

FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES**

“ANÁLISIS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL DEL VÍDEO
"ELECCIONES GENERALES 2021 PERÚ" DEL
ANIMADOR POLOVERDE”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

Bryan Martin Guia Guerra

Asesora:

Lic. Adriana Margarita Turriate Guzmán

<https://orcid.org/0000-0003-1171-0027>

Lima - Perú

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Julio Anthony Ortega Matías	06749857
	Nombre y Apellidos	N° DNI

Jurado 2	Guillermo Maura Lau	44126942
	Nombre y Apellidos	N° DNI

Jurado 3	Christian Bruce Córdova Robles	07976866
	Nombre y Apellidos	N° DNI

DEDICATORIA

A mi familia por estar presente desde el inicio y final de mi viaje universitario.

A mis profesores por siempre esforzarse en
brindarme efectivamente los conocimientos
necesarios para lograr una satisfactoria carrera

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a mis padres, por haberme apoyado desde un inicio en mi decisión de estudiar comunicaciones, por creer en mí y por haber seguido apoyándome económica y moralmente a lo largo de mi carrera, desde que era un estudiante hasta ser un joven profesional, por haberme tenido la paciencia suficiente y acompañarme en mis altos y bajos. También, quisiera agradecer a mis profesores quienes me guiaron en el largo y bello camino de las comunicaciones y quienes me transmitieron sus conocimientos para lograr mis metas.

Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
Tabla de contenido	5
ÍNDICE DE TABLAS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	7
RESUMEN	8
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	9
1.1. Problema	13
1.2. Preguntas específicas	13
1.3. Objetivos	13
CAPÍTULO II. MÉTODO	34
CAPÍTULO III. RESULTADOS	40
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	127
REFERENCIAS	135
ANEXOS	144

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Gráfico de porcentajes de los elementos audiovisuales	35
Tabla 2: Ficha de análisis de la escena N° 1.....	36
Tabla 3: Ficha de análisis de la escena N° 2.....	39
Tabla 4: Ficha de análisis de la escena N° 3.....	43
Tabla 5: Ficha de análisis de la escena N° 4.....	45
Tabla 6: Ficha de análisis de la escena N° 5.....	48
Tabla 7: Ficha de análisis de la escena N° 6.....	50
Tabla 8: Ficha de análisis de la escena N° 7.....	53
Tabla 9: Ficha de análisis de la escena N° 8.....	55
Tabla 10: Ficha de análisis de la escena N° 9.....	58
Tabla 11: Ficha de análisis de la escena N° 10.....	60
Tabla 12: Ficha de análisis de la escena N° 11.....	62
Tabla 13: Ficha de análisis de la escena N° 12.....	65
Tabla 14: Ficha de análisis de la escena N° 13.....	67
Tabla 15: Ficha de análisis de la escena N° 14	69
Tabla 16: Ficha de análisis de la escena N° 15.....	73
Tabla 17: Ficha de análisis de la escena N° 16.....	76
Tabla 18: Ficha de análisis de la escena N° 17.....	79
Tabla 19: Ficha de análisis de la escena N° 18.....	82
Tabla 20: Ficha de análisis de la escena N° 19.....	85
Tabla 21: Ficha de análisis de la escena N° 20.....	88
Tabla 22: Ficha de análisis de la escena N° 21.....	91
Tabla 23: Ficha de análisis de la escena N° 22.....	94
Tabla 24: Ficha de análisis de la escena N° 23.....	97
Tabla 25: Ficha de análisis de la escena N° 24.....	100
Tabla 26: Ficha de análisis de la escena N° 25.....	103
Tabla 27: Ficha de análisis de la escena N° 26.....	106
Tabla 28: Ficha de análisis de la escena N° 27.....	109
Tabla 29: Ficha de análisis de la escena N° 28.....	112

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Escena N° 1	39
Figura 2: Escena N° 2	41
Figura 3: Escena N° 3	45
Figura 4: Escena N° 4	47
Figura 5: Escena N° 5	50
Figura 6: Escena N° 6	52
Figura 7: Escena N° 7	55
Figura 8: Escena N° 8	57
Figura 9: Escena N° 9	60
Figura 10: Escena N° 10	62
Figura 11: Escena N° 11	64
Figura 12: Escena N° 12	67
Figura 13: Escena N° 13	69
Figura 14: Escena N° 14	71
Figura 15: Escena N° 15	75
Figura 16: Escena N° 16	78
Figura 17: Escena N° 17	81
Figura 18: Escena N° 18	84
Figura 19: Escena N° 19	87
Figura 20: Escena N° 20	90
Figura 21: Escena N° 21	93
Figura 22: Escena N° 22	96
Figura 23: Escena N° 23	99
Figura 24: Escena N° 24	102
Figura 25: Escena N° 25	105
Figura 26: Escena N° 26	108
Figura 27: Escena N° 27	111

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo principal analizar los elementos del lenguaje audiovisual del viral y exitoso video: Elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde. El estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo y con diseño no experimental. Se utilizó una ficha técnica validada como instrumento para analizar a detalle los distintos elementos audiovisuales que componían el video y una tabla de porcentajes para determinar la cantidad en la que estos aparecen en el video. En el estudio se concluyó que el uso de los elementos audiovisuales usados por el animador está relacionados al tipo de presupuesto independiente del que manejaba, además, el cual no se puede comparar a la de las grandes casas de estudio, pero a la vez le brinda la libertad para transmitir el mensaje social de su elección utilizando dichos elementos audiovisuales.

Palabras clave: Animación, lenguaje audiovisual, elementos audiovisuales, encuadre, enfoque

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

Cuando una persona va al cine, ve televisión o se entretiene con algún video *online* toda su atención es captada por un determinado momento en el cual se pierde en el espectáculo visual que es el video, pero alguna vez se pregunta, ¿cuál es este proceso en el cual participa casi diariamente? A este ritual se le conoce como el lenguaje audiovisual. Y desde hace ya mucho tiempo forma parte de la vida diaria. Durante la época de los medios visuales más tradicionales como la televisión y el cine, el lenguaje audiovisual ha ido cambiando e incorporando nuevos elementos que facilitan la promoción de mensajes visuales que entretiene a una audiencia. Con la nueva aparición de la era digital y los medios sociales, el espacio donde el lenguaje audiovisual se desarrolla se ha expandido y evolucionado. Actualmente, existen muchas nuevas formas de consumir contenido visual y de manera más íntima, sin embargo, la función sigue siendo la misma: expresar una idea a través del audio y la imagen.

Jorge Urrea (2014) indica que actualmente el lenguaje audiovisual desarrolla las mismas funciones en diferentes plataformas, desarrollando la comunicación mediante la puesta en común de elementos de audio e imagen. Al estudiar las características que los medios convencionales han tomado “prestadas” de la web, tales como infográficos, multimedia, interactividad, etc., aplicados a las piezas audiovisuales puestas en línea, se encuentra que estas podrían encajar en los componentes morfológicos del lenguaje audiovisual clásico, como aquellos elementos visuales representados en gráficos, textos, fotografías, entre otros, y elementos sonoros como voz, música y efectos especiales, entre otros.

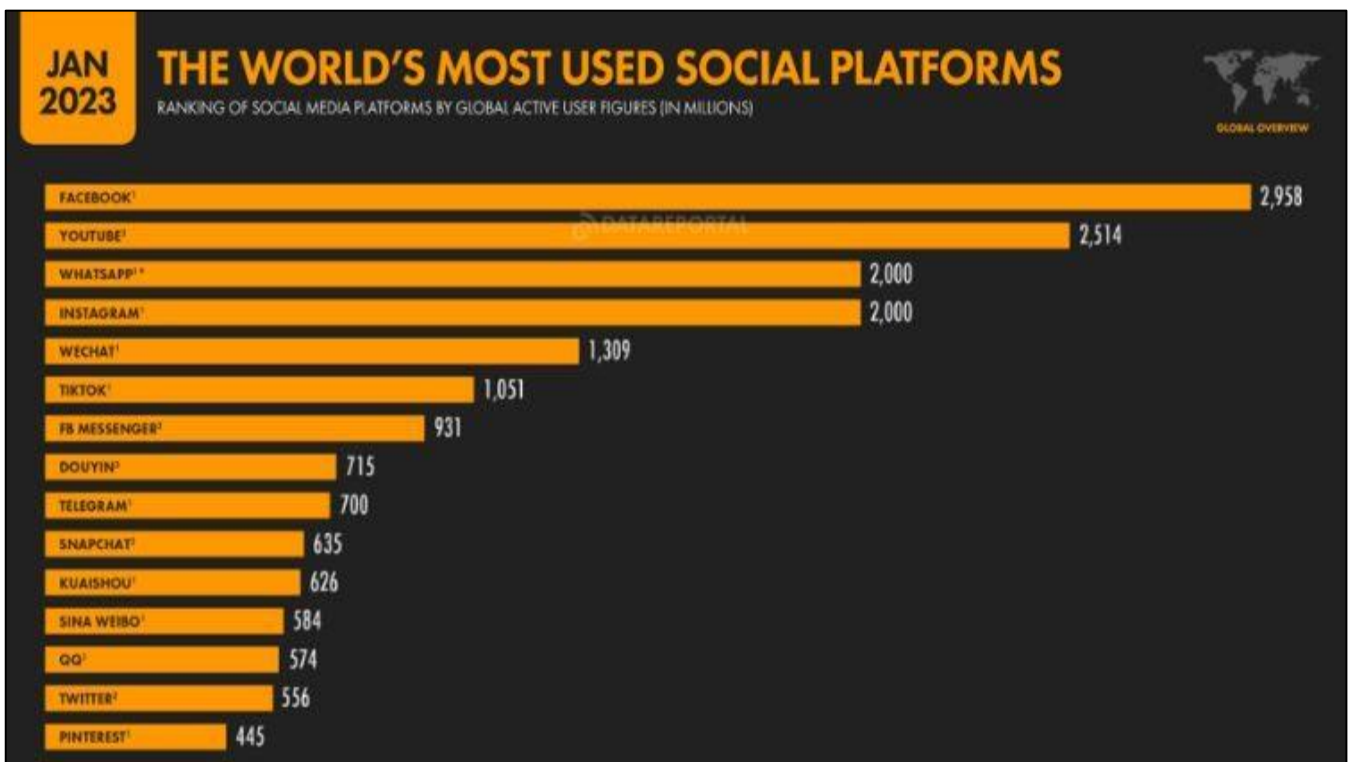
Como el lenguaje audiovisual es definido resulta clave para entender como un proyecto audiovisual es desarrollado y presentado a una determinada audiencia. Bedoya (2016) define el lenguaje audiovisual como la estructura presentada a través de las operaciones de selección y combinación de imágenes en movimiento. Esta selección es materializada en el encuadre, mientras que la combinación se hace en el montaje o edición. Al mencionar también los componentes del encuadre, se habla entonces de los planos, los ángulos de toma, los movimientos de cámara, la iluminación, el color, la escenografía, el vestuario y los actores, a los que se agrega el sonido compuesto por ruidos, música y voces humanas.

La combinación de estos componentes del encuadre produce la llamada composición del encuadre. Cuando se habla del montaje, las funciones de articulación espacio-temporal, el ritmo, división en escenas y secuencias se toman en cuenta para presentar al lenguaje audiovisual en un producto

Actualmente, un medio social como YouTube democratizó el lenguaje audiovisual que estaba listo para un cambio total en este nuevo canal visual que es muy diferente a los medios tradicionales, aquí el video es lo más llamativo por lo que cada percepción sobre distintos temas es presentada a través de imágenes visuales con sus respectivos componentes visuales. Su importancia está presente en la manera con la que el lenguaje audiovisual puede presentar una realidad atractiva e íntima a los usuarios. Un correcto uso del lenguaje audiovisual puede crear una realidad convincente para un usuario y el éxito de portales como YouTube se basa en la facilidad de traer personas hacia una realidad alterna presentada a través de imágenes visuales.

Ilustración 1

Plataformas sociales más usadas en el mundo



Nota: La red social con más usuarios en el mundo es Facebook. Si en 2022 el informe señalaba que Facebook tenía 2.910 millones de usuarios, un 6,2% más que en 2021, para este informe 2023 la red social de Mark Zuckerberg ahora acumula 2.958 millones (+1,65%). YouTube y Whatsapp e Instagram la acompañan un año más en el podio.

Fuente: <https://marketing4ecommerce.net/cuales-redes-sociales-con-mas-usuarios-mundo-ranking/>

Portales (2019) explica que el lenguaje audiovisual a diferencia del textual no requiere un aprendizaje previo y extenso por parte de cada sujeto, ya que no utiliza códigos abstractos, sino representaciones figurativas. Hasta tal punto se produce un isomorfismo entre código y referente, entre imagen y sonido, que nuestros sentidos tienden a creer que lo representado mediante imágenes y sonidos es una fiel copia de la realidad. Dependiendo de que tan exitosamente el lenguaje audiovisual pueda sentirse con la realidad dependerá el éxito del producto visual. Pero medios como YouTube no solo democratizaron la producción del lenguaje audiovisual en general, también facilitó la producción masiva independiente de uno de los géneros audiovisuales más característicos que en su historia reciente ya se realiza fuera de las grandes productoras: La animación.

Muchas de los componentes visuales que definen el lenguaje audiovisual también están presentes en la animación, el cual ha sido un medio único que desde un inicio brindo una perspectiva nueva y fresca en la forma en la que el lenguaje audiovisual es presentado ante las masas y con el pasar del tiempo su paso desde los medios tradicionales a los medios digitales solo probaron nuevas formas de experimentar con la animación. Las experimentaciones con este género siempre estuvieron más presentes en las producciones de menos presupuesto, donde los productos tenían más significado, eso es precisamente el tipo de proyecto que maneja PoloVerde.

La industria de la animación en el Perú no ha tenido un gran empuje debido a la gran falta de inversión y apoyo institucional comparado con otros países como India o Estados Unidos los cuales cuentan con un mercado nacional impulsado por grandes estudios locales. Rivera (2010) indica que, en Perú, la animación ha sido difícil de impulsar, debido a la poca fe en la industria. Además, en los años sesenta, se intentó crear una serie animada televisiva; sin embargo, la animación era concebida exclusivamente para fines publicitarios. Pero en los años ochenta, con la llegada de la animación digital al Perú, se concibieron diferentes productoras destinadas a realizar animación, pero nuevamente solo con fines publicitarios. Actualmente, la industria publicitaria aun domina los fines de lucro del mercado de animación en el país más no en el área del entretenimiento, eso claro en los medios tradicionales. Pero

gracias a la llegada de los nuevos medios visuales de la era digital como YouTube, una nueva oportunidad pudo abrirse para muchos animadores que querían realizar animación con fines de entretenimiento y para compartir su mensaje a una audiencia que ya estaba esperando el momento de disfrutar nuevas historias animadas basadas en su realidad local.

Según datos de Promperú, los servicios peruanos de animación digital cuentan con una cartera de 25 empresas, que incluyen casas de audio y estudio de doblajes. Estas facturaron, en 2020, un total de 6.4 millones de dólares, donde el 69% de ese monto pertenece a productos orientados al mercado internacional (Diario Oficial El Peruano, 2022). Además, durante el 2021 impulsó en gran medida el crecimiento de la exportación de distintos tipos de servicios, a países como Estados Unidos, Canadá, Chile y Brasil (Diario Expreso, 2022).

Uno de los animadores peruanos más resaltantes de la era digital es el animador Jesús Félix Díaz De los Santos más conocido por el seudónimo de PoloVerde quien ha llegado a la fama y ha alcanzado un considerable número de admiradores gracias a sus presentaciones animadas en el estilo del anime del clima político peruano. Su video llamado “Elecciones Generales 2021 Perú” lanzado no solo en su canal de YouTube, sino también en sus otras redes sociales y en pleno auge de las elecciones nacionales generó cientos de miles de vistas y fue compartido de manera viral por los usuarios peruanos que apreciaron la creatividad en las que cubrió las personalidades de cada candidato. Este corto animado es parte de una trilogía política que cubrió los acontecimientos recientes más importantes del Perú como las elecciones y las protestas. La atención que recibió fue tal que el mismo PoloVerde indicó que su canal original fue eliminado por YouTube, tal vez por un ataque político de las grandes esferas. El éxito de PoloVerde es la prueba de que hay un mercado de consumo para la animación digital peruana que no solo se base en publicidad sino para contar historias de interés nacional y redes como YouTube pudieron abrir más de una puerta, por lo que considero importante analizar la estructura de los elementos audiovisuales detrás de estas virales producciones animadas independientes.

1.1 Problema

¿Cómo se presentan los elementos del video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde?

1.2 Preguntas específicas

¿Cómo se presentan los elementos del encuadre en el video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde?

¿Cómo se presentan los elementos del montaje en los videos políticos del animador PoloVerde Art, durante el 2021?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Analizar el lenguaje audiovisual del video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar los elementos del encuadre en el video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde.

Describir los elementos del montaje en el video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde.

1.4 Hipótesis

Esta investigación es corte cualitativo razón por la cual carece de una hipótesis. Raquel Borobia (2004) señala que “la inducción analítica, como estrategia de tratamiento de los datos en investigación, constituye una posibilidad de análisis riguroso y esta es una condición necesaria para otorgar legitimidad a una lectura de la realidad que pretenda ser científica”.

1.5 Antecedentes

Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips: “Triciclo Perú” de Los Mojarras y “Más poder” de La Sarita

Saldarriaga, C (2020) señaló en la tesis “Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips “Triciclo Perú” de Los Mojarras y “Más poder” de La Sarita” que el lenguaje audiovisual puede ser usado para promover mensajes sociales positivos a través del videoclip ya que este en si es una fuente audiovisual con un único fin promocional. También, concluye que al utilizarse un montaje ideológico en los videoclips fue más fácil transmitir el mensaje al espectador usando la simbología peruana.

Contenidos audiovisuales en Redes sociales: Análisis comparativo de Facebook y YouTube

Sánchez, C (2019) indicó en “Contenidos audiovisuales en social media: Análisis comparativo de Facebook y YouTube” que el contenido audiovisual es el tipo de contenido líder en las redes digitales y actualmente las organizaciones crean contenido visual mucho más participativo que pueda relacionarse con el consumidor de manera personal. Concluye que los videos cortos formarán parte del futuro de las organizaciones que apuesten por contenido en redes, esto debido a su éxito, fácil compartimiento e innovación en su lenguaje audiovisual.

La video-animación: aplicaciones en los campos de desarrollo social y comunitario, la educación artística y el arte terapia

Martínez, A (2004) indica en La video-animación: aplicaciones en los campos de desarrollo social y comunitario, la educación artística y el arte terapia, que el video es una gran herramienta audiovisual que es utilizada exitosamente para potenciar un mensaje descentralizado a las masas en diferentes medios. Consecuentemente menciona que la animación facilita una gran libertad creativa,

que a pesar de ser una parte de la totalidad del lenguaje audiovisual y aunque comparte un gran número de características con la imagen, la animación tiene peculiaridades únicas como la capacidad de transmitir todo tipo de sentimientos. Sensaciones e ideas incluidas temas censurados socialmente que con la imagen real sería más difícil de mostrar.

La creación audiovisual a partir del video programado

Rodríguez, M (2020) señaló en “la creación audiovisual a partir del video programado” que la tecnología digital ha ampliado las posibilidades creativas para producir contenido audiovisual que rompe con los estándares propuestos por la industria cinematográfica y televisiva. Adicionalmente infiere que el lenguaje audiovisual ha podido experimentar y ser expandido gracias a canales globales creados a partir de herramientas tecnológicas capaces de facilitar expansión de la representación y la comunicación en distintos soportes.

La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte

Siragusa, C (2018) menciona en el artículo de investigación La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte, que en Latinoamérica a diferencia de estados unidos o Europa donde la animación tiene un fin comercial o independiente aquí cumple papeles más específicos como su empleabilidad en la publicidad o videoclips, es en estas industrias donde la animación puede experimentar.

Animación: Espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual

Gonzales. A (2018) indicó en su compilación de reviews “Animación: espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual “que las autoras Tassara. M y Kirchheimer. M (2016) mencionaron concluyeron en el libro Animación: espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual que históricamente la animación a pesar de ser un medio visual rico en diferentes técnicas de lenguaje audiovisual, no se le otorgaba un lugar de valioso en el panorama audiovisual, pero concluye que por suerte en la actualidad el panorama es muy diferente y que la animación es

reconocida no como forma audiovisual autónoma, no subsumida a la lógica de la acción en vivo, sino en condiciones semejantes a la misma, la cual brinda una perspectiva única a la audiencia que la imagen en vivo no.

Deformar a la Gorgona: La imagen animada como estrategia para documentar el horror

Hernández. B (2015) indica en la tesis “Deformar a la Gorgona: la imagen animada como estrategia para documentar el horror” que el documental animado a diferencia del real, especialmente en el género del horror, permite abordar la realidad desde una determinada desfiguración, por un lado, deforma la imagen del horror y la hace soportable para las audiencias, por otro lado, al permitir la mirada el espectador puede tener una inmersión más profunda en ese horror. Concluye que esta imagen subjetiva contenida en el lenguaje animado no distorsiona la verdad del filme, por el contrario, la complementa.

¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla? Dos formas de clasificar la animación

León Yong. T (2015) indica en su artículo científico “¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla?” Dos formas de clasificar la animación, es importante controlar la cantidad y tipo de información que recibimos cuando consumimos animación para poder tener una visión ordenada y simplificada de este campo audiovisual. Dividiéndola en la animación completa frente a la animación limitada (esta parte habla del número de dibujos y como estos se trabajan), y la animación experimental frente a la animación ortodoxa (esta última habla del propósito de estos filmes) se indica que cada tipo de animación ha podido crear su propio lenguaje y estilo que finalmente enriquece el lenguaje audiovisual de este campo.

Morfología de la no narrativa en la animación

Wazarus, I (2019) indica en la Morfología de la no narrativa en la animación, que todas

aquellas animaciones que se consideran no narrativas parten desde el uso de la imagen abstracta que, a pesar de no tener animaciones objetuales, estas tienen un seguimiento continuo de transformación y movimiento que el espectador puede considerar una historia. Una de las ventajas de este estilo es que puedes expresar un lenguaje audiovisual que no se puede expresar con palabras o con imagen real. Además, infiere que a pesar de que las imágenes animadas en este estilo no definen necesariamente el tipo de mensaje que se expresa si llegan a afectar el contenido, constituido por la secuencialidad de distintos fotogramas y sonidos, los cuales generan las tomas, los movimientos de cámara, las secuencias, las transiciones, la composición visual y musical, etc., que articulan el montaje de la animación.

El cuerpo audiovisualizado en la realización del video musical contemporáneo

Valdellós, A (2021) señala en su trabajo “El cuerpo audiovisualizado en la realización del video musical contemporáneo”, que el videoclip música se presenta como un formato audiovisual con fines promocionales que gracias a que es el formato más consumido en las plataformas de video este recibe distintas influencias audiovisuales que crean una hibridación cultural. También, concluye que los creadores del videoclip llegan desde otros campos de la creación visual como el diseño, la animación y las artes plásticas, y en su desarrollo se prueban muchas de las técnicas audiovisuales nuevas de postproducción y tratamiento de imagen esto debido a la importancia de la cultura contemporánea en formatos de hibridación que anima experiencias interactivas en diversos canales.

la animación como herramienta para la creación de historias. una revisión sistemática de la literatura

Andrés Gerardo Sánchez Bravo (2020) en su proyecto de investigación: La animación como herramienta para la creación de historias. una revisión sistemática de la literatura manifiesta que la evolución del entendimiento de la animación en el Perú como un elemento audiovisual intelectual que estaba más presente en las publicidades donde las historias estaban relacionadas a vender

productos a servir hacia un propósito más memorable. Este consiste en contar historias mucho más largas que sean de interés al público y que busquen entretener y no venderle algo.

Largometrajes animados digitalmente en el Perú: Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax

Jimena Arica (2017) señala en su tesis Largometrajes animados digitalmente en el Perú: Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax, que es el presupuesto y la falta de inversión es muchas veces la razón por la cual las producciones de animación en el Perú no despegan o incluso fallan debido a que la poca inversión no genera filmes de calidad y el otro aspecto es la búsqueda del consumidor peruano a preferir películas con las cuales pueda reflejarse el mismo. Pero también destaca la falta de pragmatismo en las producciones por la preferencia de ingresos rápidos, fuerzan a estas dos empresas a realizar trabajos en el ámbito nacional y dejar de lado la producción privada de historias animadas.

Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor

Michael Arturo Rodríguez Tincopa (2015) menciona en su trabajo de investigación: Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor, que la animación al inicio estuvo relacionada a grandes estudios que buscaban utilizar este método artístico con fines comerciales pero la animación de autor e independiente de bajo presupuesto buscaba ser más profunda y significativa. Muchas veces la animación comercial maneja más inversión en comparación con la independiente donde el presupuesto es ajustado, sin embargo al haber más obstáculos para la producción muchas veces se abre la puerta a la experimentación y la búsqueda del estilo propio. Además, a diferencia de la animación comercial, la del autor busca mostrar su visión de la sociedad y su crítica de esta.

1.6 Marco teórico

Bedoya (2016) afirma que el lenguaje audiovisual está sustentado en dos componentes básicos: el encuadre o unidad de elección o el montaje o unidad de combinación. Conforme iba naciendo la necesidad de organizar relatos fílmicos se establecieron las bases del llamado lenguaje cinematográfico que empezó a dominar las primeras décadas del cine hasta que la llegada de la televisión amplió los límites de ese lenguaje audiovisual. Fernández y Martínez (1999) indican que el lenguaje visual con imágenes móviles ha estado configurándose en la práctica cinematográfica y que la ficción dramática ha permitido que el lenguaje audiovisual desarrolle un enorme potencial narrativo. Actualmente, estamos viendo una nueva transformación con los medios digitales.

1.6.1 El encuadre

Según Bedoya (2016) El encuadre es la unidad espacio-temporal ininterrumpida que tiene a la toma como soporte físico. Además, el encuadre está constituido por un campo visual, un tiempo o duración que fluye, y la presencia, observable o potencial, del movimiento. Este también incluye tanto la dimensión física como la dimensión expresiva (hablamos del valor y sentido aportados por la percepción de la distancia de la cámara, su angulación, sus movimientos, entre otros) incorporadas en la toma presentada a las masas. Para Mónica Barrientos-Bueno (2017) el encuadre es importante para un mejor control del mensaje implícito ya que es importante conocer las reglas que ordenan la composición audiovisual para hacerla más eficaz y atractiva.

1. Los planos

El plano es explicado por Bedoya (2016) como el componente del encuadre que designa la distancia, delimita el espacio observado y se constituye en la primera referencia identificatoria del encuadre, en el primer signo válido para su reconocimiento. Según Bestard (2011) el plano es parte de la unidad narrativa que utilizados en conjunto crean una idea

principal determinada. Para Rubén Enzian Rodríguez (2015) el plano es un portador de información porque permite mostrar un espacio concreto desde un punto de vista particular y durante un tiempo concreto. En un proyecto audiovisual diferentes tipos de planos son aplicados:

1.1 Gran plano general:

Para Bedoya (2003) el gran plano general tiene una función mayormente descriptiva que sirve para crear una referencia espacial, física o geográfica al espectador respecto al lugar donde se desarrolla o se va a desarrollar la acción, esta es la razón por la que son frecuentes en documentales sobre la naturaleza o en la introducción de relatos de ficción. Fernández y Martínez (1999) mencionan que el gran plano general muestra un amplio paisaje sin girar la cámara sobre su eje.

Este plano describe el lugar donde se desarrolla la acción por lo que también cumplen una función narrativa que ubica a la entrada de un espacio de acción delimitado.

1.2 Plano general

Para Bedoya (2003) el plano general se encarga de cubrir una porción de distancia bastante más próxima que la del gran plano general. En este plano se puede percibir una mayor dosis de movimiento interno y es posible identificar, aunque sea vagamente, personajes o componentes físicos, los cuales son inidentificables en planos de mayor amplitud. Fernández y Martínez (1999) indican que el plano general es encargado de presentar al sujeto en el escenario en el que se encuentra la acción.

Este plano es más descriptivo en mostrar la acción en su entorno ya que los detalles se mostrarán en un campo visual más acotado con límites precisos e identificables.

1.3 Plano conjunto

Bedoya (2003) menciona al plano conjunto como el encargado de mostrar un conjunto de personas, animales u objetos o un conjunto o unidad de alcance visual más limitado. Se puede decir que cuentan con la función de describir y narrar la acción. Especialmente aquellas con mayor dinamismo en un espacio más acotado. Fernández y Martínez (1999) simplemente, consideran que el plano conjunto es un plano general corto que encuadra más de una persona.

1.4 Plano Entero

Al hablar del plano entero Bedoya (2003) lo ubica como el plano de la figura humana vista en cuerpo entero, desde el tope superior hasta el inferior del encuadre y que puede cubrir a uno o más personajes. Además de mostrar a los personajes en cuerpo entero en este plano también se muestra a detalle la acción que realizan y las características de su entorno. Fernández y Martínez (1999) menciona que el plano entero es aquel plano general corto que encuadra a un solo individuo.

1.5 Plano Americano

Para Bedoya (2003) el plano americano corta la figura humana desde las rodillas hasta la cabeza que, en comparación con el plano entero, este cierra un poco más al personaje, Este es un plano que favorece la observación de las conductas de los personajes y de las relaciones de interacción. Para Baccaroy Guzmán (2013) el plano americano aparece cuando la imagen de la persona es cortada a la altura de las rodillas y es utilizado en situaciones que exigen ciertos movimientos para evitar el recorte de partes del cuerpo, además permiten un acercamiento a la gestualidad y las miradas.

1.6 Plano Medio

Bedoya (2003) explica que el plano medio cierra mucho más que el plano americano a la figura humana y suele mostrar al personaje en su entorno físico más próximo. Para Baccaro y Guzmán (2013) este plano es cuando se corta a la altura del pecho. De gran efecto dramático para demostrar la marcación de una mirada, una sensación, un cambio de estado de ánimo, sorpresa, encantamiento.

Los autores mencionan que este plano es el que se concentra mejor en la atención y acción de los personajes y se centra en el pecho para llegar a mostrar un efecto más dramático e íntimo.

1.7 Primer plano

Bedoya (2003) menciona que en el primer plano convoca la interioridad del personaje, permite auscultar la intimidad a través del gesto, la mirada, el tic. Por eso desde nuestro punto de vista el primer plano corta la figura humana desde la parte superior del pecho hasta el extremo superior de la cabeza. Respecto al primer plano Baccaro y Guzmán (2013) señalan que es aquel utilizado para mostrar expresiones, subrayar la importancia de un gesto o mirada o aproximar al espectador a las emociones del personaje.

1.8 Gran primer plano

Cuando hablamos del gran primer plano Bedoya (2003) indica que es el que llena la pantalla con partes diminutas o fracciones del cuerpo humano, con objetos muy pequeños o con segmentos muy reducidos de una unidad visual mayor. Si bien en este plano se les da mayor importancia a los gestos, los objetos son mostrados también con mayor significación muchas veces dándoles resonancias surreales. Fernández y Martínez (1999) indican que el
Guía Guerra, Bryan Martín

gran primer plano encuadra una parte del rostro que recoge la expresión de los ojos y la boca, clasificándolo como el plano más concreto en obtener la expresión.

2. Ángulos de Forma:

Según Bedoya (2016) Los ángulos de forma son aquellos que designan la posición que mantenemos frente a la realidad registrada y revelan la altura desde la que los espectadores contemplamos el contenido del encuadre expresando una creación de altura, de lugar y de ubicación entre la cámara y los personajes filmados. Podemos dividir los ángulos de tomas en tres categorías: La angulación normal, donde la audiencia observa a los personajes en un campo visual situado frontalmente y a su altura; El ángulo picado, donde el campo visual esta desde una posición de altura, haciendo que la cámara que ubique por encima del nivel habitual para grabar a los objetos o sujetos encuadrados y finalmente el ángulo bajo o contrapicado, donde los elementos son mostrados desde un punto de vista bajo, el contenido del encuadre se disfruta desde un nivel inferior, esta toma permite reforzar el elemento de envergadura a los objetos o sujetos tomados desde este ángulo.

3. Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara son una pieza clave del lenguaje audiovisual ya que su ubicación y la manera en que se expresan dentro de la pieza audiovisual repercutirá en el interés de la persona por el proyecto, Según Bedoya (2003) la cámara se mueve para obtener diversas consecuencias expresivas que dotan de un sentido dinámico a la acción fílmica. Los movimientos de cámara otorgan a la imagen una cualidad dinámica, gracias a ellos los espacios se potencian, hacen relieve, profundidad y tridimensionalidad creando una impresión de euforia permanente en el encuadre. Aunque también la cámara puede mantenerse en situación estacionaria, ubicada sobre un dispositivo fijo, como un trípode, que

la sostiene y conserva su posición, pero gracias a sus funciones de movimiento puede girar la cámara de izquierda a derecha, arriba o abajo para explorar el horizonte en la producción audiovisual. Según Fernández, F y Martínez, J (1999) todo movimiento de cámara es condicionado por múltiples elementos como por ejemplo la actividad recogida en el interior del encuadre, la variación de los centros de interés, el zoom e incluso la combinación de los planos.

3.1 Movimiento panorámico

Bedoya (2003) identifica al movimiento panorámico como giro horizontal o vertical de la cámara “pivoteando sobre su propio eje y sin desplazarse”. Se consigue haciendo que la cámara se mueva sobre ella misma manteniéndose en un punto de apoyo estacionario, sobre su eje fijo. El movimiento puede realizarse siguiendo la trayectoria del horizonte, de modo vertical o circular, pero a condición de que no exista desplazamiento físico de la cámara.

Este movimiento tiene una función descriptiva con funciones referenciales y de ubicación que ofrecen un detalle extenso de la ubicación donde se realizan la acción además de reforzar la escenografía o paisaje mostrados en la escena. Fernández, F y Martínez, J (1999) definen a la toma panorámica como la rotación o giro de la cámara sobre su eje, que termina por convertir en el centro de una infinidad de esferas desde las que pueden filmarse infinitos ángulos y puntos imaginarios.

3.2 Travelling

Respecto al movimiento de travelling, Bestard (2011) menciona que el travelling sirve para cambiar la perspectiva de los objetos en escena a través de la modificación del encuadre

y puede ser producidos no solamente a través de vías, aunque también se usan grúas y helicópteros. Fernández, F y Martínez, J (1999) lo definen como el movimiento de cámara en espacio tridimensional donde la cámara se desplaza de manera horizontal o vertical respecto al eje del trípode.

3.3 Zoom

Bedoya (2003) describe al zoom no como movimiento de cámara sino un lente de distancia focal variable, que logra un efecto visual que se asemeja al del desplazamiento de la cámara. Sin embargo, a pesar de las apariencias de movilidad, ella se mantiene estática. El zoom también facilita la realización de acercamiento y alejamientos in realizar un desplazamiento real de cámara, la cámara se mantiene estática pero la ilusión óptica engaña al espectador haciendo pensar que está viendo un movimiento físico de cámara, esto le brinda una perspectiva única al proyecto audiovisual. Fernández, F y Martínez, J (1999) estipula que el zoom es el lente varifocal que permite cambiar la distancia focal para acercar un objeto, alejarlo o hacer que un detalle ocupe toda la pantalla.

4. Iluminación

Arraya, Y., Bima, M., Borda I., Cristobo, M., Oliva, L., Servent, P., y Vivas, M. (2010). indican que la iluminación es clave en la producción audiovisual porque es capaz de no solo de resaltar un objeto en la toma, pero también establecer la atmosfera del proyecto además de poder disimular efectos. Fernández, F y Martínez, J (1999) clasifican a la iluminación como el elemento base de todas las técnicas visuales cuya presencia aporta a la composición del encuadre.

5. El color

El color fue aplicándose cada vez más en el cine buscando pautas expresivas, especialmente porque los cineastas no pretendían imitar la realidad sino recrearla. Costales (2010) menciona que el color brinda mayor libertad a los cineastas a mostrar una visión más realista de la vida y permiten resaltar elementos emocionales y psicológicos. Bedoya (2003) indica que el empleo más difundido del color se asocia con su capacidad para apelar a lo emocional. Es decir, a las posibilidades para incentivar o, a su turno, enervar la emotividad o la capacidad sensorial del auditorio. Fernández, F y Martínez, J (1999) indican muchas veces que el color que se observa depende de las características cromáticas de las fuentes luminosas que ilumina una determinada escena.

5.1 Brillo

Se puede graduar el brillo de una producción audiovisual trabajando con los volúmenes de luz e intensidad añadidas o restadas al color. Fernández, F y Martínez, J (1999) menciona que el brillo es la cantidad de luz que el ojo humano percibe al observar un color. A un matiz se le puede restar brillo para tonarlo opaco o aumentar el negro para anular el brillo y aumentar la oscuridad de la imagen. Estas características hacen que la graduación tonal o de brillo este muy presente en el cine fantástico.

5.2 Saturación y desaturación

las posibilidades para un proyecto visualmente atractivo se incrementa la saturación o pureza del matiz fortaleciendo el tono cromático (sustentando la fuerza del azul, rojo, verde y amarillo) o, por el contrario, debilitándolo, restándole saturación, con ayuda de mayor luz blanca mezclada con el color. Fernández, F y Martínez, J (1999) mencionan que un color solo es saturado o puro cuando no está mezclado con una luz blanca. Es importante destacar que los colores saturados tienen una mayor energía en la composición de la imagen, y una

mayor definición de los detalles que los desaturados

5.3 Calidez y frialdad

En la producción audiovisual se acepta que existen colores cálidos, cuya visión denota potencia, intensidad, excitación, como el rojo, y otros colores que son fríos, como el azul, que connotan relajamiento y sosiego. Sin embargo, la calidez o frialdad de un color también se vincula con su grado de saturación y brillantez. Fernández, F y Martínez, J (1999) indican que los tonos cálidos acercan a los objetos mientras que los fríos suelen alejarlos, mientras que también provocan una sensación de elevación de la temperatura corporal.

6. La actuación

Para Bedoya (2016) el actor cinematográfico se encarga de encargar personajes de la ficción fílmica que las masas disfrutan. La cámara se encarga de alguna manera de contemplar al actor, ya que muestra su rostro, fragmenta su cuerpo, analiza su postura y voz que son materia prima con las que el director trabajara para crear la representación física de los personajes. Para Karina Mauro (2014) indicó que a diferencia de otras artes interpretativas que exigen habilidades especiales y extra cotidianas como la danza y el canto, la actuación la actuación no supone necesariamente gestualidades o acciones distintas de las del mundo corriente. Por esta razón, lo que define a la actuación no es una técnica o factor inherente, sino la “situación de actuación” en la que una persona está involucrada,

7. La escenografía

Según Bedoya (2016) la escenografía es un elemento plástico que aporta a la composición del encuadre gracias a sus líneas, texturas y colores, a la vez que proporciona información, configura la atmósfera y sustenta el drama. la escenografía es concebida para

ambientar las acciones de una cinta y se puede dividir en interiores y exteriores. Los interiores son aquellos que ocurren puertas adentro y en sets artificiales que se construyen para una determinada escena. Los exteriores son que los lugares reales que son separados para darle una visión real ya sea un paisaje o una localización exterior. También pueden ser artificiales, quiere decir ambientes de interiores o exteriores contruidos para la película, usualmente en sets. Pero también pueden ser virtuales, especialmente gracias a la incorporación de los efectos dígales virtuales ahora crear lugares fantásticos digitales para proyectos audiovisuales es totalmente posible. Para Jiménez Campo (2017) la escenografía es el entorno que acompaña a los actores y brinda referencia del espacio en el que los personajes se desarrollan al espectador, y esta nace como necesidad para crear el ambiente adecuado para una representación en particular.

8. El sonido

Según Bedoya (2016) el sonido es la parte indesligable de la película que se presenta como una combinación de elementos múltiples como la voz, los ruidos y la música, además es la mezcla de estos lo que da lugar a la composición sonora que acompaña la percepción visual. El sonido es caracterizado por ser el acompañante de la imagen muchas veces debido a la sincronía entre las dimensiones visuales y acústicas, pero aun cuando esa sincronía no se dé, el sonido es una fuente de sentido esencial y su presencia en la banda sonora es el resultado de una intervención expresiva del realizador. Para López y Salcedo (2017) el sonido es una sensación que se percibe por el oído al recibir las variaciones de presión que se generan por la vibración de los cuerpos sonoros; se transmite por medio del aire de la atmósfera y sus cualidades son: la altura, que es el resultado de la frecuencia, y un cuerpo sonoro, que es el número de vibraciones por segundo y pueden ser medidas en Hertz, teniendo como resultado sonidos graves, de menor frecuencia, y agudos, de mayor

frecuencia; la duración, que corresponderá del tiempo que duran las vibraciones producidas; la intensidad, que hace referencia a la fuerza con la que se produce un sonido y está determinada por la amplitud de la onda sonora, es decir, a mayor volumen, mayor amplitud de onda; y el timbre, que es la cualidad que permite distinguir a los diferentes instrumentos o voces. Por su parte, Barberena (2017) refiere que la construcción entre la imagen y sonido permite crear sentido mezclando dos grandes tipos de significantes: los signos visuales y los signos sonoros, los primeros hablando de la imagen y signos escritos mostrados en el plano, mientras que la segunda habla de las voces, ruidos y música. El sonido cumple funciones clave a la hora de establecer un relato audiovisual especialmente cuando pueden expresar las acciones mostradas en pantalla.

8.1 La voz

La voz humana, en un proyecto audiovisual se presenta como una materia de la expresión del mismo rango que la música o los ruidos. Para Aguilar (2002) La voz puede ser palabra o simplemente ruido humano: respiración, jadeos, gritos...la fuerza emotiva y dramática de la voz humana es fundamental y se impone, en la percepción del espectador, sobre cualquier otro sonido. Por su parte, Vargas (2005) refiere que la voz es producto de las cuerdas vocales y éstas son unos repliegues elásticos que vibran al pasar el aire a través de ellos cuando lo expulsamos de los pulmones después de haberlo inhalado. Asimismo, la voz puede ser conceptualizada como la resultante de un fenómeno sonoro que produce su tono fundamental en la laringe y este tono se modifica y amplifica en las cavidades de resonancia (Vargas, 2005).

8.2 Música

Custodio y Cano (2017) sostienen que, la música es un tipo de lenguaje encaminado a comunicar, evocar y reforzar diversas emociones. El procesamiento de la música es independiente del correspondiente al sistema del habla personal. El uso de circuitos independientes hace que uno pueda estar gravemente afectado en tanto que el otro puede hallarse totalmente indemne. El procesamiento de la música tiene lugar mediante canales separados por un sistema multimodal para los elementos temporales (ritmo), melódicos (tono, timbre, melodía), memoria y respuesta emocional. El cerebro entrenado musicalmente experimenta particulares cambios en su anatomía y funcionalidad. Inicialmente la música se usó como elemento de acompañamiento, pero luego paso a usarse para acompañar la narración del relato fílmico. También se utiliza para crear la atmósfera de tiempo y lugar que apoya a la ambientación de una película, además de otras funciones: subraya los pensamientos no expresados de un personaje o las repercusiones no vistas de una situación. Para Fernández y Martínez (1999) la música es un extraordinario medio para ser asociado a la imagen fílmica o videográfica, pues presenta atributos muy variados que contribuyen a la apreciación de la obra para el espectador.

8.3 Ruidos

Mora, Martínez y Betancourt (2007) refieren que, el ruido es una sensación o percepción que tenemos cuando una onda sonora, de suficiente magnitud y de frecuencia de onda adecuada, llega a nuestro oído. Los seres humanos no somos capaces de percibir todas las frecuencias posibles, estando limitados a aquellas comprendidas entre los 16 y 20.000 Hz (el llamado espectro auditivo, por similitud al visual). Si bien ruido y sonido pueden ser términos equivalentes normalmente hablamos del primero cuando la señal sonora no transmite información alguna aunque, en nuestro Contexto social, también lo aplicamos a

cualquier señal sonora perturbadora, bien por su intensidad o por sus cualidades. Los ruidos tienen una función primaria referencial ya que son signos de la fuente que los produce, contribuyen al realismo del entorno y refuerzan las convenciones naturalistas de la ficción. Se pueden distinguir los ruidos a partir de su origen o procedencia. Unos tienen un origen natural (lluvia, viento, truenos); otros, una procedencia cultural (motores, máquinas, detonaciones de las armas y otros generados por objetos de creación humana) Fernández y Martínez (1999) mencionan que el ruido contribuye a la sensación del realismo tanto como la voz humana, porque es capaz de sugerir atmosferas, ambientes y decorados sonoros que brinda estilo a la producción.

1.6.2 El Montaje

Claro que ningún proyecto audiovisual sería posible sin la selección, combinación y estructuración de encuadres ordenados de acuerdo con un orden y un tiempo, a esto se le llama montaje. Es por el montaje que una estructura narrativa cronológica existe en la comunicación audiovisual. Respecto a esto Fernández y Martínez (1999) consideran que el montaje consiste en la selección y unificación de imágenes para que estas formen un sentido entre sí, muchas veces las tomas no planificadas u obtenidas de archivo pueden ser implicadas en el montaje.

1. Articulaciones espacio temporales

El corte o empalme es la forma primaria de transición entre encuadres en un proyecto audiovisual. Para Bedoya (2016) la articulación física crea relaciones de sentido en relación con las dimensiones de espacio y de tiempo vinculadas por el montaje. Por ejemplo, una primera articulación entre dos encuadres puede ser de perfecta continuidad espacio-temporal. En ese caso se dice que los encuadres están enlazados, ajustados, en *raccord*. Otro

ejemplo puede ser cuando ocurre un retroceso temporal que abarca tanto un inmenso período temporal como uno muy pequeño, de escasos segundos o algunos minutos, a eso se le conoce como Flash back el cual es uno de los recursos narrativos más usados en el relato audiovisual. Fernández y Martínez (1999) menciona que en la actualidad los espectadores pueden ubicarse en el momento en que la nueva situación espacio temporal ocurren debido a que ahora es marcada por los planos de plano de edición sin necesidad de recurrir a artíficos arcaicos.

2.Ritmo

El ritmo según Bedoya (2016) se encarga de marcar la fluidez audiovisual a través de la fragmentación de los encuadres además de determinar su duración en el proyecto audiovisual, de esta manera se construye una temporalidad que servirá para que el espectador pueda asimilar lo que ve en la escena. Fernández y Martínez (1999) especifican que el ritmo audiovisual muchas veces presenta una gran oportunidad para mostrar las posibilidades del encuadre estático donde la toda la concentración se centrará en la acción mostrada por los personajes sin necesidad de recurrir a fragmentaciones de encuadre.

1.7 Justificación

La justificación de una investigación según Hernández, S. (2014) es la razón detrás del investigador para justificar su estudio, además tiene la necesidad de demostrar porque el estudio es necesario e importante.

Para esta investigación se tomaron como objeto de estudio los videos animados de categoría política del animador PoloVerde. Específicamente los videos titulados “ELECCIONES GENERALES DEL PERU”, “GOLPE DEL PUEBLO-NOVIEMBRE

2020”,” ELECCIONES GENERALES 2DA VUELTA” con el fin de analizar el lenguaje audiovisual y los elementos que llevaron a que el impacto en el espectador sea tal que estos tres videos fueron virales en las redes sociales digitales. Esta investigación también analiza como la animación y los elementos del lenguaje audiovisual se desarrollan en las nuevas plataformas de los medios digitales.

A nivel práctico esta investigación introduce un análisis detallado de éxito animado audiovisual que puede servir de inspiración para más videos de animación similares que busque explorar diversas temáticas de la cultura política peruana y expandir la presencia de la animación peruana online. También identifica cuales fueron los componentes del lenguaje audiovisual que sirvieron atraer al receptor al mensaje del proyecto audiovisual.

Así mismo en cuanto a su importancia la metodológica los resultados de esta investigación a través del análisis visual de los videos de Polo verde ayudarán a determinar las características que hicieron su lenguaje audiovisual muy atractivo para las masas. Datos importantes que otros comunicadores pueden absorber. Razón por la cual la investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se toma importancia a la descripción y disección de las escenas mostradas en sus videos y porque se puede profundizar en los conceptos del lenguaje audiovisual que fue utilizado en la realización de estos videos.

CAPÍTULO II. MÉTODO

2.1 Tipo de Investigación

La investigación tiene un enfoque cualitativo el cual busca dar una respuesta basada en el análisis de los datos recopilados. Para Hernández, S. (2014) este tipo de investigación recolecta y analiza datos para afinar las preguntas de investigación o incluso revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación. Para Denitz, Lincoln y Coords. (2012) la investigación cualitativa se caracteriza por ser multimetódica e interpretativa, donde los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, con el fin de dar sentido o interpretar los fenómenos presentados. Según Valles (1997) la investigación cualitativa busca entender el mundo subjetivo de las personas usando la perspectiva de los sujetos de la investigación y entendiendo su propio contexto de manera vivencial. Para Landeau (2007) una vez que se disponga de la información en un estudio cualitativo, esta se analiza en función de las variables para intentar describir sistemáticamente sus características y descubrir teorías que expliquen los datos.

La investigación también es descriptiva ya que se está detallando como se desenvuelve el lenguaje audiovisual. Según Hernández, Fernández y Baptista (2010) la investigación descriptiva busca especificar propiedades, características y rasgos importantes de cualquier fenómeno que se analice. Por su parte Irma Mendoza (2019) menciona que en la investigación descriptiva el investigador toma la iniciativa de delimitar su campo de estudio con el fin de investigar perspectivas de interés para evitar transitar hacia posiciones subjetivas.

Hablamos también de una investigación de diseño no experimental porque no se busca generar una nueva realidad sino observar situaciones ya existentes que no cambiarán al realizar la investigación. Para Hernández, S. (2014) la investigación no experimental es el estudio hecho sin manipulación deliberada de variables donde también se observan y analizan los fenómenos en su ambiente natural. Además del transversal, el cual Hernández, S. (2014) indica es el tipo de investigación que recolecta datos en un solo momento, en un tiempo único, esto para poder describir variables y analizar incidencias.

Se utilizó el método hermenéutico, clave en la investigación cualitativa, quien en palabras de Vigo

(2002) caracteriza al propósito de la hermenéutica en la investigación como una búsqueda del sentido y de la verdad para representar experiencias vitales y subjetivas, todo lo mencionado representa un ideal. Una definición más clara podría ser la de Arráez, Calles, & Moreno de Tovar (2006) quien clasifica a lo hermenéutico como la herramienta capaz de comprender un texto con un sentido no tan claro o inmediatamente evidente. Con estas definiciones podemos calificar a la hermenéutica como la modalidad de la investigación cualitativa que tiene como función principal, el análisis de textos, discurso y del contenido.

2.2 Muestra

Hernández, S. (2014) menciona que la muestra en el proceso cualitativo es identificada como el número de personas, los eventos, sucesos importantes, etc., sobre los que se recolectarán datos, sin que estos necesariamente sean estadísticamente representativos de la población a estudiar. En este caso utilizaremos los videos mostrados en el canal del animador conocido como PoloVerde que cumplan con el criterio del tipo del contenido a analizar. Al ser el tipo de contenido de categoría política sólo se seleccionó el video llamado “ELECCIONES GENERALES 2021 PERÚ”, para su completo y detallado análisis de sus elementos audiovisuales.

Tabla 1

Datos del proyecto audiovisual analizado

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
Nombre	Elecciones Generales 2021 Perú
Autor	Jesús Félix Díaz De los Santos
Seudónimo	PoloVerde
Categoría	Política
Número de vistas	1,058,224
Fecha de creación	12 abril de 2021
Duración	1 minuto con 45 segundos
Canción	Mr. Blue Sky (Live)
Artista	Electric Light Orchestra
Compositores	Jeff Lynne
Licencias	SME (en nombre de Columbia/Legacy); UNIAO BRASILEIRA DE EDITORAS DE MUSICA -

UBEM, SOLAR Music Rights Management,
LatinAutor - SonyATV, CMRRA, LatinAutorPerf,
Sony Music Publishing y 11 sociedades de
derechos musicales.

Disponible en

<https://www.youtube.com/watch?v=4J7dvs8uxW0>

2.3 Técnica de recolección de datos

Hernández, S. (2014) indica que la técnica de la observación en la investigación cualitativa implica no solo explorar y describir los ambientes o elementos de un grupo seleccionado sino también adentrarse profundamente en las situaciones, reflexionar sobre lo que se observa y estar atento a los detalles y sucesos. Esta técnica fue utilizada debido a que es importante entender el contexto por el cual ciertos elementos audiovisuales fueron utilizados en los videos analizados. Esto no dará un vistazo clave de su presencia en ciertas partes de los videos.

También, podemos encontrar al análisis de contenido, que según Tinto (2013) es calificado como el conjunto de técnicas de análisis de comunicaciones donde los procedimientos sistemáticos junto con los objetivos de descripción del contenido de los mensajes son utilizados. La técnica del análisis de contenido se utilizará porque un punto importante de la investigación es poder analizar a profundidad el lenguaje audiovisual junto con los mensajes sociales expuestos en el video “Elecciones generales 2021 Perú” del animador PoloVerde

2.4 Instrumento de recolección de datos

El instrumento por utilizar será una ficha de observación que Aguaded y Rodríguez (2012) indicaron se caracteriza por segmentar, analizar e interpretar. La ficha es un uso de instrumento

validado de investigación. Su utilización es importante por nos permitirá distinguir que tipo de elementos audiovisuales se utilizaron en cada escena de los videos animados, además de indicar exactamente en qué parte de las escenas se utilizaron y cuantas veces. Estos datos nos darán un contexto más claro sobre el estilo y personalidad de cada video. También se empleó un gráfico de porcentajes para poder diseminar a detalle la presencia de los distintos elementos audiovisuales en el video, algunos elementos estaban más presentes que otros y conocer esta información fue de gran utilidad para ayudarme a entender su viralidad.

2.5 Recolección de datos

La recolección de datos es fundamental en el enfoque cualitativo al igual que en el cuantitativo. la diferencia está en que su propósito no es medir variables con el fin de llevar a cabo inferencias y análisis. Sobre esto Hernández, S. (2014) menciona que un estudio cualitativo quiere obtener datos (futura información) de personas, comunidades, situaciones o procesos en profundidad. Para obtener el dato se tomó en cuenta la selección y observación de los videos animados, una vez que aquellos videos que cumplan con la temática establecida para la investigación fueron seleccionados se empezará el análisis de cada video de manera independiente y escena por escena para poder identificar el lenguaje audiovisual no solo utilizado en todo el video, pero detalladamente en cada escena. Para esto se realizará una ficha de observación por cada escena de cada video. Su uso se debe a que es clave identificar los indicadores usados en el lenguaje audiovisual, también se debe resaltar los que están presentes y ausentes, además de ir por detalle en el lugar de la escena donde indicadores como el tipo de sonido o color están ubicados. Esto permite profundizar en el análisis del contenido audiovisual el contexto y la intención del artista al utilizar cierto lenguaje audiovisual, esto es clave para poder entender el éxito de esto videos y porque fueron tan atractivos e influyentes.

2.6 Análisis de recolección de datos

Se utilizará la reducción de datos y la triangulación de datos para analizar el contenido recopilado en la ficha de observación. La definición convencional de la triangulación es que se trata del uso estratégico de múltiples métodos en el estudio de un mismo objeto, esto usualmente incluye una variedad de datos y teorías. Autores como Denzin (1970) define la triangulación en la investigación como la combinación eficaz de no solo métodos de investigación, pero también dos o más teorías, fuentes de datos, todos enfocados en el estudio de un fenómeno en particular. Esta fue la razón por la que se dividió cada variable con sus respectivos indicadores para poder analizar como intervinieron y de qué modo en la creación del contenido. Una vez que se pudo establecer gracias a la ficha de observación el lenguaje audiovisual de cada escena en cada video y la importancia de la presencia de los indicadores audiovisuales se puede entender el contexto y tipo de lenguaje audiovisual que utilizó el artista para armar su contenido animado de crítica social.

2.7 Criterios éticos

Hernández, S. (2014) definió las consecuencias éticas de una investigación como necesarias para que el investigador reflexione acerca de las consecuencias del estudio y su impacto que pueda tener en la comunidad.

Para el desarrollo de esta investigación se tomaron en cuenta los códigos de ética del investigador UPN con el fin de que la investigación presente sus resultados con total imparcialidad basada en la total veracidad de los datos coleccionados. (UPN, 2016) Todo dato es presentado de la manera más clara posible respetando toda normal de investigación. Asimismo, se respetó los derechos de propiedad intelectual no solo del artista sino también de los datos usados en otra investigación, compartiendo la fuente de los investigadores cuya información fue usada en este trabajo.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

Polo Verde es un animador que cuenta con una gran cantidad de seguidores gracias al éxito del video Elecciones generales 2021 Perú. El video se publicó el 12 de abril del 2021 y alcanzó una cantidad de vistas de 945 795 reproducciones. Debido a ello, generó impacto en la audiencia por su contenido político. Luego de revisar el cortometraje animado, se registraron los siguientes hallazgos:

Contenido	N	%
Planos	32	23
Gran Plano G	1	3
Plano General	6	19
Plano conjunto	1	3
Plano Entero	7	22
Plano americano	5	16
Plano medio	6	19
Primer Plano	6	19
Ángulos	14	10
<i>Normal</i>	8	57
Picado	2	14
Contrapicado	4	29

Mov. de cámara	10	7
Panorámica	2	20
Zoom	8	80
Color	48	34
Brillo	13	27
Saturación	16	33
Frio y Calidez	19	39
Escenografía	16	11
Interiores	5	31
Exteriores	11	69
Montaje	21	15
Flashback	2	9
Encuadre. E	19	91

El indicador del sonido solo estuvo presente una vez bajo el tema musical principal de la historia, su insignificancia en termino de porcentaje no se muestra en esta tabla.

Con relación al objetivo general, los hallazgos son:

Tabla 1

VIDEO: ELECCIONES GENERALES 2021 PERÚ				
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	Total
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general	1
			Plano general	6
			Plano de conjunto	1
			Plano entero	7
			Plano americano	5
			Plano medio	6
			Primer Plano	6
			Gran primer plano	0
		Total	32	
		Ángulos de toma	Normal	8
			Picado	2
			Contrapicado	4
		Total	14	
		Movimientos de cámara	Panorámico	2
			Travelling	0
			Zoom	8
		Total	10	
		Iluminación	artificial	0
		Color	Brillo	13
			Saturación	16
			Calidez y frialdad	19
		Total	48	
	Interiores	5		

		Escenografía	Exteriores	11
			Artificiales	0
			Virtuales	
		Total	16	
		Actores	Estrellas	0
		Sonido	Voces humanas	0
	Música		1	
	Ruidos		0	
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks	2
		Total	2	
		Ritmo	Encuadre estático	19
		Total	19	

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la primera escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:00 al minuto 00:02. En primer lugar, los planos que el animador utiliza con mayor frecuencia son plano conjunto y primer plano. Es necesario mencionar que se omiten el uso del plano entero, el plano americano, gran plano general, el plano medio, el plano entero, y el gran primer plano. En segundo lugar, el ángulo en uso fue el picado para poder observar a los tres expresidentes desde arriba, no se presentó el uso de otros ángulos como el normal o el contrapicado en la escena. El animador utilizó un pequeño zoom de alejamiento al inicio para abrir la escena además todo el entorno incluido la iluminación ha sido creada digitalmente. Se utilizaron colores oscuros como el negro y gris para mostrar un ambiente tétrico y sin vida. El interior mostrado es el de un cuarto decrepito desconocido creado digitalmente. No se muestra

a ningún actor y el único que se escucha es el sonido de la televisión vieja al encenderse. Cabe destacar que aquí no se ha puesto ninguna pieza musical.

ESCENA 1



Figura 1. Captura de pantalla del video 00:02

Descripción:

Expresidentes Alan García, Alejandro Toledo y Alberto Fujimori se encuentran viendo las elecciones presidenciales en un cuarto gris no muy iluminado que resalta el futuro sombrío del Perú y lo gris que es Lima. Además, Alan tiene un aro sobre la cabeza que indica que ya no se encuentra en vida.

Tabla 2

ESCENA 1						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizo un plano de conjunto con plano medio para poder mostrar a los tres presidentes en el televisor, pero también se observó el lugar alrededor.
			Plano de conjunto	*		
			Plano general		*	
			Primer Plano	*		
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	En gran parte de las tomas
			Picado	*		Cuando están los presidentes sentados
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Hubo un zoom en retroceso al inicio de la escena
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se presencio o estuvo al mínimo
			Saturación		*	No hubo presencia de saturación

					absoluta	
			Calidez y frialdad	*	Se uso colores fríos y apagados	
	Escenografía	Interiores		*	Interiores de un lugar anónimo con un ambiente demacrado	
		Exteriores		*	No hubo exteriores	
		Artificiales		*	No se evidenció	
		Virtuales		*	Todo el concepto es virtual	
	Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
	Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
		Música		*	No se evidenció	
		Ruidos		*	No se evidenció	
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático		*	No se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal ni de tampoco un ritmo en el encuadre.

ESCENA 2

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político

de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la segunda escena 2, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:04 al minuto 00:06. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para poder identificar a los políticos, cabe destacar que se evitó el uso del plano americano, gran plano general, el plano conjunto, el plano general, primer plano, plano entero y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo uso de ningún movimiento de cámara. El animado utilizó brillo para mostrar el día además de saturación y colores fríos para mostrar la noche. El exterior artificial es el del Palacio de Justicia y este es el punto inicial donde el animador utilizó una pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado.



Figura 2. Captura de pantalla del video 00:04

Descripción:

Cada candidato presidencial es presentado en forma consecutiva y repetitiva frente al palacio presidencial mientras el ambiente alrededor de ellos cambia mostrando la mañana, la

tarde y la noche.

Objetivo específico 1

Tabla 3

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizo un plano medio que enfocaba a los candidatos en una sola toma y delante del palacio de gobierno.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio	*		
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		Un único ángulo en la toma
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Ligero brillo mientras los personajes están presentes durante el día
			Saturación	*		Saturación en las partes oscuras y sombras

			Calidez y frialdad	*		Presente para mostrar el día y la noche
		Escenografía	Interiores		*	No hubo interiores
			Exteriores	*		Fuera del palacio
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música		*	Un tono musical presente
	Ruidos			*	No se evidenció	
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático		*	Se utilizó

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero en cuanto a ritmo si se mantuvo un encuadre estático.

ESCENA 3

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la segunda escena 3, se encontraron diferentes elementos del encuadre

presentes del minuto 00:06 al minuto 00:09. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para poder identificar a los políticos delante del fondo rojo, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano general, plano entero, primer, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo uso de ningún movimiento de cámara. El animado no utilizó brillo, pero sí resaltó el contraste y el intenso color rojo para marcar el ambiente. El exterior artificial es una dimensión roja donde se muestran varias acusaciones de crímenes, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 3. Captura de pantalla del video 00:08

Descripción:

Cada candidato es presentado de manera frontal y aleatoria frente a un fondo de color rojo que da a entender el peligro latente además de que se observa las diferentes controversias que envuelven a los candidatos.

Objetivo específico 1

Tabla 4

ESCENA 3						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizo un plano medio que enfocaba a los candidatos en una sola toma y delante de un fondo rojo que enseñaba diferentes crímenes.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio	*		
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		Un único ángulo en la toma
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente

		Color	Brillo		*	No se evidenció		
			Saturación	*		Saturación en las partes oscuras alrededor de los personajes		
			Calidez y frialdad	*		Presente para mostrar el peligro a través del color rojo.		
		Escenografía		Interiores	*		Dimensión roja	
				Exteriores	*		No se evidenció	
				Artificiales		*	No se evidenció	
				Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores		Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido		Voces humanas		*	No se evidenció	
				Música		*	Un tono musical presente	
				Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje		Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
				Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizó

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero en cuanto a ritmo si se mantuvo un encuadre estático.

ESCENA 4

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la cuarta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:10 al minuto 00:11. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano entero para poder mostrar al esqueleto con la banda presidencial delante de todos los brazos de los candidatos, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano medio, el plano general, plano conjunto, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo uso de ningún movimiento de cámara. El animado no utilizó brillo, pero sí resaltó el contraste y el intenso color rojo para marcar el ambiente. El exterior artificial es una dimensión roja, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.

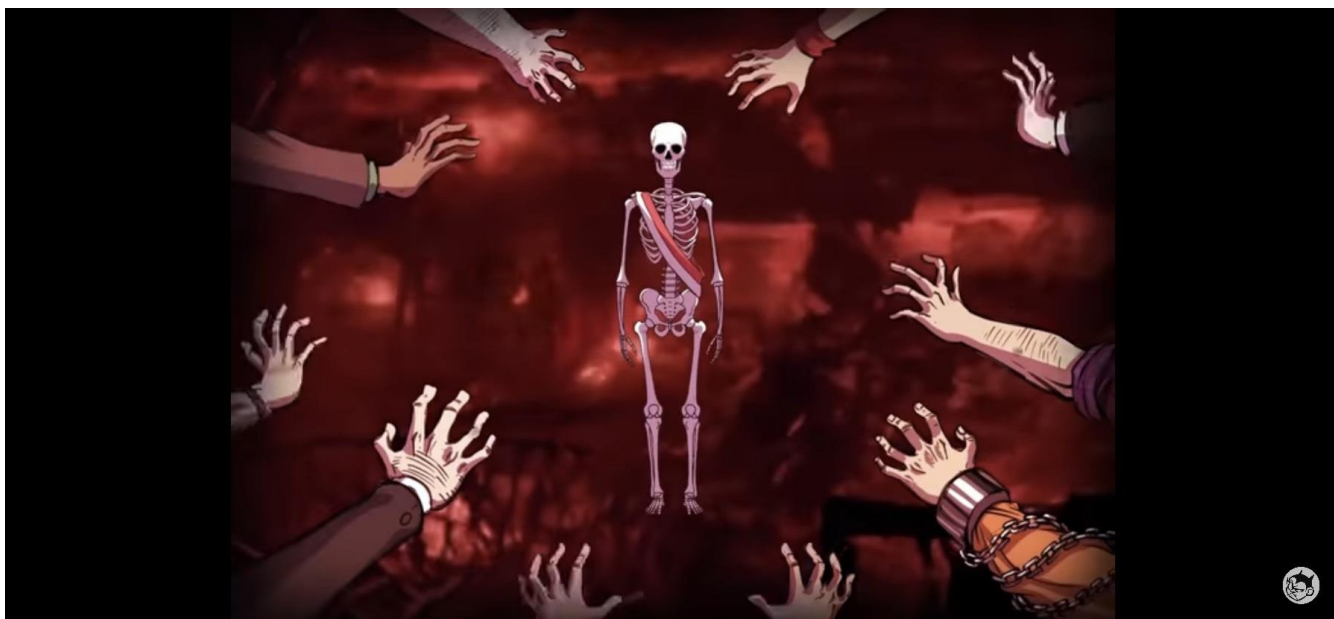


Figura 4. Captura de pantalla del video 00:11

Descripción:

Aparece un esqueleto cubierto con la banda presidencial rodeado de los brazos de cada candidato presidencial, el significado es que cada candidato se encuentra en una carrera a muerte por lograr el puesto de presidente.

Objetivo específico 1

Tabla 5

ESCENA 4						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizo un plano entero para enseñar el esqueleto con la banda presidencial que los candidatos
			Plano general		*	
			Plano de conjunto		*	
			Primer		*	

			Plano			quieren poseer.
			Plano entero	*		
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
	Ángulos de toma		Normal	*		Un único ángulo en la toma
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
	Movimientos de cámara		Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
	Iluminación		artificial		*	Todo fue creado digitalmente
	Color		Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		Saturación en las partes oscuras y sombras
			Calidez y frialdad	*		Presente mostrando tonalidades oscuras y frías.
	Escenografía		Interiores		*	No hubo interiores
			Exteriores	*		Dimensión roja anonima
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
	Actores		Estrellas		*	No se evidenció
			Voces humanas		*	No se evidenció

		Sonido	Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizó
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizó

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero en cuanto a ritmo si se mantuvo un encuadre estático.

ESCENA 5

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la quinta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:14 al minuto 00:16. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano general, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. Hubo un pequeño paneo panorámico, pero no se presenció uso de travelling o zoom. El animador no utilizó brillo, pero si resalto el contraste y el intenso color rojo para marcar el ambiente. El exterior artificial es una dimensión roja, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya

que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.

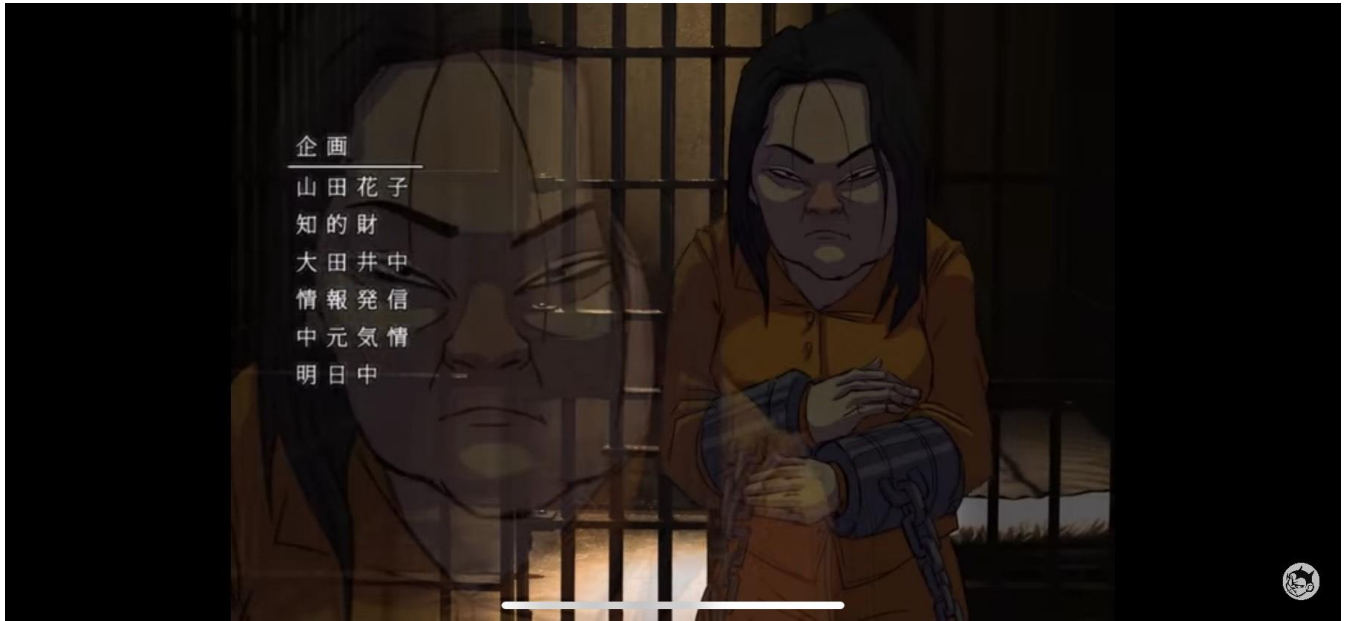


Figura 5. Captura de pantalla del video 00:15

Descripción:

En una celda con poca iluminación se encuentra Keiko Fujimori cumpliendo prisión preventiva por presuntos delitos de corrupción. Se encuentra vestida con el clásico uniforme naranja y las cadenas representan su encarcelamiento.

Objetivo específico 1

Tabla 6

ESCENA 5						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORE	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIO
	N	S		I	O	N

LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizo un pequeño paneo con un plano medio para mostrar a Keiko en la celda oscura y sola.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio	*		
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		Un único ángulo en la toma
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico	*		Hubo un pequeño paneo en la celda
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Ligero brillo al fondo de la celda, lo demás se encuentra sin brillo incluido el personaje
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
		Escenografía	Interiores	*		Celda con poca iluminación
			Exteriores		*	No se evidenció

			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático		*	No se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, ni de ritmo

ESCENA 6

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la sexta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:17 al minuto 00:19. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano entero para poder mostrar completamente a Johny Lescano llegando en su bote, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano general, plano medio, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al contrapicado y no hubo

presencia de ángulos como el picado o el normal. No hubo ningún movimiento de cámara. El animador utilizó brillo en la luz del sol y utilizó colores cálidos para mostrar el día, pero no hubo contraste. El exterior artificial es un bote en el medio del océano, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 6. Captura de pantalla del video 00:18

Descripción:

Johny Lescano llega triunfante a la carrera por la presidencia mostrando el hacha de su partido, acción popular, el cielo está iluminado mostrando que su candidatura expresa optimismo.

Objetivo específico 1

Tabla 7

ESCENA 6						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano entero con ángulo contrapicado para mostrar no solo la embarcación donde se encontraba Jonhy Lezcano sino para ponerlo en una posición de poder.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero	*		
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado	*		La escena se muestra en un ángulo contrapicado
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Alrededor del sol y de la figura de Jonhy
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad	*		Colores cálidos del

						cielo
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		En el océano
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático		*	No se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, ni de ritmo

ESCENA 7

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la séptima escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:20 al minuto 00:22. En primer lugar, el animador utilizó principalmente el primer plano para poder mostrar a Rafael López Aliaga rezando en una iglesia, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano general, el plano de conjunto, plano entero, plano americano, plano medio y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo presencia de ningún tipo de movimiento de cámara. El animador utilizó brillo, y colores cálidos para marcar el ambiente, pero no contraste. El interior artificial es una iglesia, no se evidenció ningún exterior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.

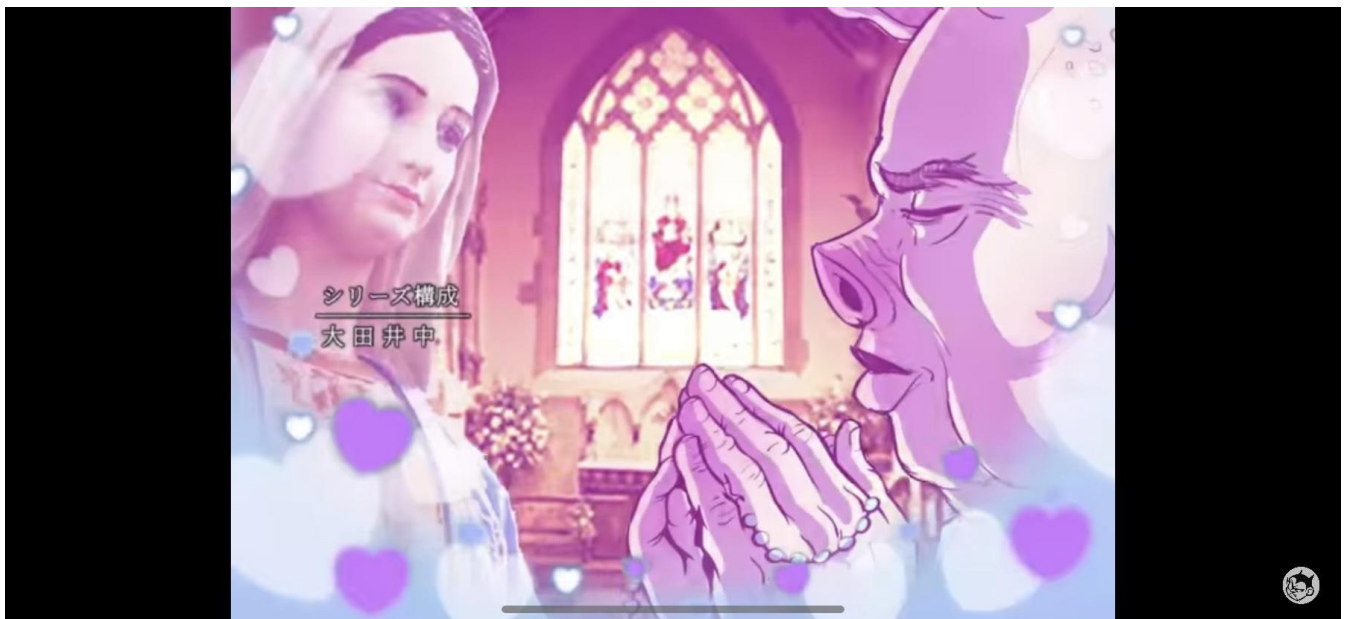


Figura 7. Captura de pantalla del video 00:21

Descripción:

El candidato Rafael López Aliaga más conocido como Porky se encuentra orando el rosario dentro de una iglesia, esto da a entender que este candidato es ultra religioso, como se observa la escena tiene un tono espiritual y los colores lo demuestran.

Objetivo específico 1

Tabla 8

ESCENA 7					
DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un primer plano para identificar la devoción de Rafael López aliaga hacia la virgen María que también aparece en el plano.
		Plano de conjunto		*	
		Plano general		*	
		Primer Plano	*		
		Plano entero		*	
		Plano americano		*	
		Plano medio		*	
		Gran primer plano		*	
	Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
		Picado		*	No se evidenció
		Contrapicado		*	No se evidenció
	Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
		Travelling		*	No se evidenció
		Zoom	*		Un pequeño zoom que nos acerca más a sus rostros
	Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Brillo	*		Brillo para darle un efecto de iluminación divina
		Saturación		*	No se evidenció

	Color	Calidez y frialdad	*		Colores cálidos en toda la escena
	Escenografía	Interiores	*		Una iglesia
		Exteriores		*	No se evidenció
		Artificiales		*	No se evidenció
		Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
	Actores	Estrellas		*	No se evidenció
	Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
		Música	*		Un tono musical presente
		Ruidos		*	No se evidenció
Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
	Ritmo	Encuadre estático		*	No se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, ni de ritmo

ESCENA 8

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la octava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:22 al minuto 00:23. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para poder mostrar a Daniel Urresti caminando, cabe destacar que se evitó el uso

del gran plano general, el plano conjunto el plano general, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No se evidenció movimiento de cámara alguno. El animador no utilizo brillo, pero si resalto el contraste para marcar las sombras del sol en el cuerpo. El exterior artificial es una calle con gente, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 8. Captura de pantalla del video 00:23

El candidato y exmilitar Daniel Urresti se encuentra transitando en un pasaje muy congestionado realizando el saludo patriótico, mostrándose como hombre del pueblo.

Objetivo específico 1

Tabla 9

ESCENA 8						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano medio para enseñar al candidato Urresti caminado hacia la cámara en medio de una calle llena de gente.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Primer Plano		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad	*		Colores fríos en la ropa de Urresti
			Interiores		*	No se evidenció

		Escenografía	Exteriores	*		Una calle	
			Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero el encuadre se mantuvo estático

ESCENA 9

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la novena escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:23 al minuto 00:24. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano medio, plano entero, primer plano,

plano americano y gran primer plano. El ángulo normal, el picado o el contrapicado estuvieron ausentes. No hubo movimientos de cámara. El animador utilizó brillo en el fuego y se resalta el contraste y el intenso color del cielo que reflejaba la tarde. El exterior artificial es una calle al atardecer, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 9. Captura de pantalla del video 00:24

Descripción:

Candidato por el partido Morado, Julio Guzmán aparece escapando rápidamente en la calle y con llamas detrás de él en alegoría al escándalo que estuvo involucrado donde tuvo que salirse de un departamento que estaba en llamas.

Objetivo específico 1

Tabla 10

ESCENA 9						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano general para mostrar no solo a Julio Guzmán corriendo, pero también el lugar desde donde corre.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En el fuego
			Saturación	*		Para mostrar que es de tarde en el cielo
			Calidez y frialdad	*		La calidez del fuego en contraste con la frialdad de la calle

		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció	
			Exteriores	*		Una calle	
			Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero si hubo presencia de ritmo ya que el encuadre se mantuvo estático

ESCENA 10

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la décima escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:25 al minuto 00:26. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general para poder mostrar a Verónica Mendoza con el fantasma de Hugo Chávez detrás

de ella, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano medio, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. No hubo presencia de ángulos como el picado, normal o el contrapicado. No hubo movimientos de cámara. El animador no utilizó brillo, pero sí resaltó el contraste y el intenso color rojo para marcar el ambiente. El exterior artificial es una dimensión roja, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 10. Captura de pantalla del video 00:25

Descripción:

Aparece la candidate Verónica Mendoza como si fuera una heroína por los derechos LGTB y detrás de un fondo rojo con el fantasma de Hugo Chávez, lo cual le indica al público sus posturas izquierdistas.

Objetivo específico 1

Tabla 11

ESCENA 10						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano general para mostrar a Verónica Mendoza sosteniendo una bandera LGTB y delante del fantasma rojo de Hugo Chávez.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		En el cielo rojo
			Calidez y frialdad	*		Presente en la atmosfera roja
			Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Lugar desconocido con cielo rojo

		Escenografía	Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático

ESCENA 11

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la undécima escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:26 al minuto 00:29. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano americano para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, plano entero, plano general, primer plano, plano medio y gran primer plano. hubo presencia de ángulos como el picado, normal o el contrapicado. Tampoco se presencié uso de panorámica, travelling o zoom. El animador no

utilizo brillo ni contraste. El exterior artificial es una cancha de futbol, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 11. Captura de pantalla del video 00:27

Descripción.

El alcalde de la victoria George Forsyth aparece como arquero de alianza Lima, el cual es la posición que ocupo antes de entrar a la política y también a su costado aparece una imagen de su rostro indicando que se está presentando como una cara bonita que quiere cambiarlo todo.

Objetivo específico 1

Tabla 12

ESCENA 11	
-----------	--

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano americano para enseñar a George Forsyth preparándose para tapar un intento de gol en su arco de fútbol.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano	*		
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Una cancha de fútbol
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se

						evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con encuadre estático

ESCENA 12

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la doceava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:29 al minuto 00:31. En primer lugar, el animador utilizó el plano entero y el primer plano para poder mostrar la casa de Cesar Acuña y su rostro, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano medio, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo presencia de movimientos de cámara. El animador utilizo brillo para exaltar la riqueza de Acuña y colores claros para elevar el oro, pero no resalto.

El interior artificial es una sala dorada, no se evidencio ningún exterior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 12. Captura de pantalla del video 00:30

Descripción:

Candidato Cesar Acuña aparece sentado en una pila de oro y dinero enseñando al público su gran riqueza, al mismo tiempo aparece su rostro confiado y calculador.

Objetivo específico 1

Tabla 13

<p>ESCENA 12</p>	
------------------	--

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano entero inicialmente para mostrar a Cesar Acuña sentado sobre su riqueza para luego pasar a un primer plano que se concentra mejor en sus pensamientos y emociones.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano	*		
			Plano entero	*		
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En la riqueza
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad	*		En la riqueza
		Escenografía	Interiores	*		Interior de una casa lujosa
			Exteriores		*	No se evidenció
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
	Voces humanas		*	No se evidenció		

		Sonido	Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
			Ritmo	Encuadre estático	*	

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con encuadre estático

ESCENA 13

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la treceava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:32 al minuto 00:40. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para poder mostrar a la candidata Keiko peleando, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano general, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo presencia de movimientos de cámara. El animador utilizo brillo en el poder de Keiko, pero no relató contraste o colores intensos o cálidos. El interior artificial es una cárcel, no se evidencio ningún exterior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios.

Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 13. Captura de pantalla del video 00:35

Descripción:

Volviendo a la prisión, Keiko Fujimori genera poder y destruye sus cadenas para pelear con los guardias y liberarse para así competir en la campaña.

Objetivo específico 1

Tabla 14

ESCENA 13						
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	S	N	DESCRIPCIÓN
				I	O	
-LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre		Gran plano general		*	Se utilizó un plano medio para mostrar como Keiko
			Plano de conjunto		*	

		Planos	Plano general		*	era trasladada por los guardias antes de sacar un poder oculto y pelear contra ellos.
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio	*		
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Un pequeño Zoom nos acercaba a Keiko antes de alejarse
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En el poder que Keiko genera
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
		Escenografía	Interiores	*		Interior de un pasaje de cárcel
			Exteriores		*	No se evidenció
			Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció

		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se utilizo
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia en absoluto de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con encuadre estático.

ESCENA 14

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la catorceava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:42 al minuto 00:43. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el primer plano para poder mostrar a Verónica Mendoza mirando a Hugo Chaves, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano conjunto, el plano general, plano entero, plano americano, plano medio y gran primer plano. Se utilizo al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No se presenció uso de panorámica, travelling o zoom. El animador no utilizo brillo, pero si resalto el contraste y el intenso color frio para marcar el ambiente. El exterior artificial es una dimensión celestial, no se evidencio

ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 14. Captura de pantalla del video 00:43

Descripción:

Aparece un flashback de Hugo Chávez y Verónica Mendoza, Hugo se encuentra mirando a Verónica cara a cara, se puede observar los ojos de admiración de Verónica

Objetivo específico 1

Tabla 15

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un primer plano para mostrar los rostros de Verónica y Chaves mirándose fijamente.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano	*		
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		En el cielo
			Calidez y frialdad	*		Colores fríos dominan
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		El paraíso
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks	*		Presente en la escena
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena hubo presencia de una articulación espacio temporal con un flashback y de ritmo con encuadre estático.

ESCENA 15

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la quinceava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:44 al minuto 00:45. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general para poder mostrar a la Verónica Mendoza mirando a Chávez, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, plano de conjunto, plano medio, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. No se utilizaron ángulos como el picado, normal o el contrapicado. No se presenció uso de travelling, panorámica o zoom. El animador no utilizo brillo, pero si resalto el contraste y el intenso color para marcar el ambiente. El exterior artificial

es una dimensión celestial, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 15. Captura de pantalla del video 00:44

Descripción:

En una toma más abierta podemos ver que Verónica y Hugo se encuentran en una especie de lugar divino, como si se tratara del paraíso, donde Chávez la esta seleccionando como su sucesora.

Objetivo específico 1

Tabla 16

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano general para observar cómo Verónica y Chávez se miraban el uno con el otro.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		En el cielo
			Calidez y frialdad	*		Colores fríos dominan
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		El paraíso
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks	*		Presente en la escena
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se utilizo

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena hubo presencia de una articulación espacio temporal con un flashback y de ritmo con encuadre estático.

ESCENA 16

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la décimo sexta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:46 al minuto 00:48. En primer lugar, el animador utilizó el plano americano y el primer plano para poder mostrar a Daniel Urresti siendo golpeado mientras caminaba, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano entero, plano medio y gran primer plano. No hubo presencia de ángulos como el normal, picado o el contrapicado. No hubo movimientos de cámara. El animador no utilizo brillo ni contraste. El exterior artificial es una calle con gente, no se evidencio ningún interior

ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 16. Captura de pantalla del video 00:47

Urresti sigue caminado tranquilamente en las calles de Lima saludando a las personas hasta que es violentamente golpeado en la cara.

Objetivo específico 1

Escena 17

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano americano para seguir a Urresti mientras caminaban por la calle antes de ser golpeado en un primer plano
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano	*		
			Plano entero		*	
			Plano americano	*		
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico	*		Hubo un pequeño paneo mientras Urresti caminaba
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
			Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		El una calle

		Escenografía	Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático		*	No se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal ni de ritmo

ESCENA 17

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la decimoséptima escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:49 al minuto 00:52. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano americano para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano entero, primer plano, plano medio y gran primer plano. Se utilizó al ángulo picado y no hubo presencia de ángulos como el normal o el contrapicado. No hubo movimientos de cámara. El animador utilizó brillo en el fuego de Urresti y colores cálidos en esa energía, pero no resalto

contraste alguno. El exterior artificial es una calle con gente, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 17. Captura de pantalla del video 00:50

Descripción:

Debido al violento golpe en la cara, Urresti explota en furia que termina por rodearse en llamas, parece que está listo para la batalla.

Objetivo específico 1

Escena 18

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano americano para mostrar como Urresti enfurecido por el golpe se llena de furia y llamas.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano	*		
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado	*		se evidenció al inicio
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Al inicio mientras Urresti se sobaba el golpe
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En las llamas
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad	*		Escena llena de colores cálidos
			Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		El de una calle

		Escenografía	Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
			Ritmo	Encuadre estático		*	No se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal ni de ritmo

ESCENA 18

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la décimo octava escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 00:53 al minuto 00:59. En primer lugar, el animador utilizó el plano entero y plano conjunto para poder mostrar a Urresti siendo arrestado, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano general, el plano de conjunto, plano medio, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. Hubo un zoom, pero no se presenció uso de travelling o panorámica. El animador no utilizó brillo ni contraste para marcar el

ambiente. El exterior artificial es una calle con gente, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 18. Captura de pantalla del video 00:58

Descripción:

Pero antes de que se desate el gran desastre aparece Forsyth quien como alcalde de la Victoria tiene el poder de controlar a las autoridades del lugar que termina por arrestar a Urresti.

Objetivo específico 1

Escena 19

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano entero para mostrar como Urresti corría hacia Forsyth para pasar a un plano conjunto que incluye a Urresti, Forsyth y sus guardias.
			Plano de conjunto	*		
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero	*		
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Un pequeño zoom en reversa mientras Urresti es arrestado
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
			Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		En una calle

		Escenografía	Artificiales		*	No se evidenció
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 19

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la décimo novena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:00 al minuto 01:02. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano medio para mostrar a George Forsyth siendo golpeado, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No se presencié uso de travelling, panorámica o zoom. El

animador no utilizo brillo, pero si resalto el contraste y el intenso color rojo para marcar la violencia. El exterior artificial es una calle con gente, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 19. Captura de pantalla del video 01:00

Descripción:

Justo cuando George Forsyth estaba cantando victoria aparece Lezcano de Acción popular y con el símbolo de su partido, la pala, le destroza el rostro a George que termina inconsciente en el piso y con la cara destrozada.

Objetivo específico 1

Tabla 20

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano medio para enseñar como una pala destrozaba a George Forsyth
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio	*		
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal	*		No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		En cada golpe aparecía una saturación roja indicando violencia
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
			Interiores		*	No se evidenció

		Escenografía	Exteriores	*		En una calle	
			Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 20

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigésima escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:03 al minuto 01:07. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano medio, el plano de conjunto, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo contrapicado y no hubo presencia de

ángulos como el picado o el normal. No se presencié uso de travelling, panorámico o zoom. El animador utilizó brillo para marcar el láser y colores fuertes en el cielo. El exterior artificial es el centro de Lima, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 20. Captura de pantalla del video 01:06

Descripción:

Johnny Lezcano celebra su victoria levantando su pala en triunfo solo para ser incinerado por un misterio rayo que cae desde el cielo y lo convierte en cenizas.

Objetivo específico 1

Tabla 21

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un primer plano para observar el rostro feliz de Lezcano para pasar a un plano general que enseña como Lezcano celebraba con su pala en el aire afuera de la plaza de armas.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado	*		El ángulo contrapicado en Lezcano le da efecto de superioridad
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Un pequeño zoom en reversa que nos aleja de Lezcano para verlo en cuerpo completo
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En el rayo
			Saturación	*		Leve saturación en el cielo
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció

	Escenografía	Interiores		*	No se evidenció	
		Exteriores	*		En la plaza de armas de Lima	
		Artificiales		*	No se evidenció	
		Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
	Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
	Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
		Música	*		Un tono musical presente	
		Ruidos		*	No se evidenció	
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 21

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigésimo primera escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:08 al minuto 01:10. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general y el primer plano para poder mostrar a la candidata Keiko en su celda, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano medio, el plano de

conjunto, plano entero, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al ángulo contrapicado y no hubo presencia de ángulos como el picado o el normal. Hubo un pequeño zoom, pero no se presenció uso de travelling o panorámica. El animador utilizo brillo, en el rayo y el contraste en el cielo con colores claros. El exterior artificial es el centro de Lima, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.

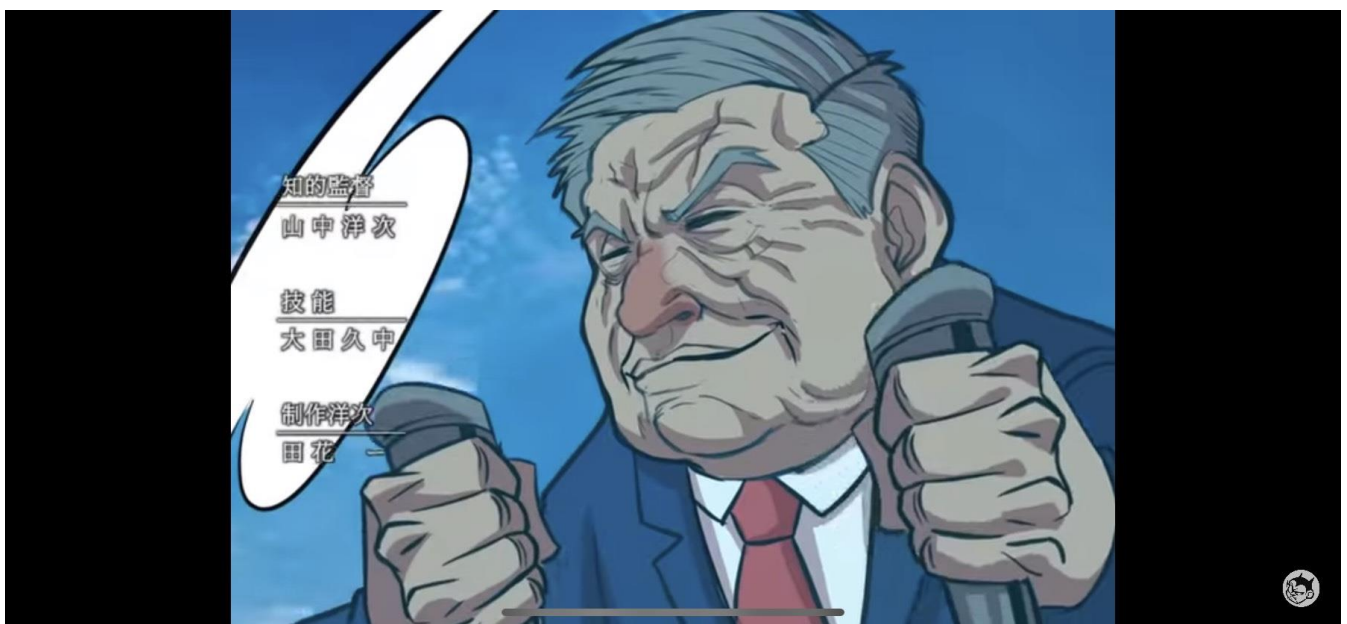


Figura 21. Captura de pantalla del video 01:10

Descripción:

Se revela que el rayo vino desde una nave dorada, probablemente de oro, pilotada por Cesar Acuña quien sonríe maliciosamente pues acaba de eliminar a un oponente político.

Objetivo específico 1

Tabla 22



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano general para poner en la escena a una nave voladora que en un primer plano se rebela es pilotada por Cesar Acuña.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano	*		
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado	*		El ángulo contrapicado en la nave le da efecto de superioridad
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Un rápido zoom que revela el piloto es Cesar Acuña
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En el rayo
			Saturación	*		Leve saturación en el cielo
			Calidez y frialdad	*		No se evidenció
			Interiores		*	No se evidenció

		Escenografía	Exteriores	*		En la plaza de armas de Lima	
			Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 22

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigésimo segunda escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:11 al minuto 01:13. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el gran plano general para poder mostrar a Rafael López Aliaga mirando a la nave de Cesar Acuña, cabe destacar que se evitó el uso del plano medio, plano general, el plano de conjunto, plano americano, plano entero y gran primer plano. No hubo presencia de ángulos

como el picado, el contrapicado o el normal. No Hubo uso de movimientos de cámara. El animador no utilizo brillo, pero si añadió contraste en el cielo con colores claros. El exterior artificial es el centro de Lima, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.

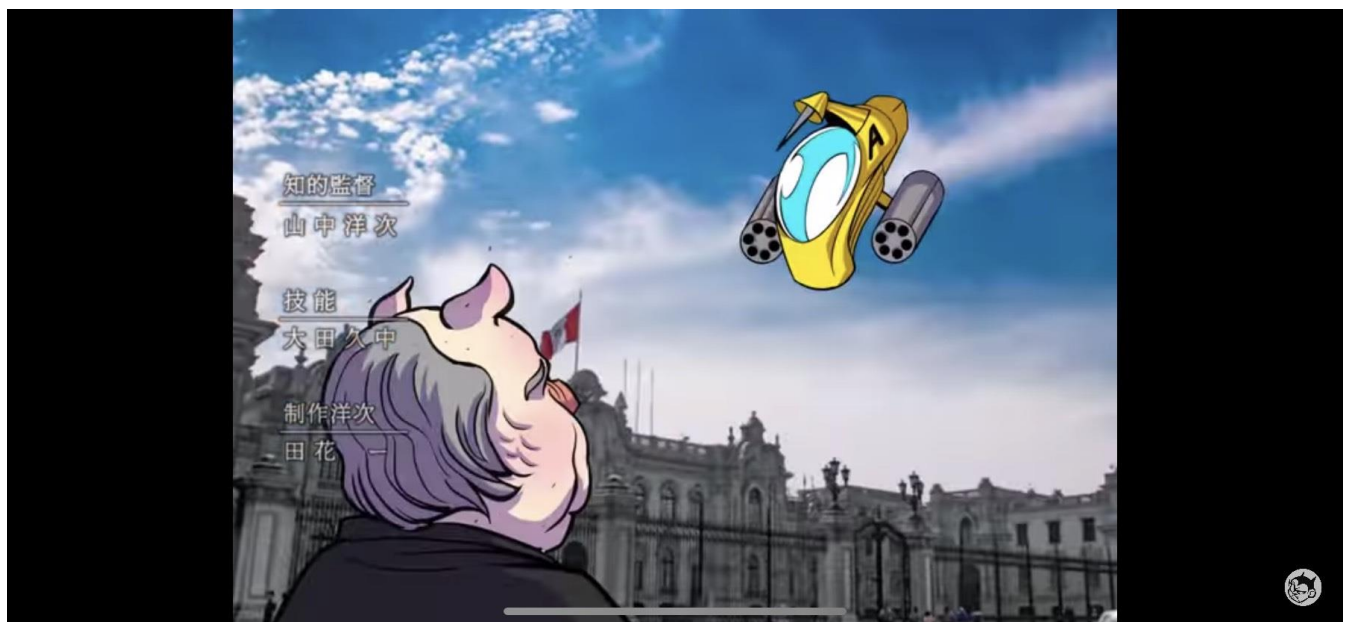


Figura 22. Captura de pantalla del video 01:13

Descripción:

A lo lejos cerca al palacio de gobierno, Porky mira fijamente a la nave pilotada por Cesar Acuña demostrando que está listo para pelear.

Objetivo específico 1

Tabla 23

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general	*		Se utilizó un gran plano general para poner en la escena a una nave voladora y a Rafael Lopez Aliaga además del palacio de gobiernor
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		Mediana saturación en el cielo
			Calidez y frialdad	*		Colores fríos en el cielo
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Fuera del Palacio de Gobierno
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 23

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la Vigésimo tercera escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:14 al minuto 01:15. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano entero para poder mostrar al robot de Acuña a punto de pelear, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, plano de conjunto, el plano general, plano medio, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizó al ángulo normal y no hubo presencia de ángulos como el picado o el contrapicado. No hubo movimientos de cámara. El animador utilizó brillo para mostrar ráfagas de rayo. El exterior artificial es una calle del

centro de Lima, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.

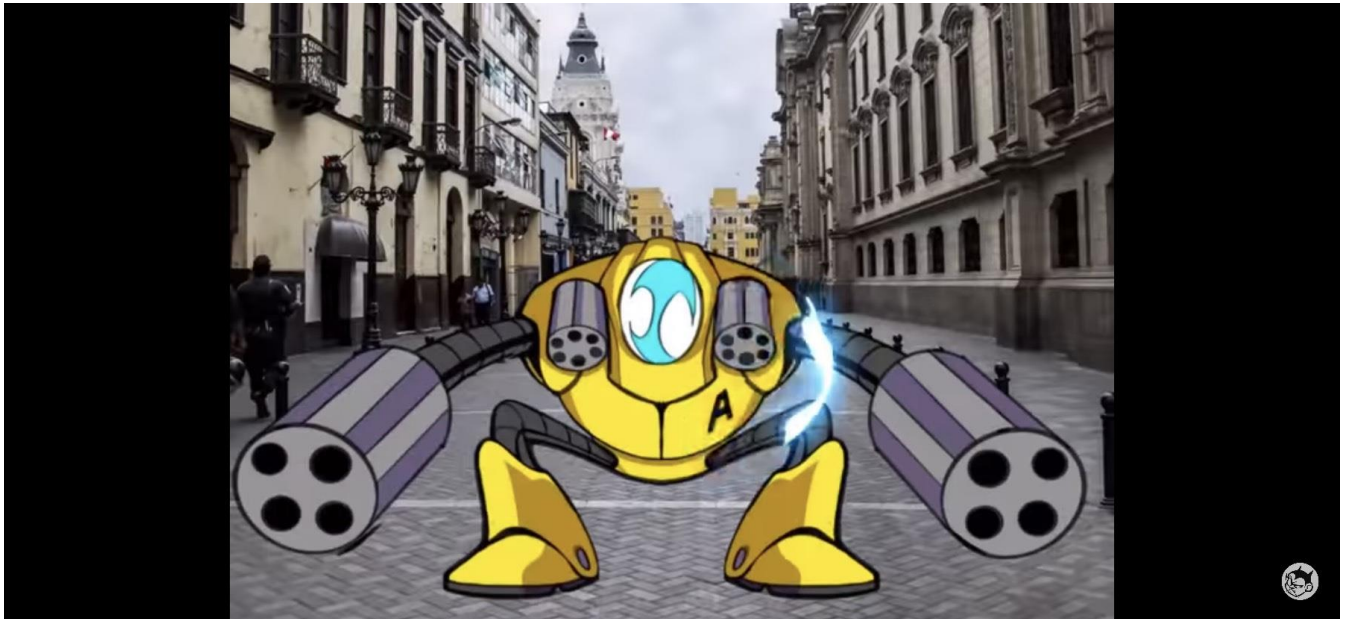


Figura 23. Captura de pantalla del video 01:14

Descripción:

Cesar Acuña transforma su nave de oro en un robot asesino gigante con cuatro cañones gigantes que amenazan con incinerar al religioso Porky. Toda esta inminente batalla ocurre en las calles del centro histórico de Lima.

Objetivo específico 1

Tabla 24

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano entero para mostrar como la nave se transforma en un robot
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero	*		
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Luces alrededor del robot
			Saturación		*	No se evidenció
			Calidez y frialdad		*	No se evidenció
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Calles del centro de Lima
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático		*	Pequeño Till up.

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal ni de ritmo.

ESCENA 24

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigesioma cuarta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:16 al minuto 01:18. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano general para poder mostrar a Rafael Lopez Aliaga haciendo aparecer el espíritu de la virgen detrás de él, cabe destacar que se evitó el uso del el plano medio, gran plano general , el plano de conjunto, plano entero, primer plano, plano americano y gran primer plano. Se utilizo al ángulo contrapicado y no hubo presencia de ángulos como el picado o el normal. Hubo un pequeño zoom, pero no se presencié uso de travelling o panorámico. El animador utilizo brillo alrededor del espíritu y resalto el contraste y el intenso color azul del

cielo para marcar el ambiente. El exterior artificial es una calle del centro de Lima, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.



Figura 24. Captura de pantalla del video 01:17

Descripción:

Porky invoca a través de sus oraciones el espíritu del Ave María, el cual es de un tamaño tan gigante que le puede hacer la competencia al robot de Acuña.

Objetivo específico 1

Tabla 25

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano general para observar el espíritu del ave maría que aparece detrás de Porky.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general	*		
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado	*		Se utiliza el ángulo contrapicado para mostrar el poderío del espíritu detrás de Porky
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		Pequeño zoom de alejamiento
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Al momento que aparece el espíritu
			Saturación	*		En el color del espíritu
			Calidez y frialdad	*		toda la esta escena llena de colores cálidos
			Interiores		*	No se evidenció

		Escenografía	Exteriores	*		Calles del centro de Lima	
			Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 25

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigesioma quinta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:19 al minuto 01:25. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano americano para poder mostrar al espíritu de Rafael Lopez Aliaga peleando con el robot de Cesar Acuña, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano entero, primer plano, plano entero y gran primer plano. No

hubo presencia de ángulos como el picado , contrapicado el normal. No se presencié movimientos de cámara . El animador utilizó brillo alrededor de los peleadores y resalto el contraste y los intensos colores claros alrededor de ellos para marcar el ambiente. El exterior artificial es una calle del centro de Lima, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 25. Captura de pantalla del video 01:23

Descripción:

El espíritu del Ave Maria se enfrenta con el robot dorado de Cesar Acuña, lanzando varios destellos de luz lo cual es consecuencia del poderío de ambas entidades.

Objetivo específico 1

Tabla 26



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un americano para enseñar como el robot asesino iba a enfrentarse al espíritu del ave maría , al estilo del viejo oeste.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano	*		
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		Antes y en el momento del enfrentamiento
			Saturación	*		En toda la escena
			Calidez y frialdad	*		En toda la escena
			Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Calles del centro de Lima

		Escenografía	Artificiales		*	No se evidenció	
			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual	
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció	
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció	
			Música	*		Un tono musical presente	
			Ruidos		*	No se evidenció	
		Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
			Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 26

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigesimo sexta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:26 al minuto 01:32. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano entero para poder mostrar a Pedro Castillo apareciendo, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano medio, primer plano, plano americano y gran primer plano. No presencia de ángulos como el picado, normal

o el contrapicado. Hubo un pequeño paneo panorámico, pero no se presencié uso de travelling o zoom. El animador utilizó brillo para resaltar el fuego y la luz, y usó el contraste en el cielo mostrándonos también el uso de colores cálidos. El exterior artificial es una calle provinciana, no se evidenció ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continúa con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidenció voces humanas o ruidos.



Figura 26. Captura de pantalla del video 01:30

Descripción:

Pedro Castillo aparece en el medio de una calle de un pueblo provinciano como si se tratara de una persona heroica, el ambiente de un nuevo amanecer da a indicar que sus propuestas planean cambiar el Perú.

Objetivo específico 1

Tabla 27

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un plano entero para mostrar como Pedro Castillo aparece en una aldea provinciana.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Plano de conjunto		*	
			Primer Plano		*	
			Plano americano		*	
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom		*	No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo	*		En las llamas y el cielo
			Saturación	*		En el cielo
			Calidez y frialdad	*		Escena llena de colores calidos
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Aldea provinciana
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

ESCENA 27

Con relación al objetivo específico 1, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador Poloverde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

Con relación a la vigesimo sexta escena, se encontraron diferentes elementos del encuadre presentes del minuto 01:33 al minuto 01:43. En primer lugar, el animador utilizó únicamente el plano americano para poder mostrar a Keiko Fujimori apareciendo y apunto de pelear, cabe destacar que se evitó el uso del gran plano general, el plano de conjunto, plano general, plano medio, primer plano, plano entero y gran primer plano. No presencia de ángulos como el picado, normal o el contrapicado. Hubo un pequeño paneo panorámico, pero no se presencié uso de travelling o zoom. El animador no utilizó brillo pero si usó el contraste en el

cielo mostrtando tambien el uso de colores fríos. El exterior artificial es una calle provinciana, no se evidencio ningún interior ni escenografía artificial, además todo fue creado digitalmente, ya que el concepto es virtual para los escenarios. Finalmente, se continua con la misma pieza musical que se repetirá hasta el final del corto animado, cabe destacar que no se evidencio voces humanas o ruidos.

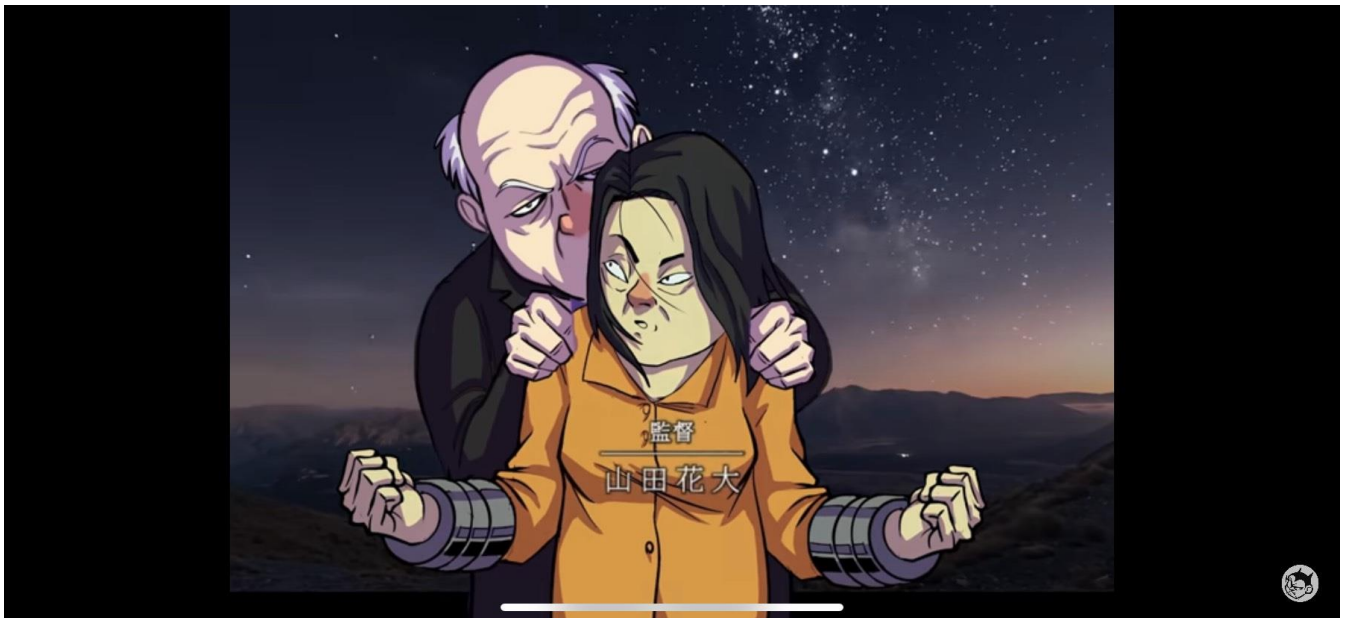


Figura 27. Captura de pantalla del video 01:38

Descripción:

Keiko Fujimori se prepara para luchar contra Castillo, pero el espíritu de su padre aparece detrás de ella. Esto crea un suspenso con el cual esta saga termina.

Objetivo específico 1

Tabla 28



VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	ÍTEM	SI	NO	DESCRIPCION
LENGUAJE AUDIOVISUAL	Encuadre	Planos	Gran plano general		*	Se utilizó un americano para mostrar a keiko a punto de enfrentarse a Castillo hasta que el espíritu de su padre aparece detrás de ella.
			Plano de conjunto		*	
			Plano general		*	
			Primer Plano		*	
			Plano entero		*	
			Plano americano	*		
			Plano medio		*	
			Gran primer plano		*	
		Ángulos de toma	Normal		*	No se evidenció
			Picado		*	No se evidenció
			Contrapicado		*	No se evidenció
		Movimientos de cámara	Panorámico		*	No se evidenció
			Travelling		*	No se evidenció
			Zoom	*		No se evidenció
		Iluminación	artificial	*		Todo fue creado digitalmente
		Color	Brillo		*	No se evidenció
			Saturación	*		En el cielo
			Calidez y frialdad	*		Tonalidades frías y oscuras
		Escenografía	Interiores		*	No se evidenció
			Exteriores	*		Aldea provinciana
			Artificiales		*	No se evidenció

			Virtuales	*		Todo el concepto es virtual
		Actores	Estrellas		*	No se evidenció
		Sonido	Voces humanas		*	No se evidenció
			Música	*		Un tono musical presente
			Ruidos		*	No se evidenció
	Montaje	Articulación espacio temporal	Flashbacks		*	No se evidenció
		Ritmo	Encuadre estático	*		Se evidenció

Con relación al objetivo específico 2, los elementos del encuadre en el video político de elecciones generales 2021 Perú del animador PoloVerde Art, durante el 2021, se sintetizan de la siguiente forma:

En esta escena no hubo presencia de una articulación espacio temporal, pero sí de ritmo con un encuadre estático.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La investigación cualitativa permitió analizar los elementos del lenguaje audiovisual del cortometraje animado “elecciones Perú 2021” del animador Polo verde. Se encontró que el proyecto cuenta con un dominio del cuadro entero, asimismo el ángulo que más se emplea es el normal, además el zoom cuenta como el movimiento de cámara más usado. También, se destaca un enorme uso de la saturación de los colores indicando mucho su frialdad y calidez. El encuadre estático además llevo gran parte del ritmo audiovisual del proyecto. Todo lo mencionado ocurre bajo un mismo tema musical que se desenvuelve conforme la acción es mostrada. Todo esto permite crear una estructura audiovisual que es capaz de contar una historia determinada en un tiempo limitado a través de la animación y con un fin de crear un mensaje social. Esto coincide con la investigación de Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (2016) Animación: espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual, quienes mencionan que a través de los nuevos medios y técnicas audiovisuales la animación es hoy en día un respetado miembro del panorama audiovisual que brinda una perspectiva muy diferente que la de los otros miembros y está al alcance de muchas más personas. Lo especial de este animador también es que su trayectoria es un claro ejemplo de lo que Michael, T. (2015) menciona en su trabajo de investigación: Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor, que aquellas producciones animadas con un presupuesto menor a las grandes casas animadoras son capaces de aprovechar sus limitaciones para expandir sus cualidades creativas, no solo eso, PoloVerde, también cumple con el perfil del mensaje social mostrado en su animación lo cual es característico de animaciones independientes.

Identificar los elementos del encuadre en el video “Elecciones 2021” del animador político PoloVerde:

La investigación evidenció un constante uso del plano entero, plano medio, plano general y primer plano. En primer lugar, el plano entero se emplea para mostrar a la figura humana de manera completa en una escena, en cambio el plano medio muestra a las personas en el entorno donde sus acciones se desarrollan, muy diferente al plano general que se encarga de cubrir el escenario donde se desarrollará la acción y también está el primer plano que facilita la observación de los gestos y sentidos de los personajes. Es justo decir que la forma en la que están ordenados los planos no solo le sirvió para mantener un orden en la animación sino para agregarle un cierto toque de realismo al proyecto a través de la animación. Hachero Hernández, B. (2015) habló sobre esto en Deformar a la Gorgona: la imagen animada como estrategia para documentar el horror, quien menciona que la animación está estructurada para acercarte completamente a la realidad sin necesidad de mostrarte la crudeza del video. Asimismo, también pudo encontrarse un dominio del ángulo normal, aquel donde la cámara está posicionada a la altura del personaje. La investigación también encontró que el movimiento de cámara que más se observa en el proyecto es el zoom, que es el movimiento de cámara encargado de mantener la distancia visual de un objeto en la escena. Creo que al autor creó cabe agregar que las tonalidades que indicaron calidez y frialdad dominaron en el proyecto, estas se encargaron de definir la intensidad de la escena. Además, estas tonalidades cambiaban de acuerdo con el tono de la música que dirigía hacia que dirección iba la intensidad de las escenas y eso interfería con la tonalidad visual mostrada por los colores. Ana S, y Virginia G. (2021) indicaron en su investigación El cuerpo audiovisualizado en la realización del video musical algo similar, al señalar que la animación permite seleccionar parámetros visuales como los colores para que estos sean reactivos al tono musical mostrado en el proyecto. Hubo mucha más presencia de escenas en exteriores en este video, aquellas creadas virtualmente para mostrar

lugares inspirados en la realidad. Creo que el animador utilizó el arte de la animación para mostrar el ambiente ridículo en el cual estos personajes se desenvuelven, jugando con los estereotipos no solo de la ciudad de Lima, pero de los lugares donde los personajes se desenvuelven de una manera que el video en vivo no hubiera podido capturar, es algo que se diseñó de antemano. Esto coincide con la investigación de Gonzales, A (2018). Animación: espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual, quien manifiesta que tal como lo indicaron los autores Mabel Tassara y Mónica Kirchheimer (2016) en su libro Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras que la animación permite al artista no sumirse en la lógica de la acción en vivo, sino que permite asemejarse a la realidad sin ser esta, esto abre la oportunidad de una gran cantidad de experimentación, que es finalmente lo que Polo verde hizo en este proyecto.

Identificar los elementos del montaje en el video “Elecciones 2021” del animador político PoloVerde:

La investigación encontró un uso dominante del encuadre estático cuando se habla del ritmo audiovisual del proyecto. Esto representa un % del total de la animación, usualmente usado cuando cada personaje de la historia está haciendo su aparición. También puedo inferir que el uso constante del encuadre está relacionado al presupuesto disponible por PoloVerde quien tampoco podía darse el lujo de utilizar una gran producción de animación ya que él es independiente por lo que su pragmatismo y creatividad fue clave para plasmar su visión de la mejor manera posible. Esto mismo mencionó Arica. J (2017) en su investigación: Largometrajes animados digitalmente en el Perú: Los casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax, que es el presupuesto muchas veces la razón por la que la industria animada en el Perú no despegó, pero también el pragmatismo es importante para poder superar estos obstáculos. El ritmo Puede clasificarse como la medida encargada del tiempo en el que un

encuadre capta la mirada del espectador con el fin de que sea el tiempo necesario para poder asimilar el contenido, este puede ser rápido o lento dependiendo del tipo de acción mostrado, muchas veces es clave para entender el proyecto. El ritmo puede clasificarse como la medida encargada del tiempo en el que un encuadre capta la mirada del espectador con el fin de que sea el tiempo necesario para poder asimilar el contenido, este puede ser rápido o lento dependiendo del tipo de acción mostrado, muchas veces es clave para entender el proyecto. Esto coincide con la investigación de Fernández y Martínez (1999) que sostiene que al mantener un ritmo audiovisual centrado en el encuadre estático abre la oportunidad a que la lección se concentre en las acciones de los personajes de una escena sin necesidad de grandes cambios de encuadre entre las escenas.

ALCANCES Y IMPLICANCIAS

Al momento que realizaba mi investigación en busca de fuentes relacionadas al lenguaje audiovisual especialmente bajo la categoría de animación pude notar una escasa presencia de fuentes relacionadas al tema, pero en el idioma español, eran muy escasas a casi nulas. Por el contrario, las fuentes en el idioma inglés eran más diversas y abundantes, creo que esto presenta un problema, pero a la vez una oportunidad ya que la escasez de información en este idioma puede ser un punto de inicio para que investigadores puedan explorar estos temas en el idioma español. Otro punto que pude distinguir es la poca presencia del gran plano general, solo concentrándose en tomas más pequeñas de los lugares donde se desarrollan los personajes, creo que esto se debe a la dificultad de animar grandes espacios que se asemejen a la realidad por lo que el animador prefirió usar mayormente imágenes no animadas cuando intentaba mostrar lugares exteriores. El uso de simbolismos políticos también me pareció interesante, algunos fueron inteligentemente puestos en la animación como el símbolo del fuego saliendo detrás del candidato Julio Guzmán, haciendo referencia al escándalo del incendio en el que estuvo

involucrado, pero a la vez me pregunto si una persona que no tiene conocimientos del panorama político nacional podría captar estas referencias, es posible que la animación este centrada a un audiencia cuyo conocimiento de la política nacional este muy bien marcado en vez de dirigirse a una audiencia mucho más grande pero más ignorante de los sucesos nacionales relacionados a política. Quiero destacar que si bien los productos animados realizados por polo verde cuentan con similares estilos del lenguaje audiovisual, la estructura de los elementos audiovisuales usados no se puede generalizar, debido al distinto uso de los elementos del contraste y montaje en cada video.

LIMITACIONES

En el transcurso del desarrollo de esta tesis se presentaron ciertas limitaciones relacionadas con el tiempo de ejecución, especialmente al inicio donde usualmente chocaba con el horario de las festividades relacionadas a la navidad y año nuevo, además de las salidas familiares extra que estaban conllevaban, Por lo que el avance inicial de mi tesis fue un poco más lento en comparación con el resto del proceso. Otro caso fue el de las vacaciones festivas familiares que me mantuvieron fuera del alcance de equipos electrónicos con el que poder avanzar el trabajo, lo bueno fue que este tiempo fuera de la tecnología me ayudo a expandir mis pensamientos para poder sintetizar mejor las ideas de esta tesis, de una manera más clara. También tuve problemas de equipo tecnológico que muchas veces retrasaban mis avances y alargaban el tiempo.

CONCLUSIONES

Basado en los resultados obtenidos en la presente investigación se arribó a las siguientes conclusiones:

Primero.- La cantidad de elementos utilizados como parte del lenguaje audiovisual del proyecto analizado se relaciona de manera directa con los límites de la animación de forma independiente, al tratarse de una historia de corte político cuya finalidad es captar la atención de forma masiva y atractiva posible en la red, el autor no cuenta con mucho tiempo para dicho propósito, motivo por el cual el referido proyecto audiovisual no se trata de un completo desarrollo de un mundo animado, enfocándose sólo a ser una representación del mismo, generando un alto nivel de impacto y a su vez captar la atención de la audiencia de forma masiva en un período muy corto de tiempo de reproducción.

Segundo.- El desarrollo de cada una de las escenas que conforman el proyecto audiovisual analizado se basa e incide en el uso de tonalidades, contrastes y colores para tratar de estereotipar la idiosincrasia de la sociedad limeña y a partir de ello también lograr dicho fin con los candidatos presidenciales de los comicios electorales del año 2021.

Tercero.- El número de elementos audiovisuales que componen el proyecto analizado está relacionado directamente con el tipo de producción que maneja PoloVerde, la cual no utiliza un presupuesto muy ostentoso y se encuentra limitado en relación a la realización de diversos ángulos y planos, para narrar una historia que resulte interesante haciendo uso de un número significativamente menor de elementos audiovisuales en comparación de los que demanda la realización de una gran producción animada. Asimismo, se observa que la audiencia se encuentra segmentada, principalmente al público con un gran interés en el ámbito político. Sin embargo, las limitaciones que representan el presupuesto reducido, el bajo número de elementos audiovisuales y una audiencia segmentada, se ven superadas, en el sentido que este

proyecto audiovisual no tiene un propósito comercial, el condicionante que representa este aspecto no ha limitado el aspecto creativo, muy por el contrario este hecho ha permitido que este aspecto se incremente de manera significativa, logrando obtener un proyecto creativo, de alto impacto, con el uso mínimo de recursos, obteniendo un resultado que logró posicionarse como un producto con alto nivel de visualizaciones, a partir de ser un proyecto que logró confluir la realidad e idiosincrasia peruana con el panorama electoral y de sus protagonistas de turno en la referida contienda de ese período.

Cuarto.- Es importante rescatar el hecho que cada candidato que aparece en el proyecto contaba con una interesante justificación del lenguaje audiovisual asignado, dicha situación obedece principalmente a las posturas políticas propias del creador. Siendo más explícitas de acuerdo a los ribetes políticos que evidencia cada candidato, logrando realizar un interesante contraste entre ellas, de esta manera a los candidatos vinculados con la izquierda política se los asociaba con detalles relacionados al positivismo, mientras que los candidatos pertenecientes a la derecha fueron enmarcados con detalles audiovisuales relacionados a la corriente política del centro y genialmente matizados con detalles oscuros que contrastan con la personalidad que estos candidatos pretenden mostrar a la ciudadanía, o al menos como quisieran que los vean. Esta particularidad también se observa en el uso de los colores, puesto que a lo largo del proyecto se observa el uso del color blanco en los candidatos de la izquierda, logrando de esta manera de modo irónico mostrar una idea de tranquilidad, cuando en la realidad es todo lo contrario, puesto que estos candidatos son bastante sanguíneos, eufóricos, todo lo contrario a un personaje que irradie tranquilidad. En el caso de los candidatos de derecha el artista hace uso de sombras para generar personajes sombríos rodeados de una atmósfera lúgubre, una idea muy contraria a lo que un candidato de derecha desea irradiar, he ahí la vena creativa del artista y el genial uso de la ironía para el desarrollo de este exitoso proyecto.

Quinto.- Son aquellos detalles de inclinación política expresados a través de los elementos del lenguaje audiovisual los que justamente confluyeron para al éxito del video, pese a que se gestó a partir de la idea de un video animado que no toma ninguna posición política y que tiene como propósito satirizar el contexto de la contienda electoral de ese período. Como todo proyecto audiovisual debe transmitir un mensaje propio, PoloVerde tomó una decisión artística y política al realizar este video y utilizó el lenguaje audiovisual para lograrlo.

Como colofón, se puede afirmar que, mientras no exista una gran inversión en las producciones animadas la industria nacional no despegará como una fuerza comercial en el país, sin embargo, los medios digitales han servido como puerta opcional para que artistas independientes puedan construir una base de seguidores con la cual compartir y hacer crecer sus proyectos, ese es el caso de PoloVerde.

REFERENCIAS

Aguaded J, y Rodríguez J. (2012). El método crítico-estilístico como estrategia de análisis del video musical “Hello again (The Cars)”. Huelga, España. Contratexto. Recuperado de:
<http://revistas.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/view/180>

Aguilar, P. (2000). Manual del espectador inteligente. Madrid, España: Editorial Fundamentos.
Recuperado de:
<https://books.google.com.pe/books?id=XoSWy-QFoFYC&printsec=frontcover&dq=manual+del+espectador+inteligente&hl=qu&sa=X&ved=0ahUKEwis34K20ZDcAhVNwVkKHfFXAyMQ6AEIzAA#v=onepage&q=manual%20del%20espectador%20inteligente&f=false>

Ana S, y Virginia G. (2021). El cuerpo audiovisualizado en la realización del video musical. Atenea (número 523), páginas 139-157
<https://revistas.udec.cl/index.php/atenea/article/view/4604/4440>

Arráez, M., Calles, J., & Moreno de Tovar, L. (2006). La Hermenéutica: una actividad interpretativa Sapiens. Revista Universitaria de Investigación, (número 7), páginas 171-181
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41070212>

Arraya, Y, Bima, M, Borda I, Cristobo M, Oliva L, Servent P, y Vivas M. (2010). Lenguaje audiovisual: Iluminación y sonido. Córdoba, Argentina: Promedu.

https://promeducba.files.wordpress.com/2010/06/taller_5_lenguaje_anexos.pdf

Alexandro, E y Diana, E (Ed) (2017). “Escenarios y desafíos de la comunicación y la cultura en el espacio audiovisual iberoamericano”. Universidad Internacional de Andalucía. Páginas 157-172.

https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/5488/8_Logros_en_el_manejo.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Barberena, M (2017). El sonido en la narración audiovisual. Jaunarena, J (Ed). Taller de Producción Audiovisual. Cátedra II Páginas 102-124.

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74563/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Baccaro, A. y Guzman, S (2013) El cine y sus lenguajes Metodología para la formación. Quito, Ecuador. Asociación Católica Latinoamericana y Caribeña de Comunicación

<http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/2132>

Bestard, M. (2011). Realización audiovisual. Barcelona, España: UOC. Recuperado de :

<https://books.google.com.ec/books?id=-a8e379GG->

[kC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false](#)

Borobia, Raquel. (2004). La hipótesis en los estudios cualitativos: la inducción analítica en una investigación sobre la adolescencia. Revista Pilquen, (número 6)

<http://www.scielo.org.ar/pdf/spilquen/n6/n6a05.pdf>

Carhuancho, I; Nolasco, F; y Monteverde, L (2019) Metodología de la investigación holística. Guayaquil, Ecuador: UIDE

[https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%
a%20para%20la%20investigaci%
b3n%20hol%
adstica.pdf](https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%c3%ada%20para%20la%20investigaci%c3%b3n%20hol%c3%adstica.pdf)

Costales, R. (2010). Guía de colores para la conceptualización de productos audiovisuales.

(Tesis de licenciatura) Universidad de Las Américas, Perú. Recuperado de:

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1556>

Denitz, N., Lincoln, Y., & Coords. (1999) Ingresando al campo de la investigación cualitativa. California, Estados Unidos: Sage Publication, Inc

[https://pics.unison.mx/maestria/wp-
content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf](https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/manual_investigacion_cualitativa.pdf)

Denzin, N. K. (1970): Sociological Methods: A Source Book. Aldine Company.
Chicago.

<https://www.taylorfrancis.com/books/edit/10.4324/9781315129945/sociologica-l-methods-norman-denzin>

Enzian, R. (2015). El Plano Elemento Principal En El Encuadre Del Lenguaje Audiovisual Cinematográfico. Azul corporation. (número 6), páginas 3 – 25.

https://www.researchgate.net/publication/280918165_EL_PLANO_ELEMENTO_PRINCIPAL_EN_EL_ENCUADRE_DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL CINEMATOGRAFICO PRINCIPAL PLANE IN THE AUDIO VISUAL LANGUAGE FILM FRAME

Fernández, F y Martínez, J (1999) Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Buenos aires, Argentina: Editorial Paidós

<https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>

Gonzales, A (2018). Animación: espacio de cruce, encuentro y renovación audiovisual. Toma Uno (número 6), páginas 223-233

<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/20913/20512>

Hachero Hernández, B. (2015). “Deformar a la Gorgona: La imagen animada como estrategia para documentar el horror”. Con A de animación, (número 5), páginas 114-125.

<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3542/4039>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010) Metodología de la Investigación. (5ªed.). CDMX México: Mc Graw-Hill.

<https://www.icmujeres.gob.mx/wpcontent/uploads/2020/05/Sampieri.Met.I nv.pdf>

Hernández, S. (2014) metodología de la investigación sexta edición. CDMX, México: Mc Graw-Hill.

<https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%200Fernandez%20v%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Hilmer, C (2020). Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips: “ Triciclo Perú” de Los Mojarras y “Más poder” de La Sarita (tesis de pregrado). Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Perú.

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2662/1/TL_CubaSaldarriagaHilmer.pdf

Jimenes, C y Melvin, P (2017). Logros en el manejo de la escenografía como elemento comunicador en el contenido audiovisual de la televisión regional del Caribe colombiano entre los años 1997 y 2017. Universidad Internacional de Andalucía, páginas 157-172.

<https://dspace.unia.es/handle/10334/5488?show=full>

Landeau, R. (2007). Elaboración de trabajos de investigación. 1ª Ed. Venezuela: Editorial Alfa. Recuperado de:

https://books.google.com.ec/books?id=M_N1CzTB2D4C&printsec=frontcover#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20explicativa&f=false

Mampaso, A (2004). La video-animación: aplicaciones en los campos de desarrollo social y comunitario, la educación artística y el arte terapia. (Tesis de pregrado). Universidad Complutense de Madrid, España.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/5135/1/T25435.pdf>

Mauro, K. (2014). Elementos para un análisis teórico de la actuación: “Conceptos de Yo Actor, Técnica de Actuación y Metodología Específica”. Telondefondo. (Número 19), páginas 137-156

<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/telondefondo/article/view/6628/584>

4

Montañez, J. (2017). Largometrajes animados digitalmente en el Perú: Casos de Red Animation, Origami Studio y Aronnax (tesis de pregrado). Universidad de Lima, Perú.

<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4547>

Portales, M. (2019). Alfabetización mediática y nuevos entornos digitales: Los dispositivos móviles, jóvenes y lenguaje audiovisual. (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, España.

<https://www.tdx.cat/handle/10803/669729#page=1>

Rivera, R. (2010). El Cine de animación en el Perú: bases para una historia (1952-2009).

(Tesis de pregrado). Universidad nacional mayor de San Marcos, Perú

<https://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/2283>

Rodriguez, M (2020). La creación audiovisual a partir del video programado. Medellín,

Colombia: Universidad Pontificia Bolivariana

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7237/la%20creacion%20audiovisual%20a%20partir%20del%20video.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodriguez, M.A (2020). Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor. (Tesis de pregrado) PUCP, Perú

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6228>

Sanchez,C y López, M (2019). Contenidos audiovisuales en social media. Análisis comparativo de Facebook y Youtube. Fonseca Jorunal of communication (número 19), páginas 223-236

<https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/fjc201919223236/21231>

Siragusa, C. (2018). La forma audiovisual animada: lenguaje, industria, arte. Villa María, Argentina: Universidad Nacional de Villa María

http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/doc_num.php?explnum_id=2488

Tinto, J. (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Revista Provincia, (número 29), 135-173.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55530465007>

Urrea, J. (2014). “Lenguaje y contenido audiovisual de los programas en Internet frente a los programas de televisión convencional”. Revista Lasallista de investigación, (número 11), páginas 36-42

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5002951>

Valles, M. (1997). Técnicas cualitativas de investigación social: Reflexión metodológica y

práctica profesional. Madrid: Editorial Síntesis

<https://metodologiaecs.files.wordpress.com/2014/11/vallesmiguel-tc3a9nicas-cualitativas-de-investigacion-social-1999.pdf>

Vigo, A. (2002). Hans-Georg Gadamer y la filosofía hermenéutica: la comprensión como ideal y tarea. Revista de Estudios Públicos (número 87), páginas 235-249.

http://www.cepchile.cl/dms/archivo_3145_1043/rev87_vigo.pdf

Wazarus, I. (2019). Morfología de la no-narrativa en la animación. Con A de animación, (número 9), páginas 144-157

<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/11340/pdf>

Yong, T. (2015). “¿Por qué no nos sentamos simplemente frente a la pantalla?”. Con A de animación, (Número 05), páginas 102-111

<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/3550/4038>

ANEXOS

Título					
Análisis del lenguaje audiovisual del video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:					
Pregunta Principal	Objetivo general	Categorías	Subcategorías	Indicadores	Metodología
¿Cómo se presentan los elementos del lenguaje audiovisual del video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:	Analizar el lenguaje audiovisual del video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:	Lenguaje Audiovisual (Bedoya, 2016, p. 15)	Encuadre	Planos Ángulos de toma Movimientos de cámara Iluminación y color Escenografía Actores Rudio Música Voces humanas	Enfoque: Cualitativo Nivel: Descriptivo Técnica: Observación Instrumento: Ficha de observación
Preguntas específicas	Objetivos específicos				
1.- ¿Cómo se presentan los elementos del encuadre en el video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:	1.- Identificar los elementos del encuadre del video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:				
2.- ¿Cómo se presentan los elementos del montaje en el video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:	2.- Describir los elementos del montaje del video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde:		Montaje	Articulación espacio-temporal Ritmo	1 el video “Elecciones 2021” del animador político Polo verde: