de sentido, es decir, del significado que tienen los fenómenos investigados en la mente de la gente y, además, de que esos datos son subjetivos. Por esta razón se realizó una cautelosa investigación acerca del contexto del mundo en el que está contextualizado nuestra muestra, para que el análisis semiótico de influencia sea más acertado y cercano.

2.2. Población y muestra

Según los parámetros de investigación a estudiar, **nuestra población fue el género cinematográfico de Fantasía**. De la cual, se tomó como muestra la película “*Big Fish*” dirigida por Tim Burton en 2003. A partir de ella se seleccionaron seis secuencias que sirvieron de muestra para aplicar la metodología de observación y poder realizar el análisis audiovisual respectivo.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

El mecanismo de investigación cualitativo elegido para el desarrollo de la recolección de información fue el método de observación. Esto es debido a que se realizó un estudio de

tipo descriptivo-explicativo aplicando como instrumento el análisis de contenido de la película “*Big Fish*”, dirigida en 2003 por Tim Burton.

Este instrumento de investigación elegido incorpora y mide los conceptos teóricos planteados para analizar. El tipo de validación corresponde a Validez de Constructo, del cual Tamayo y Silva (s.f.) en “Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos” señalan:

Establece y especifica la relación teórica entre los conceptos (sobre la base del marco teórico). Se correlacionan los conceptos y se analiza cuidadosamente la correlación. Se interpreta la evidencia empírica de acuerdo con el nivel en el que clarifica la validez de constructo de una medición en particular. (p.33)

Por ese motivo, el instrumento fue validado por tres especialistas de Audiovisual, otorgando así la seguridad y reafirmación de que todos los conceptos y categorías desplegadas son relevantes y necesarias para este estudio.

2.4. Procedimiento

Dentro de las actividades planificadas en el método científico de esta investigación, primero se recolectó toda la información teórica posible con respecto a las variables de estudio que son narrativa y expresión audiovisual (y sus categorías: estructura narrativa, código visual, sonoro y sintáctico). Luego de haber concluido la búsqueda exhaustiva de data, se procedió a realizar la técnica de investigación: Observación. Para ello se realizaron dos vistas completas a la película para poder realizar la selección de las escenas para la muestra de investigación. Se tomó en cuenta que las escenas sean relevantes en la narrativa y que contenga la mayoría de los elementos definidos en las bases teóricas del presente estudio. Una vez seleccionadas, realizamos nuevamente el proceso de observación, pero solo a los fragmentos elegidos de manera individual para poder realizar un análisis desglosado y

detallado. Después de haber completado dicha información, se procedió con realizar la redacción del análisis de contenido correspondiente, en donde se vincularon todas las conexiones y comprobaciones teóricas.

2.5. Aspectos éticos

La presente investigación, salvaguarda la propiedad intelectual de los autores referente a sus conocimientos diversos con relación al tema. Aquello sirvió de apoyatura teórica para reforzar y clarificar el estudio. Respetando el corpus sin alterarlo y citándolos apropiadamente de forma directa y parafraseada. Asimismo, precisando sus datos en las referencias bibliográficas. Por otro lado, cada una de estas escenas de la película Big Fish contienen los créditos de los creadores.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

Los resultados del presente trabajo de investigación se evidenciarán a través de fichas de observación que han sido creadas en formato de tabla, que fueron divididas con 3 categorías (código visual, sonoro y sintáctico). A su misma vez, se presentarán evidencias de cada una de las escenas elegidas. Cabe destacar que los resultados en cada descripción son en base a la unidad de análisis de la película *Big Fish*. En la misma, se aplicaron varios elementos semióticos que fueron dándole mayor fuerza a lo que se quería transmitir. Con el uso de metáforas, colores y personajes con una personalidad marcada que hicieron de esto una película para analizar.

Las fichas de observación pertenecen a las autoras del presente trabajo de investigación.

3.1. Análisis de la escena 1

Una de las primeras escenas que se presentan en la película, es la introducción de cómo Edward Bloom consiguió el anillo de bodas para proponerle matrimonio a su amada.

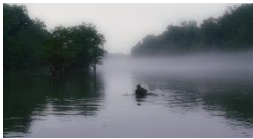


La escena es corta, pero posee una gran variedad de elementos semióticos que comunican diversas significaciones importantes sobre el sentido de la película y lo que se quiere transmitir.



Inicia con Edward Bloom del presente en un lago y una caña de pescar. Ocurre una transición y nos encontramos a un Edward varios años más joven. Él encuentra un pez muy grande y, luego de atraparlo, lucha con todas sus fuerzas por arrebatarse el anillo que llevaba

dentro. Una vez que lo consigue, suelta al pez y éste se va nadando lejos. Edward lo observa irse, y aparece el título de la película, mostrando que la introducción ha terminado.

Tabla 1

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias																
CÓDIGO VISUAL	Planos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">PLANOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">Gran plano general</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano general</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano entero</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano americano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano medio</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Primer plano</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Gran primer plano</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> </tbody> </table>	PLANOS		Gran plano general	[]	Plano general	[X]	Plano entero	[]	Plano americano	[]	Plano medio	[]	Primer plano	[X]	Gran primer plano	[X]	<p style="text-align: center;">Figura 1</p>  <p style="text-align: center;">Figura 2</p>  <p style="text-align: center;">Figura 3</p> 
		PLANOS																	
		Gran plano general	[]																
		Plano general	[X]																
		Plano entero	[]																
		Plano americano	[]																
		Plano medio	[]																
		Primer plano	[X]																
		Gran primer plano	[X]																
		<p>Interpretación: En esta escena se recurrió solo al uso de tres tipos de plano: general, primer plano y plano detalle.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plano General Según Harari (2013), el primero tiene una intención descriptiva y referencial. Al mostrarnos que está en medio del lago, sirve al espectador como pista de que es una escena ficticia, pues se ubica en un lugar en el que está hondo y aún así se mantiene de pie. ○ Primer Plano El mismo autor refiere que los planos más cortos tienen la intención de mostrar las acciones, haciendo más énfasis y concentración en la expresión del rostro del personaje. Al ser la primera escena de la película, otorga la oportunidad de conocer mejor al protagonista. ○ Gran Primer Plano 																	

		<p>Este plano sirve para mostrar un objeto pequeño, que en este caso es un anillo. Este elemento se usa como leitmotiv durante toda la película, y es el elemento de la unión entre el protagonista y el amor de su vida, por quien luchó en toda la trama. Este plano detalle da énfasis a su importancia.</p>															
	<p>Ángulos</p>	<table border="1" data-bbox="502 907 1091 1249"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ángulo Normal Cada que se mostraba a Edward se utilizó ángulos normales. Los ángulos normales transmiten naturalidad a la escena. ○ Ángulo Picado Se usó picado subjetivo para mostrar su percepción sobre el pez, desde un punto de superioridad al observarlo desde arriba. 	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[X]	Contrapicado	[]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	<p>Figura 4</p>  <p>Figura 5</p> 
ÁNGULO																	
Normal	[X]																
Picado	[X]																
Contrapicado	[]																
Cenital	[]																
Nadir	[]																
Aberrante	[]																
	<p>Movimientos de la cámara</p>	<table border="1" data-bbox="502 1738 1091 2018"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tilt up</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Tilt down</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Tracking in</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Trávelin con steadycam</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table>	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		Tilt up	[X]	Tilt down	[X]	Tracking in	[]	Trávelin con steadycam	[]	<p>-</p>				
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA																	
Tilt up	[X]																
Tilt down	[X]																
Tracking in	[]																
Trávelin con steadycam	[]																

		<table border="1"> <tr> <td>Cámara inmóvil</td> <td>[X]</td> </tr> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Tilt Up y Down Se usó este recurso como transición. La cámara hace un tilt down, dejando de mostrar al Edward actual, y solo enfocando su silueta en el lago, para luego hacer un tilt up y revelar al Edward más joven. ○ Cámara Inmóvil También se usó cámara inmóvil en los planos abiertos, que se intercalaban con movimientos inestables en los cerrados (dándole vida a la pelea). 	Cámara inmóvil	[X]	
Cámara inmóvil	[X]				

Tabla 2




Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	EFECTOS DE SONIDO	-	
		Fuera de campo		[]
		Sonido in		[X]
		Sonido off		[]
		Sonido ambiente		[X]
		Sonido interno		[]
		Interpretación:		
○ Sonido in En la capa de diálogo encontramos solo la voz del narrador (William) y la de Edward al dirigirse al pez.				
○ Sonido ambiente También posee efectos de sonido, como los golpes sobre el agua, y los ambientales de la naturaleza.				

	Musicalización	MUSICALIZACIÓN			
		Efecto empático	[X]		
		Efecto anempático	[]		
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Efecto empático <p>En la capa de musicalización empieza con una melodía misteriosa, volviéndose más alegre en la parte de la pelea, y regresando a ser armoniosa al final. La música sirvió para otorgar al espectador las mismas emociones que atraviesa el protagonista.</p>			

Tabla 3

Modelo por categoría (Código Sintáctico)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	TEORÍA DEL COLOR	
		Color	Significado
		Verde	Irreal, mentira
		Púrpura	Madurez, soledad
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Color verde <p>La escena empieza con Edward Bloom en un escenario en el que predomina el color verde. Según Goethe en su libro “La teoría del color” (1840) el verde no solo significa esperanza y vida. Él propuso por primera vez que este color también pueda asociarse a lo irreal, lo mísero y a la mentira. Como ya se hizo mención, esta escena no es narrada por Edward como en el resto de la película, sino por su hijo.</p>	
			<p>Figura 6</p> 
			<p>Figura 7</p> 
			<p>Figura 8</p> 

		<p>Así que es muy probable que se quiera hacer énfasis en su perspectiva de la historia: Una mentira más de su padre, y no un suceso real.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Color púrpura Los colores rápidamente se tornan púrpuras. Según el mismo libro ya mencionado, esto podría representar la madurez y experiencia, el poder y la soledad, como también lo mágico y misterioso. Los tres conceptos encajan bien con el perfil que proyecta Edward al mundo, y que es percibido por su hijo. No solo el misterio y magia de sus historias, sino que era un hombre que vivió mucho, logró mucho, y a su vez, no tenía muchas personas a su alrededor cuando llegó su vejez. Se recalca que esta es la perspectiva de su hijo, pues al final de la película se conoce que no era así y que seguía siendo alguien muy popular y querido. De esta manera, ambas coloraciones demuestran muy bien todo lo que sentía su hijo al inicio de la trama, además de lo que lo confundía. ○ Otros Luego de una transición de cámara, vemos al Edward joven y los colores se tornan a un matiz normal. No hay un color predominante, sino que todos forman ese ecosistema. Sin embargo, un detalle importante es que, a pesar de que se muestren todos los colores de la paleta, hay algunos elementos en común que coinciden en un solo color: nuevamente el verde. El color del lago, del pez, de las plantas, y del abrigo de Edward, son todos con tonalidades de verde. Aquí se hace énfasis a que todo lo ya mencionado que transmite ese color viene desde sus 	
--	--	---	--

		<p>inicios, y no solo desde su adultez/vejez. Es ahí donde empieza la mentira y lo irreal.</p>									
	Composición (Propiedades del color)	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">PROPIEDADES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Matiz(es)</td> <td>Verde y púrpura.</td> </tr> <tr> <td>Saturación</td> <td>Desaturado, luego saturado.</td> </tr> <tr> <td>Brillo</td> <td>Iluminado</td> </tr> </tbody> </table>	PROPIEDADES		Matiz(es)	Verde y púrpura.	Saturación	Desaturado, luego saturado.	Brillo	Iluminado	
PROPIEDADES											
Matiz(es)		Verde y púrpura.									
Saturación		Desaturado, luego saturado.									
Brillo	Iluminado										
	<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matiz En lo que respecta al matiz, se observan dos colores predominantes. Inicialmente el verde en forma y fondo, luego el púrpura, y finalmente vemos una paleta normal, pero con elementos visuales de escenografía de color verde. ○ Saturación La escena inicia con los colores ligeramente desaturados por la niebla, pero luego se ven en una tonalidad regular y brillante. ○ Brillo La iluminación también es bastante limpia, pues al ser una escena en exterior y de día, posee bastante luz natural. 										



3.2. Análisis de la escena 2

Después de separarse de Karl y tomar caminos separados. Edward Bloom emprende su camino y se encuentra con una serie de sucesos peligrosos. Cuando llega al camino final del bosque, se encuentra con el pueblo de *Spectre*, que a simple vista tiene un aspecto armonioso y ordenado. Al llegar la noche, él se dirige a un lago a pensar, cuando de pronto visualiza dentro del lado la figura de una mujer desnuda que está a punto de ser atacada por una serpiente. Bloom intenta salvarla, pero cuando logra alcanzar a la serpiente este se llega

una sorpresa y la mujer desaparece. Cuando vuelve al pueblo los habitantes celebran con mucha alegría. En ese preciso momento, Edward piensa que ya es momento de continuar su camino.

Tabla 4

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias																
CÓDIGO VISUAL	Planos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">PLANOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">Gran plano general</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano general</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano entero</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano americano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano medio</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Primer plano</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Gran primer plano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table>	PLANOS		Gran plano general	[X]	Plano general	[]	Plano entero	[]	Plano americano	[]	Plano medio	[]	Primer plano	[X]	Gran primer plano	[]	<p style="text-align: center;">Figura 9</p>  <p style="text-align: center;">Figura 10</p> 
		PLANOS																	
		Gran plano general	[X]																
		Plano general	[]																
		Plano entero	[]																
		Plano americano	[]																
		Plano medio	[]																
		Primer plano	[X]																
		Gran primer plano	[]																
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plano general (PG): Al adentrarse más al pueblo se observa un gran plano general, lo que refleja el espacio total donde se desarrollará la acción. Además, en la Figura 13 va acompañado de partes del bosque con la intención de que el espectador vea la diferencia entre los dos lugares (pueblo y bosque). Bedoya y León (2017), manifiestan que muchas veces estos planos suelen reflejar la soledad, vacío o desolación, empequeñecimiento del ser humano y ausencia de Libertad. Lo que tiene mucha relación con el pueblo de Spectre, al mostrar cierto límite con el crecimiento de los habitantes. ○ Plano Plano (PP): Se centra en las acciones de los personajes ocupando la mayor parte de encuadre. 																	

	Ángulos	<table border="1" data-bbox="502 230 1091 568"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="502 622 1091 741">Interpretación: En el caso de esta escena se visualiza a los personajes registrados en una misma altura.</p>	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[]	Contrapicado	[]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	
ÁNGULO																	
Normal	[X]																
Picado	[]																
Contrapicado	[]																
Cenital	[]																
Nadir	[]																
Aberrante	[]																
	Movimientos de la cámara	<table border="1" data-bbox="502 770 1091 1099"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tilt up</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Tilt down</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tracking in</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Trávelin con steadycam</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cámara inmóvil</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="502 1153 1091 1825">Interpretación:</p> <ul data-bbox="502 1205 1091 1825" style="list-style-type: none"> ○ Tracking in Se realiza este tipo de movimiento cuando el personaje abandona el bosque para adentrarse al pueblo de Spectre. “este tipo de trávelin asimila el punto de vista de una persona que camina y avanza por un espacio mientras lo recorre con la mirada o dirige su atención hacia un objeto determinado” (Beyoda y León, 2016, p. 66). Asimismo, la cámara va captando la diferencia entre los dos lugares: Bosque y pueblo de Spectre. El primero, siento un lugar muy tenebroso. El segundo; lugar que a simple vista parece ser perfecto. ○ Tilt up Mientras más se acerca al pueblo en un movimiento de cámara Tilit up se 	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		Tilt up	[X]	Tilt down	[]	Tracking in	[X]	Trávelin con steadycam	[]	Cámara inmóvil	[]			
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA																	
Tilt up	[X]																
Tilt down	[]																
Tracking in	[X]																
Trávelin con steadycam	[]																
Cámara inmóvil	[]																

		<p>visualiza en lo alto los zapatos colgados. Lo cual se aprecia cuando la cámara se mueve de manera vertical hacia arriba para revelar algo que tendrá mucho significado en la historia.</p>	
--	--	---	--

Tabla 5




Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias												
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">EFECTOS DE SONIDO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fuera de campo</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido in</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido off</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido ambiente</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Sonido interno</td> <td>[X]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sonido ambiente Se escucha el sonido de los pájaros, la brisa, el instrumento de un hombre, las sillas meciéndose, entre otros. En el 2013, Harari manifiesta que los ruidos de la naturaleza apacible suelen ofrecer un ambiente de deleite y placer para nuestros oídos. ○ Sonido Interno Revela los pensamientos del personaje cuando decide conocer más el <i>Spectre</i> y también cuando decide seguir su camino. 	EFECTOS DE SONIDO		Fuera de campo	[]	Sonido in	[]	Sonido off	[]	Sonido ambiente	[X]	Sonido interno	[X]	-
	EFECTOS DE SONIDO														
Fuera de campo	[]														
Sonido in	[]														
Sonido off	[]														
Sonido ambiente	[X]														
Sonido interno	[X]														
Musicalización	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">MUSICALIZACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Efecto empático</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Efecto anempático</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: Cuando Edward llega al pueblo se puede escuchar una melodía alegre</p>	MUSICALIZACIÓN		Efecto empático	[X]	Efecto anempático	[]	-							
MUSICALIZACIÓN															
Efecto empático	[X]														
Efecto anempático	[]														

		y acogedora. Lo que significa que se está haciendo uso de una música con efecto empático, esto quiere decir ha sido colocada en postproducción para acompañar al escenario. Asimismo, esta va cambiando con relación a lo que se muestra. “Es un extraordinario medio para relacionarlo con la imagen fílmica y resulta un interesante vehículo para la creación de climas favorables a la acción representada.” (Harari, 2013, p.78)	
--	--	---	--

Tabla 6

Modelo por categoría (Código Sintáctico)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias						
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th colspan="2">TEORÍA DEL COLOR</th> </tr> <tr> <th>Color</th> <th>Significado</th> </tr> <tr> <td>Verde</td> <td>Equilibrio, crecimiento, estabilidad y entre otros.</td> </tr> </table> <p>Interpretación: Se observa que al hacer la elección de este color la finalidad que tuvieron era pintar al pueblo como un lugar de ensueño para encontrar una calma interior. “[...] solemos hablar de colores fríos, como el verde o el azul, que suelen provocar una sensación de calma, pero también tristeza.” (Gavilán, 2018)</p> <p>Aquello está relacionado con muchos de los personajes al tener un límite en su crecimiento, ya que se encuentran en una burbuja donde creen que todo está bien.</p> <p>Cabe resaltar que no solo se ve reflejado cuando se visualiza el pueblo en general, sino también en el interior de la casa del alcalde donde se observa que tiene muchos accesorios y elementos de ese color. Así</p>	TEORÍA DEL COLOR		Color	Significado	Verde	Equilibrio, crecimiento, estabilidad y entre otros.	<p>Figura 11</p>  <p>Figura 12</p>  <p>Figura 13</p> 
		TEORÍA DEL COLOR							
Color	Significado								
Verde	Equilibrio, crecimiento, estabilidad y entre otros.								




		como también en las vestimentas de algunos de los personajes.	
	Composición (Propiedades del color)	PROPIEDADES	
		Matiz(es)	Colores fríos (verdes, azules) Cálidos (naranja).
		Saturación	Saturado
		Brillo	Iluminado
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matiz: En lo que respecta al matiz, se observan dos colores predominantes. El primero, el naranja en las escenas del pueblo para dar lugar a un escenario más cálido, acompañado de elementos visuales de escenografía y utilería de color verde. El segundo; azul, en la imagen 15 resalta más dicho color en toda la escena. ○ Saturación: Todos los colores se presentan de manera brillante e incluso en las escenas de noche. ○ Brillo: La iluminación es limpia en las escenas de día y de noche, así como también; interior y exterior. 	

3.3. Análisis de la escena 3

Luego de haber terminado la función del circo. Edward a lo lejos observa a una hermosa mujer, lo que automáticamente capta toda su atención. En ese momento, todo vuelve a tornarse diferente puesto que para él habría encontrado a la mujer con la que podría pasar el resto de su vida.

Tabla 7

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias																
CÓDIGO VISUAL	Planos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">PLANOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: left;">Gran plano general</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano general</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano entero</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano americano</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Plano medio</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Primer plano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: left;">Gran primer plano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table>	PLANOS		Gran plano general	[]	Plano general	[X]	Plano entero	[]	Plano americano	[X]	Plano medio	[]	Primer plano	[]	Gran primer plano	[]	<p style="text-align: center;">Figura 14</p>  <p style="text-align: center;">Figura 15</p>  <p style="text-align: center;">Figura 16</p> 
		PLANOS																	
		Gran plano general	[]																
		Plano general	[X]																
		Plano entero	[]																
		Plano americano	[X]																
		Plano medio	[]																
		Primer plano	[]																
		Gran primer plano	[]																
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plano General (PG) Uno de los primeros planos que se usó durante la escena fue el plano general, por lo cual se presume que fue utilizado con la finalidad de presentar el espacio donde se desarrollará parte de la historia. ○ Plano Americano (PA) Permite observar mejor el comportamiento de los personajes en acción. Transmiten mucho más, puesto que se refleja mejor la interacción. “es un plano que favorece la observación de las conductas de los personajes y de las relaciones de interacción. (Beyoda y León, 2016, p. 42) 																	




Ángulos	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: El ángulo de cámara usado es el normal, esto con la finalidad de observar desde la misma altura de los ojos del personaje.</p>	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[]	Contrapicado	[]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	
	ÁNGULO															
Normal	[X]															
Picado	[]															
Contrapicado	[]															
Cenital	[]															
Nadir	[]															
Aberrante	[]															
Movimientos de la cámara	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tilt up</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tilt down</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tracking in</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Trávelin con steadycam</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cámara inmóvil</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: El movimiento de cámara utilizado es travelling frontal hacia adelante. Lo que implica que cuando la cámara se acerca cada vez más se le da una importancia dramática que el personaje tiene, además de subjetiva. Por consiguiente, genera intriga al espectador para conocer más al personaje y qué papel tendrá en el film. “este tipo de trávelin asimila el punto de vista de una persona que camina y avanza por un espacio mientras lo recorre con la mirada o dirige su atención hacia un objeto determinado” Beyoda y León, 2016, p. 76)</p>	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		Tilt up	[]	Tilt down	[]	Tracking in	[X]	Trávelin con steadycam	[]	Cámara inmóvil	[]			
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA																
Tilt up	[]															
Tilt down	[]															
Tracking in	[X]															
Trávelin con steadycam	[]															
Cámara inmóvil	[]															

Tabla 8
Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias												
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">EFECTOS DE SONIDO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Fuera de campo</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido in</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Sonido off</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido ambiente</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido interno</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: Durante la escena se puede escuchar la voz de Edward Bloom narrando en el presente, mientras le cuenta la historia a la esposa de su hijo Will, lo que refleja que es un sonido fuera de campo narrativo.</p>	EFECTOS DE SONIDO		Fuera de campo	[]	Sonido in	[X]	Sonido off	[]	Sonido ambiente	[]	Sonido interno	[]	-
	EFECTOS DE SONIDO														
Fuera de campo	[]														
Sonido in	[X]														
Sonido off	[]														
Sonido ambiente	[]														
Sonido interno	[]														
Musicalización	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">MUSICALIZACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Efecto empático</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Efecto anempático</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: En paralelo a la narración y la acción de los personajes va acompañado con una música para transmitir mayor emoción del encuentro de los personajes. Asimismo, Harari en el año 2013, menciona que la música empática es utilizada para reforzar la acción de la escena y para transmitir mejor las sensaciones y sentimientos del personaje.</p> <p>Por otro lado, también se presenta la música que acompaña el escenario, es decir, música de espectáculo de circo para darle realismo.</p>	MUSICALIZACIÓN		Efecto empático	[X]	Efecto anempático	[]	-							
MUSICALIZACIÓN															
Efecto empático	[X]														
Efecto anempático	[]														

Tabla 9

Modelo por categoría (Código Sintáctico)




C	Subcategoría	Descripción	Evidencias							
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	<table border="1" data-bbox="499 488 1082 712"> <thead> <tr> <th colspan="2">TEORÍA DEL COLOR</th> </tr> <tr> <th>Color</th> <th>Significado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rojo</td> <td>Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor e impulsividad</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: El color predominante en dicha escena es el color rojo. Esto se ve reflejado en todo el circo y además en la vestimenta del personaje principal y los personajes secundarios.</p> <p>Lo que afirma más sobre personaje principal al tener la suficiente determinación para encontrar lo que verdaderamente desea.</p>	TEORÍA DEL COLOR		Color	Significado	Rojo	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor e impulsividad	<p>Figura 17</p>  <p>Figura 18</p> 	
	TEORÍA DEL COLOR									
Color	Significado									
Rojo	Fortaleza, pasión, determinación, deseo, amor, fuerza, valor e impulsividad									
Composición (Propiedades del color)	<table border="1" data-bbox="499 1137 1082 1339"> <thead> <tr> <th colspan="2">PROPIEDADES</th> </tr> <tr> <th>Matiz(es)</th> <td>Rojo</td> </tr> <tr> <th>Saturación</th> <td>Saturado</td> </tr> <tr> <th>Brillo</th> <td>Iluminado.</td> </tr> </thead> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matiz: El color que predomina es el color rojo. Tanto en el vestuario, la escenografía y utilería, ○ Saturación: Todos los colores se aprecian de manera brillante. ○ Brillo: Los elementos esenciales del color que se usó fue el brillo. Esto denota que fue usado para agregar luminosidad a la imagen de la mujer para que capte atención. “Cuanto más brillante es el color, mayor es la impresión de que el objeto está más cerca de lo que en realidad está.” (Harari, 2013, p.67) 	PROPIEDADES		Matiz(es)	Rojo	Saturación	Saturado	Brillo	Iluminado.	<p>Figura 19</p> 
PROPIEDADES										
Matiz(es)	Rojo									
Saturación	Saturado									
Brillo	Iluminado.									



3.4. Análisis de la escena 4

Edward había aceptado trabajar para el dueño del circo, pues ya que éste conocía a la chica que lo enamoró en la función, le dijo que podría pagarle con un dato sobre ella al mes para que tenga más chances de un reencuentro. Y así sucedió, cada final de mes él le iba soltando datos al azar. Sin embargo, una noche Edward se dio cuenta que esa información no era suficiente. Así que decidió confrontarlo y pedirle un poco más. Para sorpresa suya, cuando fue a buscarlo se encontró con una bestia en lugar de un ser humano. Un lobo salvaje que iba a atacarlo.

Tabla 10

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO VISUAL	Planos	PLANOS	<div style="text-align: center;"> <p>Figura 20</p>  <p>Figura 21</p>  <p>Figura 22</p>  </div>	
		Gran plano general		[]
		Plano general		[X]
		Plano entero		[]
		Plano americano		[]
		Plano medio		[]
		Primer plano		[X]
		Gran primer plano		[X]
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plano General Como ya se mencionó con anterioridad, este plano tiene una intención descriptiva y referencial. Nos muestra en dónde está ubicado Edward. Esta vez no es el escenario del circo que ya conocíamos, sino el detrás de escena oscuro y frío. ○ Primer Plano 		

		<p>Se mantiene la intención de mostrar las acciones centrándose en la expresión del personaje en las escenas de mayor acción como la pelea con el lobo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gran Primer Plano Como en la primera escena, solo en una única ocasión se usa este plano (esta vez no en el anillo, sino en el arma). Nuevamente el plano detalle da énfasis a su importancia, esta vez anticipa que el arma daría un giro a la escena. 															
	<p>Ángulos</p>	<table border="1" data-bbox="491 696 1075 1032"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Normal Casi toda la escena posee ángulo normal. Esto transmite al espectador la sensación de que ambos personajes interactuando tienen la misma jerarquía. ○ Contrapicado El único momento en que esto cambia, es en la pelea con el lobo. En ella, se ve al lobo en contrapicado, es decir, Edward se observa inferior en fuerza. Sin embargo, esto cambia en cuanto Edward le lanza la rama, y ya se puede ver al lobo en ángulo normal nuevamente, lo que otorga a Edward no superioridad sobre él, sino igualdad de poder, por lo que ahora puede manejarlo y llegar al diálogo. 	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[]	Contrapicado	[X]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	<p>Figura 23</p>  <p>Figura 24</p> 
ÁNGULO																	
Normal	[X]																
Picado	[]																
Contrapicado	[X]																
Cenital	[]																
Nadir	[]																
Aberrante	[]																
	<p>Movimientos de la cámara</p>	<table border="1" data-bbox="491 1825 1075 2018"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tilt up</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tilt down</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tracking in</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table>	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		Tilt up	[]	Tilt down	[]	Tracking in	[]	<p>-</p>						
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA																	
Tilt up	[]																
Tilt down	[]																
Tracking in	[]																

		<table border="1"> <tr> <td>Trávelin con steadycam</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Cámara inmóvil</td> <td>[X]</td> </tr> </table>	Trávelin con steadycam	[X]	Cámara inmóvil	[X]	
Trávelin con steadycam	[X]						
Cámara inmóvil	[X]						
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Traveling con steadycam En las tomas cerradas y de pelea hacen uso de movimientos bastos para generar esa sensación de violencia y miedo. ○ Cámara inmóvil En los planos más abiertos utilizan cámara inmóvil para generar contraste. 					




Tabla 11
Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	EFFECTOS DE SONIDO	
		Fuera de campo	[]
		Sonido in	[X]
		Sonido off	[]
		Sonido ambiente	[X]
		Sonido interno	[]
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sonido in: Los efectos de sonido que se perciben son el del sonido de la pistola, el disparo, los gruñidos del lobo, los forcejeos ○ Sonido ambiente: Se perciben sonidos ambientales del bosque al amanecer (pájaros cantando, sonido de ramas y hojas al pisar, etc.). 	-

	Musicalización	MUSICALIZACIÓN		
		Efecto empático	[X]	
		Efecto anempático	[]	
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Efecto empático: Está musicalizado de inicio a fin, pero incluyendo algunas variaciones en el ritmo. Empieza con una música tenebrosa o de suspenso, que se vuelve más intensa en la pelea con el lobo, y que al momento en que Edward le lanza la rama se vuelve un ritmo más amigable y divertido. 		

Tabla 12

Modelo por categoría (Código Sintáctico)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	TEORÍA DEL COLOR		
		Color	Significado	Figura 25
		Azul	Paciencia, inteligencia	
		Rojo	Peligro	Figura 26
		Verde	Irreal, mentira	
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Azul Dentro de la teoría de Goethe, el azul no solo representa la tristeza a la que siempre se asocia ese color. Por el contrario, el azul puede transmitir al espectador virtudes como paciencia, tranquilidad y sabiduría. Por esta razón es que Edward tiene un traje azul, y el fondo del escenario refleja tonalidades de ese color. Se quiere presentar a Edward como un personaje inteligente, que sabrá 		Figura 27
				

		<p>afrontar la situación de manera calmada y audaz.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Rojo Cuando aparece el payasito, se podría pensar que va a ayudar a Edward a defenderse del lobo. Sin embargo, él saca un arma de un cofre rojo. Esta es una pista de alerta y peligro, como también es un signo de vulnerabilidad del personaje. Esta señal se confirma al momento en que le dispara a Edward en el brazo mientras una lágrima recorre su rostro. ○ Verde Finalmente, el color predominante cuando aparece el lobo es el verde. Ya se ha hecho mención en la primera escena que, según la teoría del color de Goethe, el verde puede significar algo irreal o una mentira. De alguna forma se está transmitiendo al espectador que Edward no corre peligro, pues es una fantasía o metáfora más. Esto se confirma cuando al amanecer Amos está desnudo, con la rama que le lanzó Edward en sus labios, y se rasca la cabeza con el pie (como un animal/lobo). 									
	<p>Composición (Propiedades del color)</p>	<table border="1" data-bbox="501 1337 1088 1565"> <thead> <tr> <th colspan="2">PROPIEDADES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Matiz(es)</td> <td>Azul, rojo y verde</td> </tr> <tr> <td>Saturación</td> <td>Saturado de noche, desaturado al amanecer</td> </tr> <tr> <td>Brillo</td> <td>Iluminado</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matices En lo que respecta a los matices, encontramos tres colores bien marcados en esta escena: azul, rojo y verde. El primero prevaleciente en Edward, el segundo resaltando en el payaso, y el tercero predominante en el lobo. ○ Saturación 	PROPIEDADES		Matiz(es)	Azul, rojo y verde	Saturación	Saturado de noche, desaturado al amanecer	Brillo	Iluminado	
PROPIEDADES											
Matiz(es)	Azul, rojo y verde										
Saturación	Saturado de noche, desaturado al amanecer										
Brillo	Iluminado										



		<p>La saturación de colores es mayor en la parte nocturna que en la del amanecer, en la que los colores se ven más opacos por la niebla, por lo que se interpreta que las funciones del color en esta segunda parte son menos relevantes que en la primera.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Brillo <p>La iluminación en ambos momentos es buena, pero por cuestiones de luz natural, la del amanecer es mucho más limpia y clara que la nocturna.</p>	
--	--	---	--



3.4. Análisis de la escena 5



En una de las historias sobre todas las complicaciones que tuvo Edward para poder estar con su amada Sandra, cuenta una experiencia de cuando tuvieron que separarse por un tiempo, justo después de conquistarla. Esto debido a que Edward fue enlistado para ir a la guerra. Él se mantuvo optimista y fue inteligente para poder escapar de ahí lo antes posible.

Tabla 13

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO VISUAL	Planos	PLANOS		<p>Figura 28</p>  <p>Figura 29</p> 
		Gran plano general	[]	
		Plano general	[X]	
		Plano entero	[]	
		Plano americano	[]	
		Plano medio	[]	
		Primer plano	[X]	
		Gran primer plano	[X]	
		Interpretación:		
○ Plano general y primer plano				

		<p>En lo que respecta a los planos, Tim Burton continúa haciendo uso de la técnica de solo emplear tres tipos de planos. <u>Generales</u> para los escenarios descriptivos, los <u>primeros planos</u> para las escenas expresivas que involucran acciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Gran primer plano En toda la secuencia, solo se aprecian dos momentos de planos detalles. El primero es antes de que Edward salte del avión, pues mira hacia su reloj. Este plano es importante, ya que como se mencionó en la parte de color, las tonalidades de rojo le dan al espectador una sensación de alerta y peligro. Sin embargo, el detalle de su reloj muestra que, aún bajo presión, Edward se toma su tiempo para hacer las cosas. Incluso si eso involucre poner en pausa su lanzamiento a la base militar oponente. Se podría decir que en todo caso no es necesario ese plano detalle pues se pudo haber solo mostrado a Edward esperando antes de saltar, pero aquí viene lo importante del detalle: La hora. Faltan solo 5 segundos para que sean las 00:00, la cual es una hora supersticiosa y que refleja las tendencias de este personaje por la perfección. <p>El segundo plano detalle es luego de que Edward enfrente a los oponentes en la oscuridad, pues luego de vencerlos se enfocan unos documentos. Al inicio de la secuencia se puede ver que Edward lee un libro de “inglés para asiáticos”, pero no se sabe exactamente qué idioma es. Es por eso que, al derrotarlos, toma los papeles y es ahí, a través del plano detalle, que el público se entera que el idioma que hablan es coreano (por el</p> 	<p>Figura 30</p>  <p>Figura 31</p> 
--	--	--	---

		<p>alfabeto han gul). Por esta razón Edward con ellos no había hablado ni emitido sonidos, pues no conocía su idioma, y con las siamesas ya entabla una conversación en su lengua. De esta manera Edward establece un vínculo de comprensión con ellas, y les cuenta sobre su amor por Sandra. Las siamesas conmovidas, lo ayudan a escapar.</p>															
Ángulos		<table border="1" data-bbox="502 667 1091 1008"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: Con respecto a los ángulos utilizados, tiene una gran variedad de recursos. Picados, contrapicados y normales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Normal Se usó este tipo de ángulo cuando estaba dentro del avión, y en los planos más abiertos y descriptivos. ○ Picado y contrapicado Al momento en que salen del avión, cuando los otros militares se lanzan, el ángulo de la cámara es picado. Sin embargo, cuando Edward se lanza, cambia a contra picado. Aquí se quiere recalcar al espectador la intención de mostrarlo con grandeza, o como un héroe. 	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[X]	Contrapicado	[X]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	<p>Figura 32</p>  <p>Figura 33</p> 
		ÁNGULO															
Normal	[X]																
Picado	[X]																
Contrapicado	[X]																
Cenital	[]																
Nadir	[]																
Aberrante	[]																




	Movimientos de la cámara	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		-
		Tilt up	[]	
		Tilt down	[]	
		Tracking in	[]	
		Trávelin con steadycam	[]	
		Cámara inmóvil	[X]	
		Interpretación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Cámara inmóvil <p>Toda la escena fue grabada con cámara inmóvil. Para haber sido una escena de guerra, lo esperado (al igual que en otras escenas de acción de la película) hubiese sido más trávelin y tomas subjetivas. Sin embargo, esta técnica aplicada por Tim Burton plasma lo que el protagonista siente. Edward no está asustado, está tranquilo y confiado de sus habilidades. Es por ello que los movimientos de cámara son estáticos, y ello se reafirma en la interpretación de psicología del color.</p>		




Tabla 14
Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	EFFECTOS DE SONIDO		-
		Fuera de campo	[]	
		Sonido in	[X]	
		Sonido off	[]	
		Sonido ambiente	[X]	
		Sonido interno	[]	
		Interpretación: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sonido in 		

		<p>Todos los diálogos de la escena, ya detallados en la categoría personaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sonido Ambiente Se puede percibir todos los efectos de sonido propios de una guerra. Golpes, jadeos, aviones, etc. 							
	<p>Musicalización</p>	<table border="1" data-bbox="555 712 1141 862"> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">MUSICALIZACIÓN</th> </tr> <tr> <td>Efecto empático</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Efecto anempático</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Efecto empático (Parte 1) A diferencia de la mayoría de las escenas del filme, esta secuencia no está 100% musicalizada. Al inicio puede oírse una pequeña melodía mientras se encuentran en el avión, pero esta desaparece en el momento en que se lanzan a la base militar. ○ Efecto anempático Luego vemos una canción con efecto anempático: Las siamesas están haciendo una presentación. Esa canción no contribuye a lo que se quiere transmitir en la escena, pero se oye de manera diegética. ○ Efecto empático (Parte 2) Cuando termina la canción, nuevamente hay una ausencia de música hasta el momento en que Edward les habla sobre Sandra, en la que empieza a sonar una melodía romántica. Esto puede representar lo que Sandra significa para él y lo importante que es en su vida. 	MUSICALIZACIÓN		Efecto empático	[X]	Efecto anempático	[X]	-
MUSICALIZACIÓN									
Efecto empático	[X]								
Efecto anempático	[X]								

Tabla 15
Modelo por categoría (Código Sintáctico)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias								
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	<table border="1" data-bbox="501 488 1086 680"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="501 488 1086 533">TEORÍA DEL COLOR</th> </tr> <tr> <th data-bbox="501 533 695 584">Color</th> <th data-bbox="695 533 1086 584">Significado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="501 584 695 636">Rojo</td> <td data-bbox="695 584 1086 636">Tensión</td> </tr> <tr> <td data-bbox="501 636 695 680">Verde</td> <td data-bbox="695 636 1086 680">Contraste, esperanza</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="501 734 708 770">Interpretación:</p> <ul data-bbox="501 786 1086 2002" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="501 786 1086 1576">○ Rojo El primer color que sobresale en la oscuridad es el rojo, que se puede apreciar en la puerta del avión. Toda la toma muestra solo colores oscuros, pero la entrada al avión alerta peligro desde adentro. Luego pasamos a una toma totalmente roja en el interior del avión, en el que se ven a todos los militares americanos dentro. Sin embargo, luego enfocan a Edward. A pesar de que ya se ha hecho mención de que para Goethe el rojo significa vigor y violencia, la sonrisa de Edward contrasta ese sentimiento. Se puede interpretar que es un momento de tensión para los demás, o de sentimiento de que va a correr sangre, pero no para Edward quien mantiene su serenidad. <li data-bbox="501 1630 1086 2002">○ Verde En el círculo cromático, el color opuesto al rojo es el verde. Esto también ayuda a generar un contraste en el mensaje de alerta que se quiere transmitir, otorgando esperanza. Edward sabe que corre riesgo, pero por otro se mantiene fresco a las adversidades, siempre realizando lo que se propone siguiendo a su inteligencia. 	TEORÍA DEL COLOR		Color	Significado	Rojo	Tensión	Verde	Contraste, esperanza	<p data-bbox="1193 1048 1321 1084">Figura 34</p>  <p data-bbox="1193 1308 1321 1344">Figura 35</p>  <p data-bbox="1193 1621 1321 1657">Figura 36</p> 
		TEORÍA DEL COLOR									
Color	Significado										
Rojo	Tensión										
Verde	Contraste, esperanza										





	Composición (Propiedades del color)	PROPIEDADES		Figura 37
		Matiz(es)	Rojo, negro y verde	
		Saturación	Saturado	Figura 38
		Brillo	Oscuro mayormente	
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matices En la paleta de color, los que se predominaron en esta secuencia fueron: rojo, negro y verde. ○ Saturación Con respecto a la saturación, todos los colores se aprecian de manera brillante, por lo que se interpreta que su significado es clave para el mensaje que se quiere transmitir. ○ Brillo La iluminación en las escenas del avión es bastante ligera, toda esa primera parte prevalece en tonos muy oscuros de rojo. Cuando ya están en la base, se ilumina un poco más, pero permanece en el mismo tono. 		Figura 39
				

3.6. Análisis de la escena 6

Cuando Edward Bloom despierta le solicita a su hijo Will que le narre sobre lo que observó en ojo de la bruja cuando era un niño. A pesar de que Will no sabía la historia porque nunca le contó, empieza a crear una historia junto a su padre. Comienzan a imaginar de cómo se escapan del hospital y los obstáculos que se pensaban en ese momento. Al lograr ese objetivo, se suben a su auto rojo, que aparentemente está nuevo y se dirigen a su destino el río.

Mientras se van acercando al río, Will lo carga en sus brazos y se encuentra con todos los personajes de su historia. Lo extraño es que no hay ninguna cara triste, todos se encuentran felices y despidiéndolo como se merece. Mientras más se adentraba al río, su esposa Sandra lo espera para despedirse de él, lo siguiente que hace Edward es sacar un anillo de su boca y entregárselo. En ese momento, Will lo suelta y Edward Bloom se convierte en lo que siempre ha sido; un pez muy grande.

Tabla 16
Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias																
CÓDIGO VISUAL	Planos	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">PLANOS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Gran plano general</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Plano general</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Plano entero</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Plano americano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td>Plano medio</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Primer plano</td> <td style="text-align: center;">[X]</td> </tr> <tr> <td>Gran primer plano</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table>	PLANOS		Gran plano general	[X]	Plano general	[]	Plano entero	[]	Plano americano	[]	Plano medio	[X]	Primer plano	[X]	Gran primer plano	[]	<p style="text-align: center;">Figura 40</p>  <p style="text-align: center;">Figura 41</p>  <p style="text-align: center;">Figura 42</p>  <p style="text-align: center;">Figura 43</p> 
		PLANOS																	
		Gran plano general	[X]																
		Plano general	[]																
		Plano entero	[]																
		Plano americano	[]																
		Plano medio	[X]																
		Primer plano	[X]																
		Gran primer plano	[]																
		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Primer plano (PP) Figura 49. Cuando Will narra la historia junto a su padre es en primer plano (PP). Es un retrato que va desde la frente hasta el mentón aproximadamente. El efecto que produce este plano es para dar mayor intimidad, tensión y dramatismo a la escena. Así como también resalta mejor las expresiones del personaje con la finalidad de un impacto emocional. ○ Primer plano medio 																	

		<p>En la figura 51 se puede observar la presentación los personajes más destacables de las historias de Edward Bloom. Despidiéndose de él con toda la felicidad posible. Asimismo, Bedoya y León (2016), mencionan la siguiente: “El plano medio suele mostrar a los personajes en su entorno físico más próximo.” (p. 44)</p> <p>Lo que sustenta a lo mencionado anteriormente, el fin de usar este plano fue para mostrar a los personajes en la despedida de Bloom.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Plano general (PG) La escena del rio cuando se encuentra con todos sus amigos, se utiliza el gran plano general. Lo que refleja una mayor vista del escenario donde transcurrirá toda la acción. El propósito es avisar al espectador la importancia de lugar. 															
	<p>Ángulos</p>	<table border="1" data-bbox="502 1120 1086 1435"> <thead> <tr> <th colspan="2">ÁNGULO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Picado</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Contrapicado</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Cenital</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Nadir</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Aberrante</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Ángulo Normal Dentro del campo visual se usó el ángulo normal como una composición real y equilibrada. “[...] el eje óptico de la cámara coincide con la línea que parte dese nuestra mirada hacia el horizonte, por lo que a este tipo de angulación se le denomina también horizonte [...]” (Bedoya y León, 2016) ○ Ángulo Picado 	ÁNGULO		Normal	[X]	Picado	[X]	Contrapicado	[]	Cenital	[]	Nadir	[]	Aberrante	[]	<p>-</p>
ÁNGULO																	
Normal	[X]																
Picado	[X]																
Contrapicado	[]																
Cenital	[]																
Nadir	[]																
Aberrante	[]																

		Se usó el picado subjetivo en la figura 54 para mostrar a Sandra observar a su amado Edward Bloom.													
	Movimientos de la cámara	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Tilt up</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tilt down</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Tracking in</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Trávelin con steadycam</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Cámara inmóvil</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: Según Bedoya y León (2016), el trávelin realizado con un steadycam produce una sensación de movimiento ingrávido, logrado con una cámara que parece flotar. Lo que implica que el desplazamiento del personaje será mucho más continuo durante su trayecto hacia el río. Este tipo de movimiento también ayuda a que el movimiento sea mucho más ligero y subjetivo.</p>	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA		Tilt up	[]	Tilt down	[]	Tracking in	[]	Trávelin con steadycam	[X]	Cámara inmóvil	[]	-
MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA															
Tilt up	[]														
Tilt down	[]														
Tracking in	[]														
Trávelin con steadycam	[X]														
Cámara inmóvil	[]														




Tabla 17
Modelo por categoría (Código Sonoro)


C	Subcategoría	Descripción	Evidencias
----------	---------------------	--------------------	-------------------

CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">EFECTOS DE SONIDO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fuera de campo</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido in</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Sonido off</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido ambiente</td> <td>[]</td> </tr> <tr> <td>Sonido interno</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: Edward y Will narran de forma ficticia y a su misma vez el campo visual es desarrollado en base a su historia. Lo que significa que ambos personajes realizan el papel de narrador.</p>	EFECTOS DE SONIDO		Fuera de campo	[]	Sonido in	[X]	Sonido off	[]	Sonido ambiente	[]	Sonido interno	[]	-
	EFECTOS DE SONIDO														
Fuera de campo	[]														
Sonido in	[X]														
Sonido off	[]														
Sonido ambiente	[]														
Sonido interno	[]														
Musicalización	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">MUSICALIZACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Efecto empático</td> <td>[X]</td> </tr> <tr> <td>Efecto anempático</td> <td>[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación: La parte final de la película va acompañada de una música extradiegética que ha sido añadida de manera artificial. Por lo cual indica que fue utilizado para dar mayor emoción al espectador, ya que genera mucho más impacto y es enfática al querer resaltar momentos importantes.</p>	MUSICALIZACIÓN		Efecto empático	[X]	Efecto anempático	[]	-							
MUSICALIZACIÓN															
Efecto empático	[X]														
Efecto anempático	[]														

Tabla 18
Modelo por categoría (Código Sintáctico)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias
	a		

CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">TEORÍA DEL COLOR</th> </tr> <tr> <th>Color</th> <th>Significado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Azul</td> <td>Ambiente de tranquilidad y paciencia</td> </tr> <tr> <td>Naranja</td> <td>Calidez, entusiasmo, ánimo.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p> <p>Como se puede observar en la figura 50 y la figura 51. Existe un cambio de color significativo. En primera instancia, se puede visualizar el color azul, el cual significa que existe un ambiente de tranquilidad y paciencia. A su misma vez, el color azul tiende a reflejar un ambiente frío. Meléndez (2016) manifiesta que según la teoría de Goethe el color mencionado está asociado con la tristeza y melancolía. Lo que se presume, que dicho color fue usado para mostrar el estado de salud en el que se encontraba Edward Bloom.</p> <p>Por otro lado, el naranja también hace presencia y según la psicología del color significa calidez, entusiasmo, ánimo, entre otros. Lo que implica que estos dos colores, uno cálido y el otro frío, fueron usados para marcar diferencia de la otra. El color frío para transmitir tristeza y el color cálido; alegría. Esto se verá reflejado en la escena final cuando Edward y Will se dirigen al río y se encuentran con todos los personajes que lo reciben felices para luego convertirse en lo que siempre ha sido; un gran pez.</p>	TEORÍA DEL COLOR		Color	Significado	Azul	Ambiente de tranquilidad y paciencia	Naranja	Calidez, entusiasmo, ánimo.	<p>Figura 52</p>  <p>Figura 53</p> 
		TEORÍA DEL COLOR									
Color	Significado										
Azul	Ambiente de tranquilidad y paciencia										
Naranja	Calidez, entusiasmo, ánimo.										
Composición (Propiedades del color)	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th colspan="2">PROPIEDADES</th> </tr> <tr> <th>Matiz(es)</th> <td>Azul y naranja.</td> </tr> <tr> <th>Saturación</th> <td>Saturado en la escena del río, desaturado en la escena del hospital.</td> </tr> <tr> <th>Brillo</th> <td>Iluminado</td> </tr> </thead> </table>	PROPIEDADES		Matiz(es)	Azul y naranja.	Saturación	Saturado en la escena del río, desaturado en la escena del hospital.	Brillo	Iluminado	<p>Figura 54</p> 	
PROPIEDADES											
Matiz(es)	Azul y naranja.										
Saturación	Saturado en la escena del río, desaturado en la escena del hospital.										
Brillo	Iluminado										

		<p>Interpretación:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Matiz: Predominan dos colores: El azul y naranja. El azul; en la escena del hospital para presenciar la salud de Edward. El segundo; escena del río para presenciar la alegría de los personajes al recibir a Edward. ○ Saturación: La escena inicia con los colores ligeramente desaturados, luego cambia cuando se traslada al siguiente escenario. ○ Brillo: La iluminación es la adecuada. Resalta más en la escena ficticia elaborada por Edward y Will. En especial, en el rostro de los personajes. Lo que significa que fue empleado para dar mayor intensidad al color que se eligió. Al ser una escena aparentemente con final feliz, lo que se quiere resaltar es la alegría de todos los personajes. 	<p>Figura 55</p> 
--	--	---	--

IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El análisis realizado en la presente investigación concluye que la expresión audiovisual en la película *Big Fish* de Tim Burton son manifestados a través de sus códigos sonoros, visuales y sintácticos.

A su vez, hace evidente la importancia que tiene la expresión audiovisual al realizar un largometraje. Lo que se debe, sin duda, al gran aporte de usar diversos elementos que se fusionan y tienen un objetivo en común: transmitir de manera conjunta un mensaje al receptor. De acuerdo con los resultados, obtenidos de las fuentes y del instrumento propuesto, brindaron información que proporciona sinergia debido a la similitud de los estudios previos y los nuevos hallazgos.

Del fruto extraído con relación a los resultados, se deriva que la expresión audiovisual crea una narratología y cómo genera una conexión significativa. En la película *Big Fish* se conoce la historia de un personaje líder, con los objetivos definidos. La escena de la presentación, cuando Edward Bloom se encuentra pescando, a simple vista es una situación sencilla. Pero, esto va más allá porque se conocerá la historia y personalidad a fondo de Bloom. Además, sobre la referencia a sí mismo como “*un gran pez*”. Dicha premisa coincide con lo planteado por Correa (2012), quien manifiesta que aquel término establece e intenta dar una respuesta al personaje sobre el mundo que lo rodea, principalmente cómo lo interpreta y transmite. Por lo cual, buscará mecanismos para encontrar el significado de lo propuesto.

A lo largo del largometraje, se sabe de la existencia de Edward Bloom. Dicho personaje tiene características resaltantes que guardan significado. Se le observa como una

persona empática, de la cual se conoce su historia desde su juventud hasta la vejez, que esencialmente se centra en las vivencias que tuvo cuando era más joven. Lacalle (2013), menciona un punto importante acerca de la descripción de los roles semánticos, los cuales empiezan a conocerse desde temprana edad. Además, ver cómo la narración y la comunicación giran en torno a la oposición del bien y el mal, la sexualidad y la amistad. Asimismo, el conocer a un personaje de dicha magnitud, permite saber el porqué de muchas acciones y elementos que se presentan en la película. Lo que exterioriza un uso correcto al crear un suceso en base a lo desarrollado en esta investigación. Un buen ejemplo sería el hecho de que el diálogo citado del protagonista es considerarse a sí mismo como un pez. Durante su vida, y en el desarrollo de la subcategoría acción, se han presentado “anzuelos” o situaciones complicadas, y cada uno de ellos ha tenido que saber interpretarlos para evitar volver a una pecera (su lugar de origen) o al menos no hacerlo hasta lograr todas sus metas trazadas.

Como ya anteriormente se ha hecho énfasis durante la presente investigación, el código visual también forma parte de este conjunto. Los comunicadores audiovisuales tienen conocimiento de las etapas que se realizan previamente a un proyecto cinematográfico. Esto empieza por la preproducción, donde la persona encargada de proponer los planos, ángulos y movimientos de cámara, debe conocer la visión del director sobre lo que se quiere lograr en la escena. Ante todo, conocer el significado del lenguaje audiovisual y qué es lo que transmite.

Cuando Edward Bloom conoce a su amada, el lenguaje audiovisual utilizado tiene una comunicación ya marcada con relación a lo que se transmite desde la perspectiva visual de los personajes, objetos y elementos como tal. Lo que permite captar la atención del espectador. Harari (2013) define cuatro conceptos sobre el lenguaje visual, que son planos,

encuadres, ángulos y movimientos de cámara. Cada uno de ellos tiene un significado en específico entre el campo visible y virtual. El primero es lo que se observa a simple vista y el segundo; lo imaginario o lo que está fuera de campo. En este caso, en la escena 3 cuando Bloom conoce por primera vez a Sandra Templeton, la mirada del personaje cambia de dirección y desafía a preguntarse qué es lo que observa. Mientras continua la escena presentan a Sandra por medio de los sonidos, música y planos. Incluso, se conoce más la importancia del personaje femenino debido a la insistencia y acciones de Edward Bloom por conocer a la que pronto sería su esposa.

Asimismo, el guion de *Big Fish* presenta elementos escondidos que permite al espectador profundizar en el significado de cada uno de ellos. Esto en su mayoría se observa en el espacio, acciones y componentes del filme. En el caso del filme, un elemento escondido se presenta en la escena número 2 en el pueblo de *Spectre*. Como se menciona anteriormente, el lugar parecer ser de ensueño, pero conforme se desarrolla la escena las acciones de los personajes reflejan todo lo contrario.

Por otro lado, en la investigación de Corrales (2018) realiza un análisis de los elementos del lenguaje audiovisual en el tráiler de la película *Wiñaypacha*. Este film pertenece al género Drama y mediante una ficha de observación se describieron 5 escenas para posteriormente ser analizadas. En primer lugar, Corrales menciona que uno de los planos más usados fue el plano general, porque muestra el lugar de acción y permite que los personajes apropien una postura mucho más comunicativa. Al igual que *Big Fish*, este plano también fue uno de los más planteados, ya que en cada escena contada por Edward Bloom traslada al espectador hacia un lugar diferente, y muestra el escenario donde se desarrolla la historia. También se hacen uso de otro planos, por ejemplo, el plano general para mostrar la locación donde se desarrollará la escena, el plano entero; revela al personaje femenino y

masculino y por último, el plano americano; permite visualizar mejor el comportamiento de los personajes.

En segundo lugar, en *Wiñaypacha* los movimientos de cámara son inexistentes. Según manifiesta Corrales, el director mantiene la inmovilidad para aumentar más el drama de los personajes y la estabilidad en el encuadre. Por el contrario, *Big Fish* emplea movimientos de cámara, como: Tilt up, tilt down, tracking in, trávelin con steadycam, entre otros. Cabe resaltar, que usaron estas herramientas de narración para transmitir sensaciones diversas al espectador con cada una de las escenas. Beyoda y León (2017), enfatizan que “La cámara se mueve para obtener diversas consecuencias expresivas. Enumeremos algunas: dotar de un sentido dinámico a la acción fílmica; acentuar la impresión de continuidad espacio-temporal y explorar el tiempo y el espacio fílmicos” (p. 67). Por lo tanto, afirma lo mencionado anteriormente, puesto que por ser un elemento importante aumenta el significado de la escena con movimientos diversos y cambia la perspectiva de lo que se quiere mostrar al público.

Otro aspecto notable es el código sonoro en la película, donde se presentan los elementos como: efectos de sonido y música. Cada uno de ellos agrega un escenario relevante y en su mayoría intensifica lo que se quiere hacer llegar al individuo. En el estudio de Harari (2013) se expone que el sonido manifestando que es un generador de sentido y que ofrece información sobre el encuadre y su significado propio. Para complementar esto, lo propuesto por Rupay (2018) declara las cualidades del sonido, ya que son un elemento principal dentro de la narrativa porque ayuda a generar emociones. Sin duda, esto fue implementado en el largometraje en diversas escenas tanto en el guion como en la música no diegética colocada en postproducción para acompañar al escenario. Esto se ve reflejado en la escena 4 cuando acontece una pelea entre Edward y el lobo. Primero, se escucha una música de suspenso, ya

que la pelea se torna más intensa. Al finalizar, cuando Edward le lanza una rama, la música cambia a un ritmo mucho más amigable.

En el informe presentado por Sarovio (2019) realizó un análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El verano de Kikujiro” de Takeshi Kitano. Es importante mencionar que estudió los elementos sonoros como: voz, atmósfera, efectos de sonido, música y silencio. En el caso de *Big Fish*, el código sonoro consistió de efectos de sonido y musicalización. En la película *El verano de Kikujiro* resaltan más los sonidos y la música diegéticos, puesto que permiten presentar mejor a los personajes con relación a cómo se sienten y además conocer mejor el origen del sonido. Por otro lado, en la película de Tim Burton resalta mucho el sonido In y sonido ambiente. Por ejemplo, en el análisis de la escena 1, el sonido in se presenta la voz del narrador (William) y la de Edward al dirigirse al pez, y el sonido ambiente; son los golpes sobre el agua y los ambientales de la naturaleza.

Con relación a la música, ambas películas acompañan a la imagen y a los personajes. En la película analizada por Savorio, tiene el fin de transmitir distintas sensaciones con relación a la soledad, la tristeza, esperanza y alegría. En cambio, en *Big Fish* hay un cambio de música frecuente, ya que en cada escena revelan distintas situaciones y por lo tanto, también emociones. Puede ser una melodía misteriosa, de suspenso o feliz.

En base a las teorías presentadas, Chion expone dos maneras de implementar la música en el cine. El primero, música empática y el segundo; anempático. El efecto empático se relaciona más a lo que se quiere mostrar. Por ejemplo, en la escena 5 la música romántica inicia cuando Edward habla sobre su esposa Sandra, lo que refleja lo especial que es para él. Por otro lado, el efecto anempático se presenta cuando las siamesas están haciendo una presentación, ya que la melodía no va a corde con lo que se quiere transmitir.

Otra referencia que guarda relación con lo investigado previamente es el código sintáctico. En la película *Big Fish* dicho elemento es usado en varias escenas como un recurso para expresar diversas emociones. Aquello se puede observar en los escenarios, la utilería y vestimenta. En este punto, es necesario identificar el papel que cumple el código sintáctico en el largometraje como unificador de las subcategorías: iconicidad y composición, a los cuales se les dio el tópico de color como enfoque de estudio. Harari (2013) indica que el color es un perfecto complemento del guion, el cual se presenta como matiz, saturación y brillo. Cada uno de estos componentes, coloca al espectador en una situación que intentará comprender el significado y motivo por el que se está usando.

En una de las primeras escenas de la película *Big Fish* se refleja a profundidad la representación del color. El cual hace uso de dos tonos que guardan correspondencia con la historia de trasfondo. El primero está relacionado con lo irreal, lo mísero y la mentira. El segundo; la madurez y experiencia, el poder y la soledad, al igual que lo mágico y misterioso. Esto en base a lo propuesto por Goethe (1840) en su libro *La teoría del color*.

Con anterioridad se habló de cómo Agudelo (2011) tuvo como objetivo de tesis analizar sobre la importancia de color en las diversas producciones, ya que aquello le da un valor más estético, además de transmitir emociones. En este estudio por el contrario, se evaluó el contraste entre lo estético y lo emocional, en el que cada elemento sintáctico no solo tuvo una intención de lo que se ve bien, sino de lo que transmite y trasciende.

Sin duda, el largometraje contiene diversos elementos que enriquecen a la historia. Esto es debido al uso de herramientas que hacen lo narrado más interesante y que tenga la posibilidad de generar interrogantes sobre por qué se usó un componente en una escena determinada. Hay que tener en cuenta que existen muchas producciones audiovisuales, pero no todas hacen uso de expresión audiovisual. Probablemente solo se centren en el color, pero

esto va mucho más allá, ya que lo interesante sería tener una expresión audiovisual que involucra un significante importante en cuanto al desarrollo del código sintáctico (color), código visual y código sonoro.

CONCLUSIONES

Se determina que la expresión audiovisual de la película *Big Fish*, es una pieza cinematográfica que emplea el uso de recursos expresivos para transmitir al espectador un mensaje que no está necesariamente incluido en las líneas del guion. El expresivo; para exteriorizar los pensamientos y sentimientos de los autores y personajes de la historia.

En cuanto al código visual se establece el uso de ángulos (normal, picado y contrapicado), planos (general, medio, primer plano y plano americano) y movimientos de cámara (trávelin con steadycam, tracking in, tilt up y tilt down), los cuales permiten una introducción a la historia y ensamblar las acciones de los personajes junto a sus intenciones.

Con relación a lo que es percibido por los oídos fueron los efectos de sonido y la musicalización. Al ser una película de fantasía, normalmente se toma atención solo a lo que se dice en los diálogos pues se piensa que el resto no tiene tanta relevancia. Sin embargo, este estudio resalta la importancia de una producción que trabaja de la mano con el código visual para que se transmita el mensaje. En la muestra estudiada se hizo relevancia al efecto empático de musicalización y se dio énfasis a que el código sonoro trabaja de la mano con el código visual y así ir más allá de lo que pronuncian los personajes de manera textual y explícita.

Por otro lado, el código sintáctico fue enfocado en el color, en el cual se vio una gran influencia de la psicología de color de Goethe, quien introdujo el concepto hace casi doscientos años. Si bien los conceptos de paletas y su psicoanálisis han ido evolucionando con el pasar de los años, el filme tuvo una constante fusión de los significados tradicionales, como también los más modernos. Esto basado en el contexto y el estudio detallado de los

elementos visuales que en conjunto nos transmitían una misma idea de intención reveladora y específica, a diferencia de analizarlas de manera individual o superficial.

RECOMENDACIONES

A los investigadores, tener en cuenta la fusión de elementos visuales y sonoros como un compuesto que debe ser estudiado y analizado en conjunto, con un sentido expresivo que les otorgue un significado a todos los elementos involucrados en la puesta en escena y la posproducción. Esto debido a que cuando solo se estudia uno de estos, o se realiza de manera individual, puede perderse la intención del director.

A la academia, que se refuerce el estudio de la narrativa y expresión audiovisual en las mallas curriculares. Normalmente se ofrece un solo curso con respecto a este tópico dentro de los cinco años de estudio, cuando es muy importante para la profundización del cine como factor de humanidades y que inserta una visión nueva a los estudiantes al apreciar y desarrollar narrativas con un sentido trascendental y no solo de entretenimiento.

A los realizadores independientes y productoras, que vean la expresión audiovisual como una nueva forma de construir universos transmedia. Se conoce que algunos elementos de los brazos por los que el usuario recorre en un proyecto transmedia son los personajes o las normas de realidad ficcional. Sin embargo, hacer uso de colores específicos, personalidades y estilos marcados que no solo son explícitos de manera visual o auditiva, pueden servir como una herramienta para conectar mundos que corresponden al mismo universo. Esta técnica es muy utilizada por agrupaciones musicales en la industria de k-pop para conectar el *storyline* de su videografía, abriendo un espacio para los análisis, teorías y propuestas realizadas por los prosumidores que consumen su contenido, y haciendo de lo audiovisual algo más profundo e interesante que solo contar historias.

REFERENCIAS

Asensio, P., Benchichah, N., Benítez, M., Establés, M., Garcia, L., Guerrero, M., Herrera, S., Martínez, L., Nicolás, M A., Peribañez, S., Ros, J., Sánchez, J., San Nicolás, C. y Villaplana, V. (2018). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Editorial UOC.

Arias, E. (2019). *Los efectos sonoros en las series radiofónicas: El caso de la serie policíaca Taxi Key*. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social. 142-146
<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6403>

Agudelo, J. (2011). *Análisis del color en las películas de Ciro Guerra*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana] Repositorio Institucional, Pontificia Universidad Javeriana
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5592/tesis636.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bedoya, R., y León, I. (2017). *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento*. Fondo Editorial Universidad de Lima.

Benitez, S. (17 de agosto de 2013). *Tim Burton: 'Big Fish', la magia de un cuento*. Espinof.
<https://www.espinof.com/criticas/tim-burton-big-fish-la-magia-de-un-cuento>

Bermúdez, N. y Choi, D. (2015). *La Narración Cinematográfica en la Era de la Imagen Digital*. Artículo para el área de Proyectos de Investigación de la Universidad Nacional de las Artes.

Bertetti, P. (2015). *La Historia Audiovisual: La teorías y herramientas semióticas*. Editorial UOC (oberta UOC Publishing, SL)
<https://play.google.com/books/reader?id=TEctDgAAQBAJ&hl=es>

- Campalans, C., Renó, D. y Gosciola, V. (2012). *Narrativas transmedia entre teorías y prácticas*. Editorial Universidad del Rosario.
- Chico, J. (2018). *La sincronización sonoro-visual: Relaciones surgidas a partir de la práctica artística*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Granada]
<http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/51836/29105687.pdf?sequence=4>
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Ediciones Paidós Ibérica, S. A., España.
- Corrales, R. (2018) "*Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha*". [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34866/Corrales_ARB.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Correa, J. P. (2012) *Semiótica*.
<http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Semiotica.pdf>
- Cortes, J., Knott, A. y Chaves, J. (2012). *Aproximación a la síntesis de la música a través del análisis de fourier*. Red de Revistas Científicas de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84925149018>
- Cortés Selva, L. (2018). *Comunicación visual: la fotografía cinematográfica avanzada*, Editorial UOC. ProQuest Ebook Central.
<https://search.proquest.com/legacydocview/EBC/5349892>.
- Ferreras, J., Ródenas, G., y Torrado, S. (eds.) (2017). *Territorios transmedia y narrativas audiovisuales*. Editorial UOC. <https://cutt.ly/EnHGRhl>
- Fontanille, J. (2008). *Prácticas Semióticas*. [Versión Ebook 2016]. Doi: 978-9972-45-330-4.

- Frago, P., Martínez, I. y Cuevas, Á. (Eds.). (2006). *Personaje, acción e identidad en cine y literatura*. <https://ebookcentral.proquest.com>
- Freitas, C., y Castro, C. (2010). *Narrativas Audiovisuales y tecnologías interactivas*. Revista estudios culturales. (Vol. 3 – N°5). 19 - 42.
- Garrido, D. A. (2011). *Narración y ficción: Literatura e invención de mundos*. Editorial Iberoamericana. <https://ebookcentral.proquest.com>
- Gavilán, M. (28 de diciembre de 2018). *El color en el cine*. Medium. <https://medium.com/psicolog%C3%ADa-del-lenguaje-ugr/el-color-en-el-cine-3373c94e83bc>
- Goethe, Johann. (1840). *Theory of colours*. Editorial Kessinger Publishing. <https://archive.org/details/goestheoryco01goetgoog/page/n4/mode/2up>
- Harari, A. (2013). *Introducción al lenguaje cinematográfico*. Ediciones de Aula Taller. <https://ebookcentral.proquest.com>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. Interamericana Editores, S.A. DE C.V. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Herrera, A. y Cediél, D. (2010). *Una propuesta para el cine colombiano con características expresionistas: Análisis del cortometraje alguien mató algo*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Javeriana]. <https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/comunicacion/tesis405.pdf>
- Hunt, R., Marland, J. y Rawle S. (2011). *Bases del cine: El lenguaje cinematográfico*. Barcelona: Parramón Ediciones S.A.

Lacalle, C. (2013). *Jóvenes y ficción televisiva: Construcción de identidad y transmedialidad*. Universidad Abierta de Cataluña. <https://ebookcentral.proquest.com>

Monje, C. (2011). *Metodología de investigación cuantitativa y cualitativa: Guía Didáctica*. Universidad Sur Colombiana.
<https://carmonje.wikispaces.com/file/view/Monje+Carlos+Arturo+-+Gu%C3%ADa+did%C3%A1ctica+Metodolog%C3%ADa+de+la+investigaci%C3%B3n.pdf>

Ortiz, M. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA, Universidad de Alicante.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79707/1/Narrativa_Audiovisual_Aplicada_Publicidad.pdf

Pautas generales para realizar seminario de investigación en ciencias de la construcción, (2009). Universidad Señor de Sipán.
<https://www.coursehero.com/file/34492901/INFORME-DE-METODOS-ESTADISTICOSdocx/>

Perdomo, W. (2016). *Un modelo semiótico para la lectura del discurso cinematográfico*. *Adversus*, XIII, 153-171 <http://www.adversus.org/indice/nro-30/notas/XIII3007.pdf>

Pujol, L. (2018). *La enseñanza del lenguaje audiovisual: Proyectos finales de la licenciatura en producción y realización audiovisual 2007-2017*. <http://dx.doi.org/10.15359/ra.1-28.2>

Ruiz, C. (2019). *El contenido narrativo audiovisual como estrategia de comunicación para el desarrollo, en el estudio de balance hídrico del proyecto EBHICA – 2012*. [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].

Rupay, E. (2018), *Análisis de la narrativa audiovisual en las escenas de la película peruana "Cementerio General"*. Universidad César Vallejo. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].

http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/34027/Rupay_DEE.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Sánchez, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Editorial UOC.

Sánchez, N. J., & Lapaz, C. L. (2015). *¿cómo analizar una película desde el punto de vista narrativo?* <https://ebookcentral.proquest.com>

Santillana, D. (2009). *Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastian*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte] <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5223/tesis174.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Savorio, J. (2019). *Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El verano de Kikujiro” De Takeshi Kitano*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte] <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/22022/Savorio%20Ferradas%20Jean.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tamayo, C., Silva, I. (s.f.). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos* [Diapositiva PowerPoint]. <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/23.pdf>

Triquell, X. (2009). *Contar con imágenes: Una introducción a la narrativa fílmica*. <https://ebookcentral.proquest.com>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

VARIABLE	CATEGORÍAS	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	SUBCATEGORÍAS
Expresión Audiovisual	Código Visual	<p>Comprende todo lo que nuestros ojos pueden percibir en la pantalla. Harari (2013) nos define varios conceptos dentro del mismo. Entre ellos, los cuatro principales en los que centraremos el estudio serán dos: Planos y ángulos. Para él, lo visual cinematográfico tiene un significado concreto.</p> <p>Entre el campo visible y lo que está fuera de campo se establecen múltiples relaciones: el visible es el campo real, concreto, observable; el fuera de cuadro es un campo virtual, imaginario, pero que alimenta de sentidos al primero, con la entrada y salida de personajes, o con la mirada de estos hacia fuera de campo, o los ruidos que se oyen provenientes de afuera del encuadre. (p.32)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planos • Ángulos • Movimiento de cámara
	Código Sonoro	<p>Para Chico, J. (2018), lo que tradicionalmente en arte surgía por separado, las artes plásticas y la música, ha llegado a ser una simbiosis perfecta a través del cine, el vídeo o cualquier medio sonoro-visual. En estos últimos años se ha visto cómo se han puesto en alza los aspectos sonoros y espaciales de esta conjunción, desarrollándose en numerosos campos de la creación. En su investigación, aunque el salto de lo sonoro-visual ha sido hacia la representación en lo tridimensional, en lo bidimensional del audiovisual quedan cuestiones a las que prestar atención, como por ejemplo la cuestión que abarca su tesis, la sincronización entendida como recurso que vertebra y expande las posibilidades expresivas del lenguaje audiovisual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos de sonido • Musicalización
	Código Sintáctico	<p>Dentro de la ya mencionada clasificación presentada por Bertetti (2015), él define el código sintáctico como “relativo al montaje” (p. 129), y lo clasifica en dos ramas: Códigos de la iconicidad y de la composición fotográfica.</p> <p>En ambos, se puede tomar como pieza de estudio al color, y por ello se enfocará la categoría en ese tópico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Iconicidad (Psicología del color) • Composición (Paleta de color)

ANEXO 2

MATRIZ DE CONSISTENCIA

INVESTIGACIÓN CUALITATIVA				
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS			METODOLOGÍA
¿Cómo se manifiesta la narrativa y expresión audiovisual en película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton?	Determinar la manifestación de la narrativa y expresión audiovisual de la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton.			Enfoque: Cualitativo.
				Diseño: Explicativo-descriptivo
PREGUNTAS ESPECÍFICAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORÍAS	SUB CATEGORÍAS	
¿Cómo se expresa el código visual en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton?	Determinar la expresión del código visual en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton.	Código Visual	Planos Ángulos Movimientos de la cámara	Método: Estudio de caso. Técnica: Observación
¿Cómo se expresa el código sonoro en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton?	Determinar la expresión del código sonoro en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton.	Código Sonoro	Efectos de sonido Musicalización	Método: Estudio de caso. Técnica: Observación
¿Cómo se expresa el código sintáctico en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton?	Determinar la expresión del código sintáctico en la película " <i>Big Fish</i> " de Tim Burton.	Código Sintáctico	Iconicidad (Psicología del color) Composición (Paleta de color)	Método: Estudio de caso. Técnica: Observación

ANEXO 3

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Código Visual)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias	
CÓDIGO VISUAL	Planos	PLANOS		
		Gran plano general		[]
		Plano general		[]
		Plano entero		[]
		Plano americano		[]
		Plano medio		[]
		Primer plano		[]
		Gran primer plano		[]
	Ángulos	ÁNGULO		
		Normal		[]
		Picado		[]
		Contrapicado		[]
		Cenital		[]
		Nadir		[]
Aberrante		[]		
Interpretación:				

Movimientos de la cámara	MOVIMIENTOS DE LA CÁMARA	
	Tilt up	[]
	Tilt down	[]
	Tracking in	[]
	Trávelin con steadycam	[]
	Cámara inmóvil	[]
	Interpretación:	

ANEXO 5

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Código Sonoro)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias												
CÓDIGO SONORO	Efectos de sonido	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">EFECTOS DE SONIDO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Fuera de campo</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sonido in</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sonido off</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sonido ambiente</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Sonido interno</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p>	EFECTOS DE SONIDO		Fuera de campo	[]	Sonido in	[]	Sonido off	[]	Sonido ambiente	[]	Sonido interno	[]	
	EFECTOS DE SONIDO														
Fuera de campo	[]														
Sonido in	[]														
Sonido off	[]														
Sonido ambiente	[]														
Sonido interno	[]														
Musicalización	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">MUSICALIZACIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">Efecto empático</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Efecto anempático</td> <td style="text-align: center;">[]</td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p>	MUSICALIZACIÓN		Efecto empático	[]	Efecto anempático	[]								
MUSICALIZACIÓN															
Efecto empático	[]														
Efecto anempático	[]														

ANEXO 6

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Elementos)

C	Subcategoría	Descripción	Evidencias							
CÓDIGO SINTÁCTICO	Iconicidad (Psicología del color)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">TEORÍA DEL COLOR</th> </tr> <tr> <th style="width: 50%;">Color</th> <th style="width: 50%;">Significado</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p>	TEORÍA DEL COLOR		Color	Significado				
	TEORÍA DEL COLOR									
Color	Significado									
Composición (Propiedades del color)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="2" style="text-align: center;">PROPIEDADES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="width: 50%;">Matiz(es)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saturación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Brillo</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Interpretación:</p>	PROPIEDADES		Matiz(es)		Saturación		Brillo		
PROPIEDADES										
Matiz(es)										
Saturación										
Brillo										

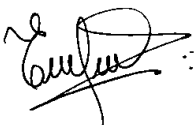
ANEXO 6
FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: ANÁLISIS SEMIÓTICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar semióticamente una pieza cinematográfica (*Big Fish* de Tim Burton). En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 8 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

<i>Nombre completo:</i>	Estefany Yamil Morales Blanco		
<i>Sexo:</i>	Varón	Mujer	
<i>Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)</i>	10 años		
<i>Grado académico:</i>	Bachiller	Magister	Doctor
<i>Área de formación académica:</i>	Periodismo	Audiovisuales	Publicidad
	Corporativa	Otro:	
<i>Áreas de experiencia profesional:</i>	10 años		
<i>Tiempo de experiencia profesional en el área:</i>	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más
<i>Firma</i>			

II. Breve explicación del constructo

La semiótica puede conceptualizar como: la respuesta a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta, cómo genera conocimiento y cómo lo transmite, además de generar los mecanismos que llevan al hombre o a la mujer a establecer una relación de significado con algo, que puede ser un objeto, un gráfico, una imagen, un sonido o una combinación de éstos, de tal forma que, al volver a entrar en contacto con éste, su mente recordará el significado con el que se ligó en un principio.

III. Criterios de Calificación

- Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar el análisis semiótico, se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 1), “relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

- Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 1), “coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

- Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Visual	Planos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Ángulos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Movimiento de cámara			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
Expresión Audiovisual	Código Sonoro	Efectos de Sonido			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Musicalización			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Sintáctico	Iconicidad (Psicología del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Composición (Propiedades del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

ANEXO 7
FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: ANÁLISIS SEMIÓTICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar semióticamente una pieza cinematográfica (*Big Fish* de Tim Burton). En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 8 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

<i>Nombre completo:</i>	Flor Angela Flores Cotos		
<i>Sexo:</i>	Varón	Mujer	
<i>Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)</i>	2018		
<i>Grado académico:</i>	Bachiller	Magister	Doctor
<i>Área de formación académica:</i>	Periodismo	Audiovisuales	Publicidad
	Corporativa	Otro:	
<i>Áreas de experiencia profesional:</i>	Producción audiovisual, periodismo		
<i>Tiempo de experiencia profesional en el área:</i>	2 a 4 años	5 a 10 años	10 años a más
<i>Firma</i>			

II. Breve explicación del constructo

La semiótica puede conceptualizar como: la respuesta a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta, cómo genera conocimiento y cómo lo transmite, además de generar los mecanismos que llevan al hombre o a la mujer a establecer una relación de significado con algo, que puede ser un objeto, un gráfico, una imagen, un sonido o una combinación de éstos, de tal forma que, al volver a entrar en contacto con éste, su mente recordará el significado con el que se ligó en un principio.

III. Criterios de Calificación

- Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar el análisis semiótico, se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 1), “relevante para evaluar el análisis

semiótico” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

- Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varía de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 1), “coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

- Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Visual	Planos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Ángulos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Movimiento de cámara			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0

1

2

3

Muy en desacuerdo

Desacuerdo

De acuerdo

Muy de acuerdo

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
Expresión Audiovisual	Código Sonoro	Efectos de Sonido			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Musicalización			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Ficha de Observación
Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Sintáctico	Iconicidad (Psicología del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Composición (Propiedades del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

ANEXO 8

FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: ANÁLISIS SEMIÓTICO

Estimado(a) experto(a):

Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estamos realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar semióticamente una pieza cinematográfica (*Big Fish* de Tim Burton). En ese sentido, solicitamos pueda evaluar los 8 ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales

Nombre completo:	Carlos Miguel Ruiz Coral		
Sexo:	<input checked="" type="checkbox"/> Varón	<input type="checkbox"/> Mujer	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	21		
Grado académico:	<input type="checkbox"/> Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Magister	<input type="checkbox"/> Doctor
Área de formación académica:	<input type="checkbox"/> Periodismo	<input checked="" type="checkbox"/> Audiovisuales	<input type="checkbox"/> Publicidad
	<input type="checkbox"/> Corporativa	<input type="checkbox"/> Otro:	
Áreas de experiencia profesional:	Audiovisual		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	<input type="checkbox"/> 2 a 4 años	<input type="checkbox"/> 5 a 10 años	<input checked="" type="checkbox"/> 10 años a más
Firma			

II. Breve explicación del constructo

La semiótica puede conceptualizar como: la respuesta a la interrogante de cómo el ser humano conoce el mundo que lo rodea, cómo lo interpreta, cómo genera conocimiento y cómo lo transmite, además de generar los mecanismos que llevan al hombre o a la mujer a establecer una relación de significado con algo, que puede ser un objeto, un gráfico, una imagen, un sonido o una combinación de éstos, de tal forma que, al volver a entrar en contacto con éste, su mente recordará el significado con el que se ligó en un principio.

III. Criterios de Calificación

- Relevancia

El grado en que el ítem es esencial o importante y por tanto debe ser incluido para evaluar el análisis semiótico, se determinará con una calificación que varía de 0 a 3: El ítem “Nada relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 1), “relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 2) y “completamente relevante para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 3).

<i>Nada relevante</i>	<i>Poco relevante</i>	<i>Relevante</i>	<i>Totalmente relevante</i>
0	1	2	3

- Coherencia

El grado en que el ítem guarda relación con la dimensión que está midiendo. Su calificación varia de 0 a 3: El ítem “No es coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 0), “poco coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 1), “coherente para evaluar el análisis semiótico” (puntaje 2) y es “totalmente coherente para evaluar el análisis semiótico (puntaje 3).

<i>Nada coherente</i>	<i>Poco coherente</i>	<i>Coherente</i>	<i>Totalmente coherente</i>
0	1	2	3

- Claridad

El grado en que el ítem es entendible, claro y comprensible en una escala que varía de “Nada Claro” (0 punto), “medianamente claro” (puntaje 1), “claro” (puntaje 2), “totalmente claro” (puntaje 3).

<i>Nada claro</i>	<i>Poco claro</i>	<i>Claro</i>	<i>Totalmente claro</i>
0	1	2	3

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Visual	Planos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Ángulos			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Movimiento de cámara			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
Expresión Audiovisual	Código Sonoro	Efectos de Sonido			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Musicalización			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo

Ficha de Observación

Modelo por categoría (Expresión Audiovisual)

Variable	Categoría	Subcategorías	Descripción	Evidencias	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
					0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
Expresión Audiovisual	Código Sintáctico	Iconicidad (Psicología del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		Composición (Propiedades del color)			0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

Las alternativas de respuesta van de 1 al 4 y tienen las siguientes expresiones

0	1	2	3
Muy en desacuerdo	Desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo