



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS
DIGITALES**

“ANÁLISIS DE LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN
EL USO DEL CINE DIGITAL, EN ‘THE
MANDALORIAN’ (2019 – 2020)”

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios
Digitales**

Autores:

Oscar Fabricio Escobar Pareja
Aldo Manuel Garcia Ponce

Asesor:

Dr. Yulvitz Ramón Quiroz Pacheco
<https://orcid.org/0000-0001-5453-855X>

Lima – Perú

2023

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	MARÍA ELBA CERNA MOYANO	40320440
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 2	JUAN DAVID GARCÍA GRANARA	40024542
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

Jurado 3	LUIS ENRIQUE MENDOZA CABALLERO	70005050
	Nombre y Apellidos	Nº DNI

INFORME DE SIMILITUD

Tesis Escobar y García

INFORME DE ORIGINALIDAD

3 %	3 %	1 %	1 %
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
2	repositorio.usmp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
4	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
5	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
6	repositorio.upn.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
7	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
8	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
9	investigacion.usc.es Fuente de Internet	<1 %

DEDICATORIA

A los familiares de los autores de la presente investigación. A Víctor Pareja Valle,
por su sabiduría que prevalecerá en la eternidad junto a José Antonio Ponce Lecca y a
nuestras mascotas Lucke y Miku.

AGRADECIMIENTO

A los profesores y a los familiares que nos apoyaron en todo momento para salir adelante, brindándonos el apoyo y motivación que necesitamos.

Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
TABLA DE CONTENIDO	6
ÍNDICE DE TABLAS	8
ÍNDICE DE FIGURAS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	12
1.1. Realidad problemática	12
1.2. Justificación	17
1.3. Antecedentes	17
1.4. Marco Conceptual:	22
1.4.1 La narrativa audiovisual: Lenguaje Audiovisual	22
1.5. Marco Teórico	45
1.6. Formulación del problema	47
1.7. Objetivos	47
1.7.1. Objetivo General	47
1.7.2. Objetivos específicos	47
1.8. Aspectos Éticos	47

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	49
CAPÍTULO III. RESULTADOS	58
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	157
REFERENCIAS	168
ANEXOS	174

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	50
Tabla 2	51
Tabla 3	57
Tabla 4	63
Tabla 5	68
Tabla 6	77
Tabla 7	82
Tabla 8	92
Tabla 9	98
Tabla 10	105
Tabla 11	111
Tabla 12	117
Tabla 13	122
Tabla 14	127
Tabla 15	132
Tabla 16	138
Tabla 17	143

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	49
Figura 2.....	61
Figura 3.....	62
Figura 4.....	62
Figura 5.....	66
Figura 6.....	66
Figura 7.....	67
Figura 8.....	75
Figura 9.....	76
Figura 10.....	76
Figura 11.....	80
Figura 12.....	80
Figura 13.....	81
Figura 14.....	90
Figura 15.....	91
Figura 16.....	91
Figura 17.....	96
Figura 18.....	97
Figura 19.....	97
Figura 20.....	103
Figura 21.....	103
Figura 22.....	104
Figura 23.....	109
Figura 24.....	109
Figura 25.....	110
Figura 26.....	115
Figura 27.....	116
Figura 28.....	116
Figura 29.....	120
Figura 30.....	121
Figura 31.....	121
Figura 32.....	125
Figura 33.....	126
Figura 34.....	126
Figura 35.....	130
Figura 36.....	130
Figura 37.....	131
Figura 38.....	136
Figura 39.....	136
Figura 40.....	137
Figura 41.....	141
Figura 42.....	141
Figura 43.....	142
Figura 44.....	148
Figura 45.....	149
Figura 46.....	149
Figura 47.....	153
Figura 48.....	154
Figura 49.....	154
Figura 50.....	155
Figura 51.....	155

RESUMEN

El propósito del presente documento de investigación es analizar la narrativa audiovisual en el uso del cine digital en la serie de televisión *The Mandalorian* de Disney+, producción de la que se estudiaron las dos primeras temporadas.

El enfoque del estudio que se realizó fue cualitativo. El análisis de la muestra se llevó a cabo por una suscripción a *Disney+*, plataforma en la que se encuentra. Además, se verificó, a través del documental de la serie llamada *Disney Gallery: The Mandalorian*, que el objeto de estudio estuviera grabado en digital.

Los resultados de la investigación, respecto a la narrativa audiovisual, afirma que los directores de dicha producción implementan el lenguaje audiovisual como una herramienta de narración, en donde la cámara adopta diferentes personajes que genera al espectador apreciar la producción audiovisual. Esto de la mano con la historia, que, con el fin de generar emociones, conecta al usuario con la trama y sus protagonistas. Para el cine digital, se consolida que, para un correcto aspecto tecnológico, se debe usar diferentes técnicas que han ido renovándose con el pasar de los años, asentándose en una era digital, que trabaja de la mano con los métodos prácticos ya establecidos en un inicio.

PALABRAS CLAVES: cine digital, lenguaje audiovisual, fotografía, narrativa audiovisual, efectos especiales.

ABSTRACT

The purpose of this research document is to analyze the audiovisual narrative in the use of digital cinema in the Disney+ television series The Mandalorian, a production of which the first two seasons were studied.

The focus of the study that was carried out was qualitative. The analysis of the sample was carried out by a subscription to Disney+, the platform on which it is located. In addition, it was verified, through the documentary of the series called Disney Gallery: The Mandalorian, that the object of study was recorded digitally.

The results of the investigation, regarding the audiovisual narrative, affirm that the directors of said production implement the audiovisual language as a narration tool, where the camera adopts different ones that generate the viewer to appreciate the audiovisual production. This goes hand in hand with the story, which, in order to generate emotions, connects the user with the plot and its protagonists. For digital cinema, it is consolidated that, for a correct technological aspect, different techniques must be used that have been renewed over the years, settling in a digital era, which works hand in hand with practical methods already established in a start.

KEYWORDS: digital cinema, audiovisual language, photography, audiovisual narrative, special effects.

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En la actualidad, las tecnologías siempre han surgido basándose en una necesidad, presentes con una constante evolución, las cuales proveen el uso de diversas formas de realización en distintas especialidades. El cine es una de ellas, un arte que para Zurita (2020), desde su primera aparición con la presentación de los cortos 46 segundos de *La salida de los obreros de la fábrica*, dirigida por los hermanos Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière en 1885, marcarían el inicio de un nuevo medio de entretenimiento. A partir de aquí se mostraría una nueva forma de expresión audiovisual, que toma en cuenta como principales ramas de ejecución, los avances tecnológicos actuales en la cinematografía.

Para entender la importancia de la evolución del cine digital, se debe conocer un poco de su historia. Hubo tres momentos en que evolucionó la imagen en movimiento, en 1870, se creó el celuloide, con el cual se grabó muchas películas a la primera mitad del siglo XX, para ser reemplazada con la cinta de acetato, que hizo su avistamiento en 1950, con esta, se rodaron filmes hasta finales de los años 90', pues su antecesor, era altamente inflamable y se dañaba fácilmente. Conforme el pasar del tiempo, la ciencia va en desarrollo, la tecnología, va en aumento en base a las nuevas investigaciones que se realizan. La industria cinematográfica no era ajena a los cambios que se producirían en un futuro. Aún vigentes las cintas de acetato para la filmación de largometrajes, muy pronto estas quedarían obsoletas para dar paso a la evolución en tecnología para el desarrollo de películas: el cine digital.

Los cineastas independientes, en el año 2000, ya habían usado las cámaras digitales para la producción de sus proyectos, con resultados favorables. La gran entrada al cine digital ocurrió cuando George Lucas, participó de la NAB (National Association of Broadcasters) en el año 2001, y pronunció que ya no haría una película en filme, pues había experimentado con el HD (High Definition) o alta definición, con la cámara Cine Alta de Sony al rodar *StarWars II: Attack of the Clones*, un comentario que impactó a muchos durante esa época, marcando como ya extinta la era del cine tradicional (Zurita, 2020).

Riambau (2015) asegura que estos avances incorporaron nuevas formas de realización audiovisual, que facilitaba el uso de estas tecnologías para la producción fílmica en cualquier parte del planeta. Evidencia que, en el siglo XXI, las cámaras digitales han democratizado la realización cinematográfica. Incluso cualquier teléfono móvil permite rodar una película y YouTube es una plataforma de distribución universal y gratuita. Las posibilidades tecnológicas abren la puerta a todos los amantes del cine, a un mundo de expresión artística envuelto en uno de los inventos más grandes creados por el ser humano: el internet.

Pero, tal y como existen buenas noticias en el mundo digital, se forman los detractores de estas nuevas tecnologías que entre sus más vastos representantes se hayan a críticos del medio fílmico y cineastas respetados que poseen una larga lista de películas producidas a través del método tradicional, en este caso, el filme analógico. Aun así, Mas (2016) sostiene que es cuestión de años para que sus más grandes opositores, acepten en su totalidad, que el cine digital ha llegado con el objetivo de

quedarse y romper todos los esquemas que la cinematografía hecha en celuloide no ha podido.

En cuanto al nivel nacional, el cine tuvo un antes y un después. Fue el primer paso de la evolución cinematográfica en el mundo, especialmente en el Perú, debido a que la producción de largometrajes, era muy ardua y arriesgada para los realizadores. Hubo una sequía de películas nacionales en la década del noventa, fueron escasos los filmes que hicieron su estreno en la gran pantalla. Esto ocurrió porque no contaban con el presupuesto suficiente para cámaras, rollos, iluminación y equipos, los cuales sirven en el desarrollo del proyecto audiovisual.

Según Ching (2018), con la llegada de las nuevas tecnologías, la primera incursión digital en el rubro del cine en el Perú fue en el año 2000 por el cineasta peruano Armando Robles Godoy, con su largometraje *Imposible Amor*, el cual no transformaron a film, por ende, nunca tuvo la oportunidad de estrenarse en la gran pantalla. Para el año 2001, las películas *Bala Perdida* y *Django: La otra cara*, del director Aldo Salvini y Ricardo Velásquez respectivamente, fueron grabadas digitalmente gracias al empleo de la evolución de la industria. Fue así como la era digital incursionó en la cinematografía peruana, además de generar más producciones, hizo crecer la producción en proyectos con alto y bajo nivel de presupuesto.

Para Fuentes y Fuentes (2015) la producción en formato digital redujo los costos de rodaje y las cámaras digitales a precios accesibles. Esto involucró en que se redujera los gastos en iluminación, debido al sensor de luz que tienen estas herramientas. Por su parte, el sonido también tuvo un crecimiento considerable, en cuanto a softwares de

producción, involucrando las nuevas tecnologías presentes en la evolución de programas enfocados en el montaje.

La distribución y exhibición de películas, también tuvo una reforma por los avances tecnológicos, ya que necesitaban una compatibilidad de formatos digitales para su proyección. Según Ching (2018), la accesibilidad de tecnología de alta calidad en el cine digital creó un cambio en la forma de distribuir los proyectos audiovisuales, tanto producción, edición y post producción. Además, gracias a esto, la cinematografía independiente se ha reinventado y renacido, pues crea sistemas de elaboración con muy bajo presupuesto.

Bedoya (2015), menciona que entre los beneficios que aporta el cine digital dentro del área fílmica en el Perú, existen más que solo un simple avance tecnológico en el mundo cinematográfico de nuestro país, e influye en tres factores importantes que él identifica, las cuales se dividen en:

- El nivel de producción aumentó conforme a las nuevas posibilidades técnicas creadas.
- Nuevas formas de producción, que abarca desde películas auspiciadas por marcas, hasta los filmes autogestionados.
- El consumo mismo ha incrementado conforme el surgir de nuevas propuestas, dadas a un público más accesible.

Aunque, al nivel internacional aún se sostiene que uno de los principales puntos bajos de la cinematografía digital es la capacidad de no transmitir lo que una película grabada en analógico hace. Para Tripodero (2016), esto se ve reflejado en algunas producciones *hollywoodenses* que, apoyadas por sus directores, optan por filmar sus

cintas en formato celuloide y garantizar un mejor acabado visual, ya que, si cierto elemento fílmico es modificado de manera virtual, como el uso de efectos especiales, pierden la esencia del cine mismo. Es así que se da una repercusión negativa basándose en filmes manipulados con algunos elementos digitales, sobre todo si se usan para darle más vida al entorno en el que se desarrolla la trama, llegando a cuestionar si estas deben ser considerada parte del lenguaje audiovisual de verdad.

En verbigracia, se muestra la producción cinematográfica estadounidense, en formato de serie, creada por Jon Favreau: *The Mandalorian*. Una serie que goza del privilegio tecnológico y brinda una experiencia audiovisual única, apoyándose en su sólido guion y trabajo en la dirección de fotografía. Siendo esta última área la más aclamada, debido al uso e incorporación de efectos especiales para recrear la realidad en que se desarrollaban sus personajes. Los directores de fotografía; Matthew Jensen, Barry Idoine y Greig Fraser; buscaron el balance perfecto entre el uso de efectos especiales digitales y los tradicionales, con este último ser ignorado aún más en las producciones fílmicas. Para ello se usó un planteamiento de escenografías totalmente innovadores, donde se evidencia el uso de pantallas LED y el desarrollo de cromas en postproducción. Esto es reforzado con el desarrollo de mecanismos prácticos para crear personajes que no serían introducidos de manera digital. Es por ello que se debe analizar las distintas ramas de su producción que este proyecto sostuvo durante su desarrollo, para así poder entender si el cine digital se presenta de forma fundamental en el planteamiento de su narrativa.

1.2. Justificación

En esta investigación, vamos a analizar el uso de la tecnología del cine digital y la aplicación de la narrativa audiovisual en *The Mandalorian*. La presente ha sido muy popular debido a sus efectos visuales, los ambientes virtuales realistas y sus personajes de CGI. Además, el lenguaje audiovisual presenta una estructura sólida, debido a la construcción fotográfica que esta mantiene en su producción, para así conservar cautivo al espectador durante los episodios. En *The Mandalorian*, se han creado nuevas formas de contar historias gracias a la tecnología del cine digital, que involucran el uso de efectos especiales digitales y prácticos, lo que ha llevado a la creación de personajes y ambientes que antes eran imposibles de realizar en las pantallas televisivas. Por eso, es importante entender la forma como la tecnología y la estructura de su narrativa se acopló de forma correcta, para crear una experiencia de visualización única e innovadora.

Es por ello que este estudio proporciona información valiosa, junto a un análisis específico sobre su contenido en el lenguaje audiovisual y su aspecto tecnológico para otros investigadores y profesionales interesados en el campo del cine digital y la narrativa audiovisual. Esto se debe a la relevancia y necesidad que estos aspectos se presentan en la producción de series de televisión y películas de la era moderna.

1.3. Antecedentes

1.3.1. Antecedentes Internacionales:

Sánchez (2016), según su tesis titulada “Análisis de la composición digital para la realización de efectos digitales en los casos de *The Martian* (2015) y *Mad Max: Fury Road* (2015)”, planteó su investigación con el propósito de vislumbrar los

procesos artísticos y técnicos que tienen lugar en los procesos de la composición de imágenes fotorrealistas destinadas a la realización de efectos visuales.

La metodología utilizada fue el método cualitativo – descriptivo. El instrumento fue la ficha de observación, junto a un marco teórico que se divide en 3 fases, donde los autores analizan cada segmento según bases teóricas recopiladas de distintas fuentes bibliográficas de consolidados expertos en este mundo, así como archivos webs destacados. Asimismo, ellos concluyen su investigación en un modelo conceptualizado del trabajo general para la composición de imágenes, que demuestra si este, se puede poner en práctica en distintas ramas audiovisuales.

Crespo (2012), en su investigación “Producción de efectos visuales y técnicas de composición digital en el contexto cinematográfico español”, estudia la creación de paradigmas de producción ágiles e innovadores, que permitan gestionar correctamente la aplicación de herramientas digitales, sobre todo en el planteamiento de los efectos visuales, los cuales pueden llegar a convertirse en un factor dinamizador del cine como industria cultural. La metodología utilizada fue el método cualitativo – descriptivo, que utiliza como instrumento la ficha de observación. Los autores concluyen el legado del componente tecnológico en esta industria que se determina bajo su propia naturaleza en la misma composición digital, y su importancia hoy en día para cualquier realización audiovisual.

Oreja (2016), en su tesis “Nuevas Tecnologías, Nuevos Escenarios y Formas de Expresión: los videoblogs”, sitúa los nuevos cambios en la narrativa audiovisual sobre todo en el acceso que estas obtienen dentro de las nuevas plataformas digitales. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo. El instrumento es el análisis de

contenido a través de múltiples plataformas digitales. Finalmente, el autor concluye en la importancia de ir adaptándose a las tendencias tecnológicas presentes en cada año y de esta forma aprovechar el uso correcto dentro de la narrativa audiovisual.

1.3.2. Antecedentes nacionales:

Guia (2023), en su tesis de grado “Análisis del lenguaje audiovisual del video ‘Elecciones generales 2021 Perú’ del animador Poloverde” analizó las dimensiones e indicadores del lenguaje audiovisual del video viral “Elecciones generales 2021 Perú”, utilizó una ficha técnica como medio para analizar los elementos audiovisuales.

El enfoque de la metodología de investigación fue cualitativo. El autor concluye que el uso de las dimensiones del lenguaje audiovisual transmite el mensaje social que su creador quiso transmitir a pesar del poco presupuesto que se tuvo, a diferencia de grandes producciones.

Cuba (2020), en su tesis de grado “Análisis del lenguaje audiovisual y los mensajes sociales en los videoclips ‘Triciclo Perú’ de los Mojarras y ‘Mas Poder’ de la Sarita” buscó identificar las dimensiones e indicadores del lenguaje audiovisual y describir los mensajes sociales de los videos musicales de ambas bandas de rock peruanas. Dicha investigación tuvo como instrumento la plantilla analítica.

Además, consideró un enfoque de metodología de investigación cualitativo y modelo hermenéutico. El autor concluyó que utilizando ciertas dimensiones del lenguaje audiovisual (edición e iluminación), puede aportar y expresar mensajes sociales.

Retamozo (2021), en su tesis de grado “Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de Destripando la historia. Lima. 2021”, buscó analizar el contenido audiovisual usado en los videos y que interpretación se le pueden asignar. El estudio se realizó mediante el uso de una ficha de observación para identificar los elementos del contenido audiovisual.

La presente investigación tiene un enfoque de metodología de investigación cualitativo. El autor concluye que en los seis videos sobre mitología griega se encuentran presentes las dimensiones de los aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos, lo cual hace que sea inteligible para los usuarios.

Fuentes y Fuentes (2015), en su tesis de grado “El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco”, emplean una estrategia a través de módulos instructivos e instrumentales sobre producción de cine digital, además, desarrollan el manejo adecuado de la producción audiovisual. El instrumento de investigación que se usó para dicho análisis fueron entrevistas, observación, encuestas, pre test, post test y documentación de recursos materiales y tecnológicos.

La metodología empleada en la investigación fue mixta (cualitativa y cuantitativa). Ambos autores, tienen como conclusión que, los paradigmas del cine digital, permiten que este se desarrolle a lo largo del tiempo. Además, tanto la teoría y la práctica en la carrera de un audiovisual, van de la mano para un óptimo resultado.

Ching (2018), en su investigación “Proceso de edición de dos largometrajes peruanos en cine digital”, enfoca el proceso de edición de películas en formato digital, donde se hace un recorrido sobre la historia del cine y el montaje cinematográfico, los

cambios que tuvieron a través de los años y sobre todo en la tecnología, basado en su experiencia como editor en las películas *La Gran Sangre* y *Once Machos*. Si bien ambas cintas fueron digitalmente realizadas y editadas, existe una diferencia de 10 años. Por lo cual, era necesario comentar las nuevas técnicas, procesos de realización y edición para describir su evolución. El instrumento de investigación es la experiencia que tuvo el autor al editar ambas películas.

El enfoque de la metodología empleada fue cualitativo. El autor concluye que es necesario que el editor sepa sobre nuevas tecnologías, formatos digitales, los encuadres, los planos, la fotografía y la narrativa, para poder llevar a cabo la producción preconcebida por el director.

Carrasco (2017), en su tesis “Análisis de la evolución de los procesos de producción en el cine independiente digital peruano. Comparación entre las películas *La maldición de los Jarjachas 2* y *Videofilia* y otros síndromes virales, según expertos en cinematografía”, prioriza su investigación en los aspectos como la producción, distribución y exhibición de una película independiente. El análisis de esta investigación se basa en la respuesta de seis expertos en cinematografía, cuyas observaciones determinaran los resultados. El instrumento de investigación fue la guía de preguntas que se le hizo a los tres expertos en la materia.

La metodología empleada fue la cualitativa. Finalmente, el autor concluye que, el desarrollo de nuevas tecnologías ha contribuido a la realización de diversas producciones audiovisuales. Agrega que no es tarea fácil llevar a cabo un proyecto con tanta ambición, pues se necesita más que dedicación, dinero, el cual, probablemente no se recupere, además, recomienda trabajar con personas comprometidas con el proyecto, cuya prioridad no sea económica.

1.4. Marco Conceptual:

1.4.1 La narrativa audiovisual: Lenguaje Audiovisual

La narrativa audiovisual consta de la construcción de una o varias imágenes en secuencia que, acompañadas de sonidos, cuentan historias que serán percibidas por el usuario (Sánchez, 2006). En complemento, Bedoya y León (2003) sostienen que el lenguaje audiovisual comprende los planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, elementos del cual también forma parte la fotografía. Estos contribuyen a comunicar y al ser reproducidas en continuidad, logra una conexión con la audiencia y por ende una narrativa visual. Toda producción audiovisual está compuesta por el lenguaje audiovisual que ayudará a su desarrollo narrativo y es la estructura fundamental de toda película.

Además, dicho concepto complementa como medio expresivo hacer de la cámara un ente narrativo y dramático. Selles y Racionero (2008) sostienen que lo importante en el cine es el lenguaje audiovisual. Este debe comunicarse por medio de imágenes más que por el diálogo. Se debe saber donde posicionar la cámara y tener diferentes puntos de vista para transmitir una intención al usuario. En base a este concepto, se corrobora la fuerza y persuasión que tiene la imagen en la composición expresiva del espectador. Los planos cinematográficos, ángulos de cámara, tipos de iluminación y movimientos de cámara son los que componen el lenguaje audiovisual.

1.4.1.1 Planos

Los planos son los encargados de designar una distancia entre la posición de la cámara y el objetivo al cual se filma. Esta impresión de distancia puede ser alterada también por el uso de lentes u objetivos. Existe una clasificación a nivel de escala, el

cual describe varios tipos de distancias que se ven en los planos de las películas (Bedoya y León, 2003).

1.4.1.1.1 Gran Plano General

Este plano abarca mayor amplitud. Tiene como principal función describir el lugar en donde se ubica el personaje, narrar como preámbulo a lo que sucederá, asimismo, también comunica inmensidad sobre ciudades o desiertos, a su vez genera soledad y minimización sobre el ser humano. En películas de género western, aventuras y documentales, este plano es usado con bastante frecuencia.

1.4.1.1.2 Plano General

El plano general cubre menos que su antecesor. Si bien tienen la similitud funcional, este se diferencia por introducir una parte más específica de una locación grande. Tal vez ya no un desierto o una ciudad, pero si una casa, un hospital o una dimensión razonable de un aeropuerto. Cumple la función de describir el lugar y situar al espectador en donde ocurre el suceso.

1.4.1.1.3 Plano Conjunto

Como su nombre lo indica, este tipo de plano se encarga de reunir a un grupo de personas, cosas o animales. Tiene como función mostrar la acción de los personajes. Muchos planos conjuntos, se caracterizan por su movilidad que generan armonía.

1.4.1.1.4 Plano Entero

El plano entero encuadra desde la cabeza hasta los pies del objetivo, este puede cubrir a más de un personaje. Describe las acciones y la intencionalidad de cada personaje, en esta etapa de planos, el fondo (lugar) pasa a segundo plano para dotar de mayor atención a nuestro sujeto.

1.4.1.1.5 Plano Americano

Este plano tomó protagonismo en películas de género western, se hizo una variable del plano medio para mostrar las pistolas de los vaqueros en aquellas películas. Comunica mucho, pues favorece la observación de las conductas del personaje y las relaciones interpersonales que realiza. En películas como *The Good, the Bad and the Ugly* o *The magnificent seven*, el plano americano se hace presente.

1.4.1.1.6 Plano Medio

Abarca desde la cabeza hasta la mitad del cuerpo. Por lo general, cuando se aplica este plano no hay movimiento, salvo excepciones. A medida que la escala de planos se reduce, mayor es la expresividad en el sujeto que tenemos como foco principal, y en este no es la excepción, pues aquí se manifiesta ciertos gestos corporales que ayudan a contar la historia y llenarla de humanidad.

1.4.1.1.7 Primer Plano

Este plano es el mayor punto de captación de gestos y expresividad en el rostro, pues abarca todas las facciones del sujeto. Existen dentro de esta categoría, variantes como el primer plano abierto (también conocido como plano busto), el cual va del hombro hasta la cabeza del personaje, es usado recurrentemente en series de televisión para escenas de confrontación entre personajes. Otra variante es primer plano cerrado, que cubre desde la barbilla del rostro hasta la frente, se usa en películas para escenas de tensión o acorralamiento.

1.4.1.1.8 Plano Detalle

Se emplea para enfatizar una acción que se realiza o proporcionar importancia sobre un objeto. Transmite la intencionalidad del personaje, como piensa y permite

conocerlo a nivel psicológico, lo desnuda. Este plano se usa en varias producciones audiovisuales, tales como series, películas y videoclips.

1.4.1.2 Ángulos de Cámara

Los ángulos expresan una relación de altura entre la cámara y el actor. Menciona Kocka (2019) que el ángulo de la cámara, ya sea desde bajo o desde alto, mejorará el sentimiento de la escena. También tiene una connotación con las perspectivas desde donde se mira, depende donde se ubique la cámara. Brown (2002) señala que, así como cuando alguien se aleja de un sujeto y va perdiendo sus rasgos físicos debido a la distancia, con la percepción del ángulo pasa algo similar, pues la interpretación se torna más subjetiva y se entenderá de otra forma. Por ejemplo, si la cámara está cercana al piso y se contra pica hacia un sujeto, se puede entender que se adopta la vista de un animal doméstico.

1.4.1.2.1 Ángulo Normal

Es el campo visual al que se está acostumbrado, debe estar acompañado de una composición ordenada y equilibrado y hacer que el plano sea estético y simétrico. Sitúa al usuario a los ojos del personaje que sale en pantalla. Directores usan esta angulación para centrarse en las acciones de sus personajes y que se muestren con naturalidad.

1.4.1.2.2 Ángulo Picado

La cámara se sitúa muy por encima de los ojos del sujeto, y mira desde lo alto. Estos planos se emplean para minimizar la figura humana, lograr un desequilibrio en la imagen, hacer que los personajes pierdan presencia y se sientan inferiores con lo que los rodea.

1.4.1.2.3 Ángulo Contrapicado

La cámara se sitúa por debajo del sujeto, y enfoca hacia arriba. Enaltece al personaje, hacerlo amenazante, dotarlo de superioridad y magnificarlo, pues desde esa perspectiva, este aumenta el tamaño físico y de su imponente sobre el escenario.

1.4.1.2.4 Ángulo Holandés

La inclinación del horizonte es la clave para lograr este efecto, en sentido de la mirada se debe inclinar la cámara hacia un lado, aproximadamente cinco grados, depende que tan intenso se desea el plano. Transmite inestabilidad sobre el personaje y desequilibrio. Se puede encontrar este tipo de planos en películas como *Trainspotting* y *A Clockwork Orange*.

1.4.1.3 Iluminación

La luz en la cinematografía es una parte vital e indispensable para llevar a cabo una producción fílmica. Gracias a esta, se organizan esquemas de iluminación para brindar atención en ciertas partes de una escenografía que se quiere que nuestro espectador observe. Hoser (2018), menciona que se conoce con frecuencia a la iluminación como 'pintar con luz', pero también debe tenerse en cuenta en controlar en donde cae la luz, pues dota de tridimensionalidad al lugar y a los personajes, además, se crean sombras, colores y tonos que le da identidad a la película. Sin duda, bajo esta afirmación, la presencia de la luz es importante para llevar a cabo la narración de una historia a través de imágenes.

Expresar a través de la luz, lo que se vive en la historia, intensificar los sentimientos del personaje, crear atmósferas en las escenografías, son algunas funciones comunicativas de la luz. Landau (2014), menciona que la iluminación

permite percibir emociones en la imagen. Las sombras crean soledad o misterio, en cambio, una imagen brillante brinda felicidad. Un color cálido y de ángulo bajo puede provocar una sensación de romance, mientras que si la luz desciende desde arriba puede dar una sensación de aislamiento. Es importante saber cómo iluminar una puesta en escena para obtener el resultado deseado, depende de la intencionalidad que se requiera. Existen diversos tipos de iluminación para determinar el uso correcto de estas para el desarrollo de una producción audiovisual.

1.4.1.3.1 Luz Natural

Como su nombre lo indica esta luz se genera de forma natural, ya que no interviene ningún equipo que genere luz por medio de electricidad, sino que se genera por medio de la luz solar del día. Conforme va pasando el día, la intensidad de esta varía, empieza a las seis de la mañana con muy baja intensidad, genera sombras tenues y suaves, al medio llega a su punto máximo de iluminación y crea sombras duras. Muchos directores de fotografía han conseguido amañar la luz natural, apoyándose con algunas sombras creadas por edificios o árboles, usan los rebotadores de luz para controlar a su beneficio y saben a qué hora del día deben grabar para obtener los resultados que quieren.

1.4.1.3.2 Luz Frontal

Es generada por medio de electricidad, se proyecta en la misma dirección y angulación de la cámara. Crea confusión y una ilusión óptica, pues confunde al personaje con el entorno y se confunde con una imagen plana.

1.4.1.3.3 Luz Lateral

Proviene de los lados de la cámara, respeta el ángulo de la cámara. Delinea al personaje que se ilumina, separa al sujeto del fondo, brinda tridimensionalidad y relieve a nuestro objetivo.

1.4.1.3.4 Luz Cenital

Proviene de una fuente de luz que se proyecta por encima del sujeto a filmar. Forma el contorno del objetivo, expresa agobio e incomodidad según lo que se quiere contar junto con el guion. En ciertas escenas, expresa endiosamiento sobre el personaje, provee de aura al cabello del personaje. Un buen ejemplo del empleo de esta luz la podemos encontrar en *Eraserhead* del director David Lynch.

1.4.1.3.5 Contraluz

La luz se proyecta en contra de la cámara y detrás del sujeto a filmar. Es usual que la intensidad de la fuente de luz sea agresiva. Se suele usar esta luz para transmitir irrealismo o misterio, pues se genera una silueta del personaje y a los objetos que están cerca de él. También existe el contraluz para crear atmósferas, se antepone una luz fuerte en la niebla o polvo y los resultados apoyan a implantar una estética a la fotografía del proyecto que se lleva a cabo.

1.4.1.3.6 Luz Principal

También llamado *key light*, se ubica ligeramente por encima de nuestro objetivo a filmar. La proximidad del sujeto con la luz, varía depende de la expresividad que le queramos dar, puede ubicarse de manera cenital o incluso a contra luz.

1.4.1.3.7 Luz de relleno

La intensidad de esta luz es menor a la anterior, se usa para iluminar tenuemente las sombras que se presentan en la puesta en escena. De acuerdo a la

situación en la que se encuentra el personaje o el lugar en donde se ubica el sujeto, se emplea uso de este tipo de iluminación.

1.4.1.4 Movimientos de Cámara

Pueden clasificarse como movimientos físicos y ópticos. Los físicos son los que se generan al mover la cámara en diferentes direcciones, arriba, abajo, a los lados, en diagonal o hasta incluso siguiendo a un sujeto. El movimiento óptico se logra por medio del lente que se usa para filmar. Cumplen la función de incitar a la acción, el seguimiento de nuestros personajes, notar sus gestos y las acciones que harán. Dancyger (2006) sostiene que la emociones que impregnan los movimientos de cámara son adrenalínicos combinados con la acción. Cada paso es más peligroso que el anterior y genera tensión. El punto de vista y el ritmo son la clave para una experiencia cinematográfica conmovedora.

En la historia del cine, distintos directores han aplicado gran variedad de sus conocimientos sobre este. Incluso, experimentaron muchas formas de comunicar y transmitir con matices, rigurosidad y mucho tacto, lo que ellos desean plasmar para la posteridad. Dentro de esa sapiencia, se encuentran los diversos movimientos de cámaras que hemos visto a través de los años.

1.4.1.4.1 Panorámica Horizontal

Conocido también dentro del mundo audiovisual como 'paneo'. Este movimiento ocurre cuando se gira la cámara sobre su propio eje de izquierda a derecha o en el sentido contrario. Se usa mayormente para describir la locación y los distintos elementos que la conforman. Existen variantes de este plano como el barrido, en esencia es lo mismo, la diferencia es que este es más agresivo en el movimiento, al punto de difuminar la imagen.

1.4.1.4.2 Panorámica Vertical

A este movimiento también se le conoce como 'tilt'. Se mueve en el eje vertical sin desplazar el eje horizontal, hacia arriba o abajo. Se usa para descubrir a un personaje y mostrar signo de superioridad o inferioridad según se requiera la escena.

1.4.1.4.3 Rotación

Es un movimiento de rotación que gira en el eje 'Z' o en 360 grados. Se usa para enfatizar alguna acción del personaje, no es bueno abusar de este movimiento sino se usará adecuadamente. Por lo general son pensados para situaciones específicas. Un ejemplo en donde aparece, es en la película *Inception* del director Christopher Nolan.

1.4.1.4.4 Travelling

Se le conoce popularmente, por seguir al personaje en cuadro. El uso de este movimiento de cámara es bastante amplio, ya que existen distintas variantes que se pueden usar. El 'Travelling In' enfatiza, empatiza, crea tensión y adentra al espectador en el problema, pues la cámara va directamente a la acción o al rostro del personaje. En cambio, el 'Travelling Out' es la acción opuesta, desconecta a los personajes de la realidad, revela el sitio en donde se encuentran e incluso transmite desolación y vulnerabilidad.

También se utiliza como recurso de movimiento al 'Travelling Lateral', el cual se desplaza desde la izquierda o desde la derecha, se usa mayormente para identificar un sitio o descubrirlo de a pocos y refuerza la atención sobre un objeto o personaje. Finalmente, el 'Travelling de seguimiento' es el más popular, consta en seguir a nuestro sujeto según la acción y dirección en donde vaya. Este movimiento conecta

más con el usuario, pues encarna en la cámara y lo involucra en el seguimiento. Suelen ser tomas de larga duración para sumergir al usuario desde el inicio, hasta el fin de la acción. Edgar, Marland y Rawle (2015) sostienen que el movimiento de la cámara adhiere velocidad al ritmo de la escena, y contrarresta la edición de una secuencia. Pues con la cámara en mano, se puede reencuadrar sin necesidad de cortar.

Las tomas largas empleadas por este movimiento, enriquece la manera de contar una situación, mostrar más y decir menos es crucial en el desarrollo del film, de esta manera, se entiende mejor y se logra un mayor nivel de cercanía con el público.

1.4.1.4.5 Zoom

El zoom es un movimiento óptico generado por la distancia focal de cada lente. Consiste en expandir y enfatizar un objeto dentro de un previo encuadre, el cual se logra al alterar la óptica del lente. Se usa para adentrar al público en una situación en la que se involucra el personaje o para fijar la atención en un objeto que será parte importante para el desarrollo de la escena.

1.4.2 El cine digital: aspectos tecnológicos

El cine digital es identificado por diferentes elementos que aseguran una constante evolución dentro de este ámbito audiovisual, los cuales permiten beneficios para un correcto planteamiento en la narrativa audiovisual. Edgar, Marland y Rawle (2015) sostienen que en el cine se incorporan todas las formas artísticas existentes, desde la fotografía, la música, la pintura, la escritura, el teatro e inclusive la arquitectura. Incorporaciones que también son apreciables dentro del desarrollo de las series de televisión, las cuales se han elevado a un rango de producción que se

asemejan a las realizaciones audiovisuales de hoy en día, para así exhibir que este tipo de contenido, de alto nivel, puede ser disfrutado más allá de la pantalla grande.

Figgis (2008) define el cine digital como un aspecto técnico que involucra diferentes herramientas y beneficios a la cinematografía actual. De esta forma brinda implementos que agilizan la elaboración de una producción, mostrados en distintas áreas que abarcan desde la pre-producción hasta la post-producción. Dicho autor identifica que la revolución tecnológica se aprecia más en los aspectos correspondientes al montaje, movimientos de cámara, efectos especiales y los planteamientos de iluminación usados en una realización fílmica.

Sobre todo, en el uso de los efectos especiales, correcciones digitales que aportan más vida al planteamiento audiovisual, especialmente en una producción fantástica. Todo esto depende del correcto uso del lenguaje audiovisual como lo son el uso de planos, movimientos de cámara, ángulos e iluminación.

Del mismo modo, se involucran las diferentes herramientas de filmación, que posibilitan un buen planteamiento durante las filmaciones para así garantizar la mejor calidad en la producción a realizar. Estos instrumentos con el pasar de los años han ido reinventándose de manera periódica para su uso más eficaz durante una elaboración fílmica.

Finalmente, todo recae en el proceso de producción en la edición digital, desarrollo por el cual pasa todo lo recolectado durante la filmación para la edición final del producto. Aquí es donde se aprecia la mayor evolución digital en los medios audiovisuales, que permiten diferentes tipos de beneficios en los aportes visuales de una producción fílmica. Desde agregados, hasta errores que se pueden pasar por alto en el rodaje y aquí ser solucionados de manera que no afecte el resultado final.

Además, estos beneficios dentro del mundo audiovisual han procedido a reescribir la cinematografía, el cual garantiza un mejor acabado en la producción final. Vidal (2020) sostiene que, en el cine digital, la imagen ya no representa el último resultado de un proceso de filmación, al contrario, los datos almacenados fluyen hacia distintas ares de trabajo donde a la par son modificados.

1.4.2.1 Los Efectos especiales

En toda producción fílmica de gran escala, donde se necesite el uso de la realidad aumentada para la creación de espacios digitales, se involucran lo que los expertos determinan como los efectos especiales. Aquellos métodos que cumplen con la función de darle la ilusión al espectador de lo que observa a través de sus pantallas, sucedió en realidad o existe, cuando todo este trabajo fue ejecutado por expertos en la materia para poder plasmar lo que el guion quiere exhibir en nosotros como público. Sin embargo, para ahondar más sobre esta técnica, debemos conocer la importancia de la misma a través de su paso por la historia del cine.

1.4.2.1.1 Efectos especiales durante los primeros años del cine

En el año 1902, el cine empieza a proclamarse como un medio artístico de expresión en nuestra sociedad. Georges Méliès, por aquella época decidió adaptar en formato de filme el libro *Los primeros hombres en la luna*, escrito por el británico H. G. Wells, una de las primeras películas en usar efectos especiales a través de métodos prácticos. Además de usar escenarios que aportaban mayor vida al filme, el equipo de producción aprovechó los accesorios, vestimentas, efectos de humo que brindaban mayor realidad durante las escenas de despegue y explosiones usadas en los momentos exactos del metraje, daban como resultado uno de los mayores logros en el cine de ficción, que, por ese entonces, desafiaban las grandes producciones teatrales, las cuales

ya implementaban las mismas técnicas de realización usada en esta película (Solomon, 2011).

Posteriormente, en el año 1927, llega a los cines el film alemán *Metrópolis*, dirigida por Fritz Lang, una película que ya marcaba un hito en esa época por ser una de las más caras de la historia. Aún así, este metraje de culto no sería recordado por ello, sino por la metodología de los efectos especiales prácticos que se usaron durante su desarrollo. Debido a que se debía plantear un ambiente futurístico y distópico, los desarrolladores optaron por jugar con la perspectiva del público, quienes emplearon también el uso de miniaturas que brindaron a los directores recrear puestas en escena a gran escala en la película, con los que incluían espacios que habrían sido muy costosos durante la época. Con ayuda de diferentes técnicas, empleando el uso de espejos frente a la cámara, el film pudo desarrollar esa realidad futurística que planteaba el guion (Elsaesser, 2012).

Con la llegada del cine en color en 1932, el desarrollo de planteamientos artísticos en la dirección de arte se pudo expandir aún más. Esto se aprecia con la llegada del filme *El mago de Oz* dirigida por Victor Flemming en 1939. Gracias a un uso correcto de los colores en mate planteados en los escenarios de la película, darían esa singular realidad fantástica que la historia ameritaba, técnicas de color que hasta el día de hoy se aprecian en el cine (Harmetz, 2013).

1.4.2.1.2 El uso del Stop Motion

El cine siempre ha recurrido a este método de animación práctico para la realización de filmes que ameritaban transmitir esa realidad que solo podía ser imaginado en nuestras mentes. Si bien es cierto esta técnica nace en el cortometraje *The Humpty Dumpty Circus*, dirigido por James Stuart Blackton, también se ha visto

recorrida en filmes de gran escala como lo son las secuencias del mono más conocido del cine *King Kong* en su película de 1933, llegaría Ray Harryhausen, que junto a John Chaffey revolucionarían el mundo de la cinematografía (Balló y Pérez, 2010).

El film *Jason y los Argonautas*, llega a los cines en 1967 para cambiarlo todo en el mundo de los efectos especiales. Gracias a las técnicas de stop motion supervisadas por Ray Harryhausen para esta película, se pudo plantear secuencias de ficción como lo son la escena de la pelea entre nuestro protagonista y 7 esqueletos, o la mítica secuencia de la llegada del gigante de bronce para atacar el barco de los argonautas. Todas estas secuencias servirían para inspirar a futuros directores para la realización de futuras películas que seguirían una revolución en el mundo de los efectos especiales (Purves, 2012).

1.4.2.1.3 Los animales cobran vida

En los años 70, el nombre de Steven Spielberg empezaba a resonar dentro de la industria cinematográfica. Por otra parte, fue gracias a una película que este hombre se hizo un nombre dentro de este mundo. *Tiburón* llega a las salas de cine en 1975 para mostrarnos el terror que un animal puede llegar a crearnos incluso fuera del agua. Bob Mattey, fue el encargado de crear a la genial criatura mostrada en pantallas, que supuso un reto fílmico totalmente nuevo para el joven Spielberg durante esa época. Gracias a una musicalización increíble, composiciones fotográficas inspiradas en trabajos de Alfred Hitchcock, dieron como fruto una de las películas de suspenso más recordadas de su época, la cual muestra, que la metodología práctica aún sirve para exhibir esa realidad ficción que no muchos directores pueden transmitir a través de sus filmes (Hunter, 2020).

Seis años después del estreno de *Tiburón*, llegaría a las pantallas una película que revolucionaría el mundo de la ficción a través de su maquillaje. *Un Hombre Lobo Americano en Londres*, filme dirigido por John Landis, pasaría a la historia por brindar secuencias de terror que harían erizar la piel a más de uno. Rick Baker, el encargado del maquillaje fue parte fundamental para brindar una de las secuencias de transformación más recordadas del cine. Una escena que es considerada hasta el día de hoy como enigmática, gracias al correcto uso del maquillaje y efectos mecánicos. Esta escena es tan sorprendente a tal punto que, según expertos en efectos especiales, ningún trabajo de CGI ha podido superarla.

Asimismo, Steven Spielberg regresaría con un nuevo filme en 1993 para revolucionar el mundo de los efectos especiales: *Parque Jurásico*, un film que traslada al espectador en una aventura con dinosaurios, que si bien es cierto tuvo bastante trabajo digital hecha por computadora para crear a los extintos animales, fue aún más potenciada por el uso de elementos prácticos en efectos especiales gracias al trabajo de Stan Winston y su equipo de producción. A partir de aquí se empieza a formar la era donde estos elementos prácticos empezaban dejarse de lado para introducir lo que sería la era totalmente digitalizada (Shay y Duncan, 1993).

1.4.2.1.4 La nueva era

Con el estreno de *Matrix* en 1999, una nueva ola de producciones realizadas en CGI surgieron a raíz de esto. Que, si bien es cierto, introdujo secuencias hechas por computadora que hasta el día de hoy son recordadas, su lanzamiento dejaba en claro que las formas prácticas de producir efectos visuales empezaban a olvidarse.

Desde 2001 a 2003 se estrena las adaptaciones de los libros de *El Señor de los Anillos*, películas dirigidas por Peter Jackson, filmes en los cuales se emplea efectos

digitales, pero sobre todo trae de nuevo los métodos prácticos que se usaban antes en el cine, para brindarle al espectador esa realidad fantásica que su director quería plasmar de los libros creados por J. R. R. Tolkien. El uso correcto de las miniaturas a gran escala, maquillaje, vestuario y el uso de protésicos, ayudaron a realizar una de las sagas más recordadas en el cine.

Pero si hay una película que puede denotar ese cambio digital a gran magnitud dentro del cine, sin duda es *Avatar* dirigido por James Cameron. Una película que emplea en su mayoría captura de movimientos para todos sus personajes, sobre todo las escenas de los alienígenas, y después ser llevados a un proceso digital, en el cual es cambiado todo radicalmente. Weta Digital, la empresa encargada de realizar los efectos visuales en este filme, tardó más de 4 años en crear todo lo que vimos en pantalla, desde creaciones virtuales para los escenarios, hasta la creación de un software que permitiera en tiempo real ver a los actores caracterizados digitalmente a través de un monitor.

De esta forma se puede apreciar la importancia de los efectos especiales en el cine, sobre todo al momento de crear una ficción fantástica, que requiera la elaboración de elementos que escapen en hacerse por métodos reales, y apoyados por un software o ayuda digital. Sin embargo, esto no desmerita que los métodos tradicionales que se usaban en los primeros años, no sirvieran hoy en día. Al contrario, dan la posibilidad de crear nuevas historias, que, si se logra combinar lo mejor de ambas técnicas, da como resultado una producción de alto nivel, apoyándose en lo que el guion, la fotografía y el lenguaje audiovisual, nos quiere transmitir.

1.4.2.1.5 Principales técnicas usadas

Dentro del mundo de los efectos especiales se encuentran un sinnúmero de técnicas que facilitan la realización de distintas producciones fílmicas. Sin embargo, la rama donde se extiende aún más la creatividad del proyecto es en los efectos visuales. Para Prince (2011), los efectos visuales son esa rama donde la producción hace creer al espectador que todo lo que presencia, puede ser real. Aquí se distinguen varios tipos de técnicas que a continuación nombraremos y son las que normalmente se usan en producciones fílmicas o series de televisión (Radke, 2012).

1.4.2.1.5.1 Pinturas mate

Método que se caracteriza por la realización de murales pintados de forma natural o creadas digitalmente, con el fin de plantear un ambiente que complemente a la historia narrada. El personal encargado deberá de ejecutar un correcto uso de diseños prediseñadas para poder ayudar durante la filmación y así guiar de forma eficaz en la post producción, sobre todo al momento de corregir o agregar efectos digitales en la secuencia correspondiente.

1.4.2.1.5.2 Croma

Esta técnica consiste en la extracción de un color entero durante la post producción de una película o serie televisiva, usualmente la tonalidad del sólido es verde o azul. Esto ayuda para que dicha área extraída de la grabación, sea reemplazada por otro elemento que ayude más a la narración de la escena. Cabe destacar que para que se haga un correcto uso de este método, el personaje no puede tener el mismo color que la tela o sólido que se vaya a cromar en edición. También se debe tomar en cuenta el correcto uso de la iluminación, ya que, a falta de luz, imposibilitara el trabajo en post producción al momento de retirar dicho color de la escena.

1.4.2.1.5.3 Digital FX

Consiste en la creación de diferentes elementos digitales que se complementaran en la grabación final del film o serie televisiva durante la post producción. Al ser *imágenes creadas por computadora* (CGI), posibilitan la inserción de gráficos 3D en producciones que requieran crear entornos que se vean más reales en la producción, que si fueran grabados en tiempo podrían ser peligrosos, costosos o simplemente imposible de grabar durante la filmación (Wright, 2017).

1.4.2.1.5.4 Corrección de color

Método que consiste en el reemplazo del color de la imagen grabada, es llevada a cabo durante la post producción para cambiar la tonalidad de la escena o algún elemento visto, con la intención de alterar la luz. En la misma disciplina se aprecia el cambio entre los aspectos de la **tonalidad**, que sirve para distinguir un color de otro. A su vez también se aprecia el cambio en la **saturación**, que varía la pigmentación del objeto que se quiere alterar y por último modifica la **luminosidad**, que es el nivel de luz presente en el color.

1.4.2.1.5.5 Mecanismos prácticos

Aquí se encuentra presente el uso de herramientas para generar los efectos visuales físicos durante la grabación en tiempo real del film o serie. Ya sea alguna explosión o elementos reales que complementen a la escenografía. A su vez, se encuentra el uso de *animatronics*, modelos reales que simulan algún objeto o personaje durante la filmación de la escena. Normalmente es manejado por mandos hidráulicos externos, controlados por un equipo especializado y que, junto a tecnologías de señales remotas, permiten su manejo a distancia.

1.4.3. Las herramientas de filmación

Para poder conseguir un óptimo resultado al momento de la filmación de cualquier película o serie, se debe tomar en cuenta todos los avances que existen hoy en día, los cuales facilitaran el tratamiento visual que requiere el guion establecido para las producciones. Antes de lanzarte al trabajo de campo, se tiene que estudiar y conocer muy bien la calidad de la imagen que tu producto desea obtener, para ello debes dominar los aspectos básicos que cualquier producción considera necesario al momento de ejecutar tu rodaje (Millerson y Owens, 2008).

1.4.3.1. La cámara

La herramienta principal al momento de un rodaje, ya sea de una película o serie, a través de este artefacto es que podemos transmitir lo que el espectador desea en nuestra historia que vayamos a exhibir.

Actualmente existen distintos tipos de cámaras para el acceso de cualquier planeamiento audiovisual, abarcan desde enfocado al **bolsillo del consumidor**, como por ejemplo las videocámaras caseras que se usan para la grabación de sucesos caseros. También se encuentran las **cámaras industriales**, que al igual que las videocámaras caseras, sirven para recolectar archivos de eventos familiares, pero con una mejor calidad de imagen. A su vez, se encuentran las **cámaras DSLR**, que sirven para poder realizar mejores trabajos audiovisuales a un nivel universitario. Estas cuentan con la función de intercambiar los objetivos de la cámara o elementos pertenecientes al cuerpo de la misma. Luego, se ingresa al área de las **cámaras profesionales**, las cuales son empleadas para un rango más televisivo o trabajos de reportajes en campo. Finalmente se encuentran las **cámaras de cine digital**, que son las que graban en la

máxima calidad de video posible, según lo requiera la producción (Musburger y Ogden, 2014).

Para Millerson y Owens (2008) es fundamental conocer muy bien tu cámara para el uso correcto durante el rodaje de cualquier producto audiovisual, entre sus principales características básicas encontramos los siguientes puntos:

- La ganancia de luz.
- Auto enfoque o enfoque manual.
- Lentes u objetivo.
- Control de apertura.
- Balance de blancos.
- Control de luz de fondo.
- Ajuste de gamma.
- Cables de la cámara.
- Corrección de color o filtros.
- Control de exposición.
- Modo Foto.
- Estabilizador de imagen.
- Presets.
- Velocidad de obturador.
- Interruptor de espera.
- Código de tiempo.

Si se toma en cuentas los conceptos básicos de cada aspecto nombrado anteriormente, se tendrá un conocimiento óptimo para el manejo de cualquier cámara y así producir un material audiovisual carente de errores.

1.4.3.2. El audio

El proyecto audiovisual tiene que ir acompañado por un buen desempeño auditivo que complemente el producto final. El audio da a las imágenes un realismo convincente. Ayuda a la audiencia a sentirse involucrada (Millerson y Owens, 2008).

Según Chion y Gorbman (2019), el audio dentro de la industria fílmica y televisiva se ha implementado de forma evolutiva, donde rescata los siguientes fundamentos básicos en el trabajo del sonido durante cualquier producción.

- **El diálogo:** es el aspecto donde se puede presencia la recolección en tiempo real del audio durante la filmación. Se divide entre sonido directo, que se enfoca en la grabación de efectos sonoros o de ambientes y el sonido indirecto, que se puede presenciar por ejemplo en los doblajes.
- **El ruido:** aquí abordan los efectos sonoros que se agregan en post producción, o los también denominados efectos foley, que se graban por separado para agregar durante la edición del proyecto audiovisual.
- **La música:** arreglos musicales que se complementan con lo que se muestra en escena para agregar más sentimiento en la secuencia y generar un mayor dramatismo.

1.4.3.3. La iluminación

Aspecto técnico fundamental para cualquier producción audiovisual, ya que de esta forma puedes plantear mejor el escenario donde se desarrolla la historia y mostrar lo que el guion necesita. Existen muchos tipos de herramientas para la iluminación

desde luces, LED o halógenos, fresnel, luces de techo o pared o con base móvil. También hallamos pantallas de luz de varios tubos o en LED, paneles con facilidad flexible, etc. (Millerson & Owens, 2008). Entre los aspectos básico de iluminación tenemos:

- La iluminación natural.
- La iluminación artificial.
- La iluminación dura.
- La iluminación semidifusa.
- La iluminación frontal.
- La iluminación lateral.
- La iluminación semilateral.
- La iluminación de ambiente.
- Contraluz.
- La iluminación cenital.
- La iluminación contrapicada.

1.4.3.4. El escenario

Es el lugar donde se realizará la filmación. Si bien puede ser un lugar real, al día de hoy, con la llegada de las nuevas tecnologías, ha facilitado la creación de espacios virtuales que dan la sensación de estar en un ambiente distinto en que la historia necesite para su desarrollo. En este aspecto se encuentran los espacios creados para el uso del croma, donde toma protagonismo los encargados de la escenografía para recrear el ambiente que el guion amerite, ya sea virtual, física o mixta. También

se implementa lo que es el uso de pantallas LED para la transmisión de imágenes que ayuden durante el rodaje del proyecto (Wright, 2017).

1.4.3.5. Kits de producción

Las herramientas que son usadas para complementar el uso de las principales herramientas de filmación. Estos sirven para facilitar la secuencia a grabar durante la producción, entre ellos podemos encontrar a las grúas, trípodes, stedycams, sombrillas, sladers, tarjetas de memoria, proyectores, filtros, monitores, lentes para las diferentes cámaras, baterías, grip de luces, extensiones eléctricas, dollys, cartas de color, barracudas, claquetas, etc. Todos estos elementos varían según lo necesario en la producción, o lo que la misma amerite para realizarse (Wright, 2017).

1.4.4. La edición digital

Cuando se habla de una producción fílmica o de alguna serie, nunca se debe pensar que detrás de todo ese proyecto se encuentra un individuo encargado de llevar a cabo la difícil tarea de realizar un producto audiovisual. Existen varios roles dentro de la misma producción, siendo relevantes todas, ya que si una falla, conlleva a una extensa decaída en todos los aspectos técnicos dentro de la producción. La edición es un proceso que inicia durante la producción del metraje, y se ve involucrada hasta el final de la postproducción. Una vez finalizada la edición, se entrega el material editado que el espectador visualizará en la plataforma escogida para exhibir el producto audiovisual. Técnicamente, el editor ejerce la labor de director, ya que toma las últimas decisiones en cuanto a la narración del producto audiovisual (Dmytryk, 2019).

Asimismo, dentro de este ámbito, el editor ejerce la labor de darle ritmo a la película que, junto al director y a veces con el productor, buscan darle forma al proyecto final, para poder transmitir lo que el guion necesita. Todo esto es desarrollado

a través de un software creado por computadora, donde el editor podrá manejar de manera digital el material grabado en la producción del proyecto audiovisual. Estas herramientas de edición digital permiten la modificación tanto de audio como video, y agregar secuencia de efectos visuales, si esta lo necesita. Este aspecto es muy importante dentro de toda producción, ya que recae en lo que al final el espectador recibirá en sus pantallas (Dancyger, 2010).

Actualmente existen varios tipos de softwares que posibilitan el trabajo de una edición digital óptima, labor que si antes ejercías era muy difícil debido al material analógico con el que se trabajaba, y para poder desarrollar la edición de este tipo de film si o si necesitabas una gran cantidad de presupuesto (Dmytryk, 2019).

1.5. Marco Teórico

Existen diversas formas de plantear un universo narrativo sólido en la industria del entretenimiento, las cuales evocan formas de narrar una historia que se utilizan en distintos medios de comunicación y que se adaptan para su expansión en ellos. El cine y las series televisivas, por su parte, han optado por realizar producciones que buscan de manera significativa marcar un antes y un después dentro de la industria. Sin embargo, no es necesario plantear una historia que se desenvuelva de manera experimental, quizás lo más simple pueda llegar a maravillar al público. Como en el caso de las sagas de películas de *Star Wars*, que sostenían su narrativa basada en la **Teoría del Viaje del Héroe Arquetípico**, planteada por Campbell (2020), donde basta con desarrollarse una historia que muestre de forma lineal la difícil labor del protagonista y su viaje en encontrar esa libertad que tanto anhelaba.

Un planteamiento que sería usado en muchos productos audiovisuales, no solo en el universo creado por George Lucas, como por ejemplo en el filme *Gladiator*, que

narra la travesía de Máximo en poder encontrar esa paz que finalmente es alcanzada en el clímax del film. Esta teoría no solo es presenciada en el cine, sino también en series televisivas como *Perdidos* (2004-2010), *Breaking Bad* (2008-2013) o *Twin Peaks* (1990-1991).

A su vez, Delgadillo (2011) sostiene que un producto audiovisual es vitalmente influenciado a través de su propio montaje durante su postproducción. Esto se logra apreciar en las **Teorías del montaje y la narrativa audiovisual** por Eisenstein (1999), que básicamente divide el montaje en cinco clases distintas, donde el editor forma parte importante para poder transmitir esa ola de sentimientos que necesita la escena a través de la mezcla de la imagen y el sonido. Él clasifica el montaje de la siguiente manera:

- Montaje Métrico.
- Montaje Rítmico.
- Montaje Tonal.
- Montaje Sobretonal.
- Montaje Intelectual.

El montaje como proceso en la creación de cualquier proyecto audiovisual debe ser fundamental para la recepción exitosa del público. Esta es la etapa final donde se concreta el material concluido, se debe tomar precauciones por la manera que deber ser ejecutado el uso de las imágenes con el sonido, ya que esta misma puede comunicar estética, filosofía, ideología y estados de ánimo. De igual forma se cuestiona si debe plantearse en un futuro técnicas de lenguaje audiovisual más complejas, mientras se deja de lado lo ya establecido.

1.6. Formulación del problema

1.6.1. Problema general

- ¿De qué manera se presenta la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020)?

1.6.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el empleo del lenguaje audiovisual en su narrativa, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020)?
- ¿Cómo se usan los aspectos tecnológicos en el cine digital, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020)?

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

- Analizar la manera en que se presenta la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020).

1.7.2. Objetivos específicos

- Identificar el empleo del lenguaje audiovisual en su narrativa, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020).
- Distinguir el uso de los aspectos tecnológicos en el cine digital, en *'The Mandalorian'* (2019 – 2020).

1.8. Aspectos Éticos

La actual investigación respeta el uso, a través de la acreditación de los autores, de la información citada por parte de las diferentes referencias extraídas de distintos libros, artículos y tesis que ayudaron al desarrollo del presente estudio. Se reconoció

la contribución de los autores tomados como referencia citándolos correctamente bajo las normas APA, sin modificar datos ni afectar al autor original.

Se laborará de forma imparcial, con la técnica de observación. Por lo que no se puede hacer juicio de valor antes de los resultados, para así evitar una posible valoración en primera instancia sin verificar los datos recolectados en la investigación.

Se respetará cada comentario y opinión referente al presente trabajo.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

El presente estudio es de enfoque cualitativo, pues se fundamenta en el análisis de las características del actual texto. Maxwell (2019) señala que la investigación cualitativa cuenta como principal función el facilitar la comprensión de los sentidos y perspectivas del objeto de estudio, es decir, la búsqueda no trata de dar el punto de vista del investigador, sino la objetividad que se evidenciará en el cuerpo del texto. Por lo tanto, se usará un método de observación descriptiva, ya que de esta forma se explicarán los aspectos técnicos con relación al cine digital y la manera en que es llevado a cabo en la serie '*The Mandalorian*'. A su vez, el trabajo realizado es no experimental, dado que no se empleará algún cambio dentro de la exploración, excepto la acción de analizar la muestra sin intenciones de modificarla.

2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

De acuerdo con Bernal (2010), la población es definida como un conjunto de procesos, por lo que mantienen ciertas características idénticas y sobre las cuales se desea hacer la unidad de análisis. De tal forma, este paso es fundamental en el análisis de nuestro objeto de estudio, el cual servirá para definir la población y poder definirlo correctamente.

En el caso de la población, se optó por seleccionar la serie '*The Mandalorian*' dirigida por Jon Favreau. Una serie que narra la historia del personaje Din Djarin, un cazarecompensas de la tribu de los mandalorianos. En una de sus misiones, busca a un niño de una extraña especie, con el cual forma un lazo de apego bastante fuerte. Inicialmente lo entregó para recibir su paga, pero al saber el destino mortal que iba a

tener este, lo salva. Juntos tienen una serie de aventuras por el espacio, en busca de la tribu del niño. La previa investigación sobre el presente documento ha permitido analizar y explorar cómo se presenta la narrativa audiovisual y el uso del cine digital en la serie televisiva.



Figura 1. Afiche oficial de la serie 'The Mandalorian'

De igual forma, Fernández, Baptista y Hernández (2014) definen la muestra como un grupo de elementos seleccionados de una población que comparten ciertas características. Este subgrupo puede ser elegido de varias maneras y hay múltiples opciones para seleccionar distintas muestras a partir de una única población. Es decir, la muestra es un conjunto de datos representativos que se utiliza para hacer inferencias sobre la población a partir de la cual fue extraída.

En cuanto a la muestra, se seleccionaron los capítulos: 1, 2, 7, y 8, pertenecientes a la primera temporada y los episodios 9, 11, 13 y 16, correspondientes a la segunda temporada de la serie *'The Mandalorian'*. Se analizarán dichos capítulos, ya que contienen los elementos digitales que se necesitan para la presente investigación. Esto apoyado por el material en video publicado en *Disney+*, supervisado por el mismo creador de la serie, donde se evidencia el planteamiento del autor, los distintos directores y directores de fotografía. Este material contiene el detrás de cámaras, la tecnología que se usa, la producción y post producción digital que se emplea.

Tabla 1

Muestra tomada

EPISODIOS – DURACION DE LA MUESTRA	
Episodio 1: “The Mandalorian”	Minuto del 34:15 al 36:08.
Episodio 2: “The Child”	Minuto del 01:17 al 03:37
Episodio 7: “The Reckoning”	Minuto del 21:08 al 23:50.
Episodio 8: “Redemption”	Minuto del 38:29 al 39:29.
Episodio 9: “The Marshal”	Minuto del 40:15 al 42:37.
Episodio 11: “The Heiress”	Minuto del 25:28 al 26:45.

Episodio 13: “The Jedi”	Minuto del 33:21 al 36:37.
Episodio 16: “The Rescue”	Minuto del 32:58 al 38:54.

Tabla 2

Muestra de la investigación

Capítulo	Sinopsis	Importancia del estudio
Capítulo 1 “The Madalorian”	A Din Djarin, un cazarecompensas mandaloriano, se le encomienda una misión que lo involucra con el imperio. Este deberá rescatar a un objetivo de 50 años de edad que deberá ser entregado vivo. Este objetivo se trataba de un niño de una extraña especie.	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en el espacio y en planetas.
Capítulo 2 “The Child”	Un grupo de Jawas, desmantelan la nave espacial de Din Djarin. Este decide negociar con ellos a través de Kuiil. Este grupo de Jawaas, negocian las partes de la nave a cambio de un huevo. Para recuperar este, ‘Mando’ debe lidiar con una bestia gigante que casi termina con su vida	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales.

	de no ser por el niño (Grogu) que logra salvarlo y cumplir su cometido.	
Capítulo 7 “The Reckoning”	Las tropas imperiales están desesperadas por encontrar al niño. Greef Karga, propone a Din Djarin que use como carnada al niño para acabar con el imperio y que ellos puedan vivir en paz. Este se asocia con Cara Dune y Kuiil, quien reparo un robot. Karga ante el cliente, finje que Cara capturo al Mandaloriano, mientras que Kuiil devuelve al niño a la nave. Durante esa reunión llega las tropas Moff Gideon.	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales.
Capítulo 8 “Redemption”	El robot IG-11, recupera al niño de los Stormtroopers. Din Djarin con los demás, van a buscar el enclave mandaloriano. ‘Mando’ mejora sus armas y se le encomienda que cuide al niño, que sepa de donde es y que lo regrese a su tribu. Logran escapar, pero Moff Gideon ataca en su nave caza. El héroe logra vencerlo y escapa.	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales.

Capítulo 9 “The Marshal”	<p>Din Djarin va en busca de mandalorianos que pueden ayudarlo a encontrar a los Jedi para devolver al niño con ellos. Viaja hasta Mos Pelgo y encuentra ahí a un Marshal Cobb Vanth con la armadura mandaloriana. Este acepta devolver la armadura a cambio de que maten a un dragón. ‘Mando’ Cumple con su trato y se lleva la armadura.</p>	<p>Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales, además de las batallas que se libran.</p>
Capítulo 11 “The Heiress”	<p>Din Djarin, es llevado a una posado donde puede conseguir más información sobre mandalorianos, un pescador le tiende una trampa para vender su armadura. Nuestro héroe es salvado por tres mandalorianos, Bo-Katan Kryze ofrece información sobre los Jedi a ‘Mando’ a cambio de ayuda para apoderarse de un carguero imperial. ‘Mando’ cumple su cometido y Bo-Katan, le ordena buscar a la Jedi Ahsoka Tano en la</p>	<p>Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales.</p>

	ciudad de Calodan en el planeta Corvus.	
Capítulo 13 “The Jedi”	Morgan Elsbeth a cambio de matar a Ahsoka Tano, le ofrece una lanza beskar. Din Djarin encuentra a su objetivo y le presenta al niño, ella se ofrece a continuar con el entrenamiento del niño si le ayuda a derrotar a Elsbeth. Una vez derrotado, Ahsoka, decide dirigirlos a un templo Jedi para que el niño decida su destino.	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales.
Capítulo 16 “The Rescue”	Din Djarin y Dune va en busca de el niño con la ayuda de unos mandalorianos, a cambio del crucero de Gideon, el darksaber y ayudar a liberar a Mandalore. ‘Mando’ cumple su cometido, entrega al niño con Luke Skywalker para continuar su entrenamiento.	Uso de las tecnologías digitales para recrear los fondos en planetas y la recreación de criaturas digitales, además de las batallas que se libran. También tendrá presente la recreación joven de Luke Skywalker digitalmente.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

En cuanto a la técnica, se empleará análisis de contenido a través de la ficha de observación en el lenguaje audiovisual (planos, ángulos, iluminación y movimientos de cámara) y los aspectos tecnológicos (efectos especiales, herramientas de filmación y edición digital). Para Álvarez (2003), la observación es una herramienta que tiene el ser humano para poder percibir su entorno y la manera en que este se desarrolla. Pero no solo interviene la visión, sino todos los sentidos del usuario y de esta forma se logre un conocimiento basado en la deducción que obtenga.

Asimismo, Fernández, Baptista y Hernández (2014) contemplan que, a través de la observación, el investigador puede obtener información detallada y precisa sobre fenómenos, comportamientos y situaciones, sin depender de la interpretación o la memoria de los involucrados. Esta técnica permite una inmersión directa en el contexto de investigación, lo que facilita la comprensión de los procesos y eventos relevantes.

De igual forma, para Meruane y Castro (2008) la ficha de observación se destaca como una herramienta esencial en la investigación, ya que permite registrar de manera sistemática y circunstanciada las observaciones realizadas durante el estudio. Mediante la estructura organizada y campos específicos, la ficha de observación favorece la recolección de datos objetivos, precisos y contextualizados. Es por ello que para la presente investigación se usará el procedimiento de recolección de datos a través de la ficha de observación, la cual permitirá el desarrollo del contenido del presente análisis.

2.4. Procedimiento

La presente investigación trabajó con un enfoque cualitativo que dio acceso a la obtención de datos de la serie *The Mandalorian* mediante la técnica de observación.

En base a la operacionalización de las variables, se elaboró el análisis de contenido por medio de la ficha de observación de la escena presente en los minutos seleccionados de la muestra, donde se estudia el implemento de planos, ángulos de cámara, movimientos de cámara, iluminación, efectos especiales, herramientas de filmación y edición digital. El instrumento ha sido legitimado por 3 profesionales en la materia.

A su vez, el instrumento se aplicó a la muestra a través de una suscripción en la plataforma de stream, Disney+, página donde se exhibe la serie *The Mandalorian*. De igual forma, se apoyó del concepto tecnológico usado en la producción audiovisual de la serie, mediante el documental *Disney Gallery: The Mandalorian*, donde se detalla el detrás de cámara sobre la producción mencionada.

El desarrollo del presente estudio de datos se basa en describir si el aporte en el que se presenta la narrativa audiovisual en el cine digital, para la serie *The Mandalorian* beneficia a este tipo de producciones.

Por último, se redactaron los resultados de las muestras en formato de tablas, para finalmente incluir las conclusiones y la discusión del presente objeto de estudio.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

El proyecto audiovisual que se analizará en el presente estudio es *'The Mandalorian'*, una serie de televisión perteneciente al universo *Star Wars* desarrollada por la productora Lucasfilm. La historia nos lleva cinco años después de los sucesos presenciados en *Star Wars: Episodio VI: El Retorno del Jedi*, transmitido a través del servicio de streaming *Disney+*, publicándose por primera vez el 12 de noviembre del año 2019. Jon Favreau y Dave Filoni se desarrollan como guionistas y productores ejecutivo de la serie. Los directores intercambian su rol durante la progresión de los episodios, entre los cuales se incluyen a nombres de talla como Deborah Chow, Rick Famuyiwa, Bryce Dallas Howard y Taika Waititi.

Los resultados se presentarán en un formato de tablas que corresponden al análisis de cada categoría de la operacionalización de variable.

3.1. Análisis del capítulo 1 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 3

Ficha de observación del lenguaje audiovisual del capítulo 1 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 1: Cinco años después de los sucesos transcurrido en el episodio 6 de la saga <i>Star Wars</i>, un cazarrecompensas de origen mandaloriano se aproxima a recoger una recompensa después de completar una misión anterior. Se reúne con el líder de su gremio, Greef Carga, quien le encomienda una nueva misión que amerita a alguien experto para poder ejecutarse, este le da solo una dirección de su próximo cliente quien le confiara una tarea que cambiara el curso de la vida del personaje.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la acción transcurrida después de que Din Djarin, junto a IG-11, libran una ardua batalla en los exteriores contra los centinelas niktos, que una vez eliminados, ingresan a la caverna donde encontraran el objetivo que requiere el cliente. Desarrollándose un conflicto entre el personaje principal y el droide sobre el futuro del encargo.</p> <p><i>Minuto del 34:15 al 36:08.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	Plano 1: Se observa un doble encuadre en plano conjunto. Din Djarin e IG-11 en la puerta de la caverna.

	<p>Este plano les da imponencia a los personajes, los enaltece, genera un respeto luego de haber librado un enfrentamiento a varios Centinelas Niktos. <i>Ver figura 2</i></p> <p>Plano 2: Persiste el plano conjunto, esta vez, desde la cintura hasta la cabeza. Los cuales, forman un plano medio conjunto. Modifican la escala de los planos para mostrar que los personajes están en busca del objetivo, pues estos no presentan expresiones en el rostro.</p> <p>Plano 3: Se empleó un plano escorzo, debido a que el último centinela nikto, hace su aparición para frustrar los planes de Din Djarin, pero rápidamente este coge su blaster y dispara a su enemigo.</p> <p>Plano 4: Se vuelve a mostrar el doble encuadre de los personajes principales en plano conjunto y estos acercándose a la cámara.</p> <p>Plano 5: La cámara sigue al personaje principal en plano medio, este se usa para denotar que Din Djarin está buscando el objetivo que se le encomendó.</p> <p>Plano 6: Se hizo un plano detalle al rastreador de Din Djarin que apunta finalmente hacia su objetivo.</p> <p>Plano 7: Se realizó un plano americano para que el espectador vea hacia donde se dirige</p> <p>Plano 8: El plano escorzo en esta situación, muestra al objeto donde el rastreador de Din Djarin indica.</p> <p>Plano 9: El plano medio conjunto explica la importancia del objetivo para estos dos personajes</p> <p>Plano 10: Plano busto en conjunto, este plano se usa justo después de que el protagonista abre la cuna donde se encuentra su objetivo con aspecto infantil. Esto genera misterio a la escena, pues aún no se revela al objetivo.</p> <p>Plano 11: El plano escorzo hacia la cuna del objetivo sin mostrar aun al personaje, carga de misterio a la escena.</p>
--	---

	<p>Plano 12: Plano escorzo de la criatura hacia los personajes. Crea más misterio por la criatura, pues aún no se revela su rostro.</p> <p>Plano 13: Plano busto de Din Djarin con la vista en dirección del encargo que se le encomendó.</p> <p>Plano 14: Primer plano a Groggu, este se descubre de la manta, la escena recobra el aire, pues el misterio finalmente fue revelado.</p> <p>Plano 15: Plano escorzo hacia Din Djarin, el uso del plano crea en un casco sin expresiones, una sensación de extrañez y rareza hacia Groggu.</p> <p>Plano 16: Plano escorzo hacia Groggu, este plano es recurrente debido al encuentro de los personajes ante lo tan anhelado que buscaban.</p> <p>Plano 17: Plano busto conjunto de ambos personajes, se usó para representar el enfrentamiento del destino de Groggu.</p> <p>Plano 18: Primer plano de Groggu que presencia el conflicto entre ambos personajes.</p> <p>Plano 19: Plano medio conjunto, IG-11 apunta hacia Groggu con un blaster para exterminarlo.</p> <p>Plano 20: Primer plano del casco de Din Djarin. Expresa el apego hacia la criatura que acaba de conocer.</p> <p>Plano 21: Primer plano de IG-11 con un orificio en la cabeza cae. El plano expresa la discrepancia de ambos personajes. Pues Din Djarin quería a Groggu con vida, a diferencia de IG-11.</p> <p>Plano 22: Plano busto de Din Djarin que guarda su blaster luego de matar a IG-11.</p>
--	--

	<p>Plano 23: Plano escorzo, Din Djarin mira atentamente a Grogu</p> <p>Plano 24: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu, establece el primer contacto, vinculo y complicidad entre ambos personajes. <i>Ver figura 4</i></p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>La cámara en casi toda la escena, permaneció en un ángulo normal, es decir, que el usuario puede ver a los personajes a la altura de sus ojos. Existe una variante en los siguientes planos:</p> <p>Plano 5: Se muestra el ángulo contrapicado de la cámara. Se observa a Din Djarin buscando a través de su rastreador, su objetivo. <i>Ver figura 3</i></p> <p>Plano 10: En ángulo contrapicado, se muestra a Din Djarin y a IG-11 pasmados ante el objetivo, ya que los personajes</p> <p>Plano 14: El ángulo picado muestra a Grogu descubriéndose, el ángulo representa la delicadeza y vulnerabilidad de este personaje.</p> <p>Plano 23: Ángulo contrapicado de Din Djarin maravillado y con curiosidad por su objetivo.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>En ciertos planos se utilizó la cámara en mano. Se registró los siguientes movimientos de cámara:</p> <p>Plano 6: Se realizó un movimiento óptico. Se enfocó el rastreador de Din Djarin, posteriormente, el enfoque se movió al objetivo que los personajes buscan. El movimiento da a entender que su objetivo está próximo.</p> <p>Plano 7: Se presencia un pequeño paneo que sigue a Din Djarin en busca de su objetivo.</p> <p>Plano 11: Se realiza un movimiento óptico de zoom in. Este, carga de intriga y misterio a la cuna donde se encuentra el objetivo de Din Djarin, del cual aún no se sabe que es.</p>

<p>ILUMINACIÓN</p>	<p>La iluminación en esta escena está en clave baja, tenue. Esto se produce al estar ellos dentro de una caverna y toda la luz artificial, por efecto del rebote, ilumina el interior.</p> <p>Plano 1: Los personajes están a contraluz, esto forma casi unas siluetas, esto les da imponencia en la puesta en escena.</p> <p>Debido al contraluz intenso puesto en escena y el polvo que cubría todo el lugar, se recrea una atmosfera que evoca en el espectador un ambiente de misterio y frialdad. Lo rayos de luz cenital intensos, aportan también a darle tridimensionalidad y profundidad a la locación.</p>
---------------------------	---

Figura 2

Plano conjunto de Din Djarin e IG-11. Capítulo 1. 'The Mandalorian'

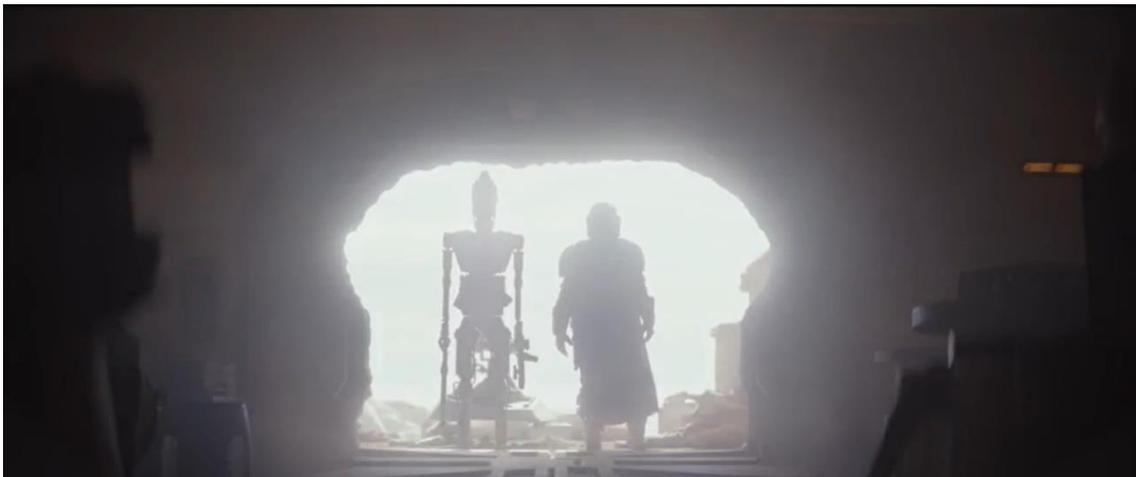


Figura 3

Ángulo contrapicado de Din Djarin e IG-11. Capítulo 1. 'The Mandalorian'



Figura 4

Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. Capítulo 1. 'The Mandalorian'



Tabla 4

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 1 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTOS TECNOLÓGICOS	
<p>Sinopsis del Capítulo 1: Cinco años después de los sucesos transcurrido en el episodio 6 de la saga <i>Star Wars</i>, un cazarrecompensas de origen mandaloriano se aproxima a recoger una recompensa después de completar una misión anterior. Se reúne con el líder de su gremio, Greef Carga, quien le encomienda una nueva misión que amerita a alguien experto para poder ejecutarse, este le da solo una dirección de su próximo cliente quien le confiara una tarea que cambiara el curso de la vida del personaje.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la acción transcurrida después de que Din Djarin, junto a IG-11, libran una ardua batalla en los exteriores contra los centinelas niktos, que una vez eliminados, ingresan a la caverna donde encontraran el objetivo que requiere el cliente. Desarrollándose un conflicto entre el personaje principal y el droide sobre el futuro del encargo.</p> <p style="text-align: right;"><i>Minuto del 34:15 al 36:08.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Desde el principio de la secuencia se puede presenciar el uso de las pantallas LED de fondo para representar el escenario hostil del que acaban de salir vivos los cazarrecompensas, estos intercambian imágenes entre sí, para aplicar el concepto de paralaje y de esta forma dar movimiento a la luz durante el transcurso de la escena. acompañado de efectos de humo y explosivos.</p> <p>Digital FX: Los efectos visuales agregados en postproducción ayudan para aportar la acción que requiere la escena como, por ejemplo, la visualización del disparo eyectado del blaster durante el asesinato de uno de los secuaces sobrevivientes dentro de la caverna o la posterior ejecución del droide IG-11.</p> <p>Diseño de Arte: Junto a lo mencionado anteriormente se hayan los elementos de arte, que con la iluminación de las pantallas LED instaladas en el plató, adaptan el oscuro lugar en donde se encuentra el encargo que debe de llevarse el héroe para poder completar su misión. Aplica también para el vestuario del personaje principal, como su armadura, junto a la estética que llevan los personajes</p>

	<p>que se desarrollan en dicha escena, la vestimenta de Grogu o los componentes corporales del droide IG-11.</p> <p>Animatrónicos: Son usados para dar vida al personaje de Grogu e IG-11, quienes son controlados de manera remota mientras se desarrolla la acción dramática del héroe en busca de su objetivo.</p> <p>Captura de Movimiento: Se usó esta técnica para el movimiento del personaje IG-11, este fue captado por un animatrónico, con el mismo diseño del personaje, mientras era controlado por una persona. Posteriormente la versión renderizada en CGI del personaje, fue agregada a la escena correspondiente.</p> <p>De esta forma puede decirse como resultado que los usos de los efectos especiales dirigidos en la escena fueron correctos, ya que estos aportan elementos visuales que dan vida a las acciones y diálogos ejercidos por cada personaje. Y así transmitir de manera eficaz un momento dramático, para el desarrollo que el guion establece durante las líneas que narran los sucesos en el que Din Djarin mantiene su primer contacto con Grogu, y así iniciar la travesía del héroe, a través de lo que toda historia de aventura necesita, una acción heroica.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se puede visualizar el control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video del rodaje y así garantizar una calidad óptima, esto es necesario ya que se trabaja con elementos visuales que ameritan ser grabados a detalle, como lo son las imágenes transmitidas en tiempo real de las pantallas LED. A su vez, la cámara es apoyada por herramientas como los trípodes o steadycams, para controlar la herramienta y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>Junto a esto se le agrega el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED y luces de relleno, establecidas en un <i>plató</i> circular que recorre todo el set de filmación. Con el fin de poder transmitir en directo las imágenes que darán vida a la escena, ya que, gracias al control de luz en los puntos fuertes de la trama, el personaje principal se desarrolla de forma eficaz en el rodaje y así complementar la narrativa que el guion</p>

	<p>amerita. El escenario presenta la dirección de arte correspondiente para los elementos clave de la trama, acoplándose al diseño técnico de iluminación.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los diálogos de los personajes mientras interactúan con el escenario, a la par que recorren el lugar y se acercan cada vez más a su objetivo, esas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 26 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el primer encuentro entre el héroe y su objetivo. Aquí se haya un control del manejo entre planos que se ejecutan durante la acción en que Grogu entabla su primer contacto con Din Djarin.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 25 efectos de sonido entre los cuales incluyen el dialogo, los efectos foley, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia el manejo de efectos visuales recurrentes durante la acción de los personajes al atacar a un sobreviviente de los centinelas niktos, así como también en el reflejo de la armadura del personaje principal al matar al droide para salvar la vida del niño.</p> <p>Etalonaje digital: El colorizado presente en los personajes se desarrolla en tonalidades frías, para contrastar con los colores cálidos del ambiente y las luces del lugar. Se estableció un control de colores no tan saturados para agregarle más dramatismo a la escena, mientras se aprovecha el uso de sombras y blancos para darle una tonalidad importante frente al suceso que esta por ocurrir.</p> <p>La unión de estos elementos audiovisuales presentes en la edición del producto final, da como resultado el manejo correspondiente de la escena del primer contacto entre Din Djarin y Grogu. El editor controla el uso de planos grabados para brindar el afecto que el personaje infantil emite, para contrarrestar la seriedad con la que se desenvuelve el cazarrecompensas. Esto es apoyado con el manejo correcto de las piezas musicales cortadas y</p>

	ubicadas en el tiempo exacto donde se amerita para transmitir, con el guion, lo que se necesita para narrar el suceso que iniciara la aventura del mandaloriano.
--	--

Figura 5

Efectos prácticos en IG-11. Capítulo 1. 'The Mandalorian'



Figura 6

Animatrónico de Grogu. Capítulo 1. 'The Mandalorian'



Figura 7

Etalonaje digital tonos cálidos. Capítulo 1. 'The Mandalorian'



3.2. Análisis del capítulo 2 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 5

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 2 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 2: Din Djarin regresa a su nave después de ser atacado por algunos cazarecompensas que buscan al niño, aquí se da cuenta que existe una carrera para atrapar el encargo y llevarlo a su destino. Mientras 'Mando' se encarga de recuperar su nave, esta travesía servirá para darse cuenta del verdadero poder del niño y porque todos lo quieren.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene Din Djarin contra los centinelas niktos que viene a por el pequeño, y la posterior victoria del mismo, solo para darse cuenta que no es el único que fue detrás de la misión.</p> <p style="text-align: center;"><i>Minuto del 01:17 al 03:37</i></p>
DIMENSIONES	
<p>PLANOS</p>	<p>Plano 1: Aparece en encuadre unas rocas que, por el movimiento de cámara, baja y se revela a una criatura extraña parecida a una lagartija que se muestra en plano entero, luego esta desaparece para dar paso a la bota de Din Djarin, esta acción del director, le da una falsa perspectiva de tamaños a los objetivos puestos en cámara. Conforme nuestro personaje principal avanza, la cámara lo sigue y forma un plano conjunto de 'Mando' y Grog.</p> <p>Plano 2: Din Djarin y Grog se muestran en plano general entre rocas gigantes y desoladas mientras avanzan. Este plano se usa para que el espectador sepa donde están ubicados los personajes que vemos en pantalla. La cámara sigue a estos personajes hasta que desaparecen en encuadre y salen varias criaturas vistas anteriormente de las rocas, automáticamente se forma un plano conjunto. Se usa esta conjunción de planos, para denotar que los protagonistas están en un lugar que nunca habían visitado. <i>Ver figura 8</i></p> <p>Plano 3: Se muestra un plano entero de Grog en su cuna. Este te mira extrañado y con curiosidad todo el lugar. Fue necesario mostrar este plano para denotar curiosidad y asombro, pues Grog tiene expresiones en el rostro a diferencia de Din Djarin, que siempre se le ve con un casco y neutral.</p>

	<p>Plano 4: Se observa un plano conjunto de las criaturas que se asemejan a las lagartijas, que miran en dirección a los personajes. Este plano se hizo por dos razones, para que el usuario se encarne en la piel del personaje, pues estas criaturas miran fijamente a cámara, y la otra razón es para denotar que los personajes se encuentran ante lo desconocido.</p> <p>Plano 5: Plano escorzo entre las criaturas y los personajes principales. Este plano se hizo para mostrar que hay contacto con el entorno del lugar, en este caso, Grogu y las criaturas pequeñas tiene un pequeño juego de miradas.</p> <p>Plano 6: Plano conjunto de los personajes principales, acompañados de las pequeñas criaturas mencionadas anteriormente. Se usó este plano para mostrar el mal presentimiento que tienen todos al percibir una sombra.</p> <p>Plano 7: Plano busto de Din Djarin, este observa a los lados para vigilar que nadie lo mire o siga. Se emplea este plano para mostrar que el protagonista se siente vigilado e inseguro. Es curioso el uso de los planos, pues el personaje no muestra expresiones, pero el director se encarga de usar el plano correcto para denotar en el espectador esa sensación. Este mismo plano, baja hacia la cintura de 'Mando' para coger su blaster, y forma un plano detalle, se usó este plano para representar que el protagonista está listo para la acción y dispuesto a todo.</p> <p>Plano 8: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. Este se emplea para anticipar el peligro que se avecina a ambos personajes.</p> <p>Plano 9: Breve plano entero de un guerrero Trandoshano, que salta entre las rocas hacia Din Djarin. Este plano se usa para representar la amenaza a la que se tendrá que enfrentar el protagonista, el motivo de que este plano sea breve, es para que sea un factor sorpresa para el espectador acompañado del sonido.</p> <p>Plano 10: Plano conjunto de Din Djarin, Grogu y un guerrero Trandoshano. Este último ataca por sorpresa a 'Mando', y le hace soltar su blaster. Este plano se utiliza</p>
--	--

	<p>para el inicio de la acción que se desarrollará hasta el inicio de la escena.</p> <p>Plano 11: Se realiza un plano detalle al rastreador del guerrero Trandoshano. Este plano se realiza para dar a entender al usuario que estos, también están en busca de Grogu para su ejecución.</p> <p>Plano 12: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu, el personaje principal, empuja la cuna donde se encuentra el niño para alejarlo de la pelea. Este plano cumple la función de causa – razón. A vista del peligro, se pone a recaudo al niño</p> <p>Plano 13: Plano entero de Grogu alejándose de Din Djarin para estar a salvo, Este sirve para que el espectador sepa que el niño está alejado del peligro.</p> <p>Plano 14: Plano escorzo de Din Djarin hacia el guerrero Trandoshano. Representa el enfrentamiento entre estos personajes.</p> <p>Plano 15: Plano escorzo del guerrero Trandoshano hacia Din Djarin.</p> <p>Plano 16: Plano conjunto de Din Djarin y el guerrero Trandoshano, ambos luchan por la tenencia de Grogu. Este plano se utiliza para ver el enfrentamiento y los movimientos de cada uno de los personajes al luchar. <i>Ver figura 9</i></p> <p>Plano 17: Plano escorzo de Din Djarin hacia el guerrero Trandoshano, Se emplea este plano para ver las expresiones de los personajes.</p> <p>Plano 18: Plano conjunto de Din Djarin y el guerrero Trandoshano, este agiliza más el montaje de acción que tiene dicha escena.</p> <p>Plano 19: Plano escorzo de ambos personajes en una riña. Este cambio de planos escorzo, crea una sensación de suspenso en el espectador.</p>
--	---

	<p>Plano 20: Plano escorzo Din Djarin hacia el guerrero Trandoshano. Este cambio de planos, crea una sensación de suspenso en el espectador.</p> <p>Plano 21: Plano escorzo del guerrero Trandoshano hacia Din Djarin. Este cambio de planos, crea una sensación de suspenso en el espectador.</p> <p>Plano 22: Plano conjunto del guerrero Trandoshano y Din Djarin, este último, logra neutralizar a su contrincante en el suelo.</p> <p>Plano 23: Plano entero del guerrero Trandoshano en el suelo, el plano enfatiza que el guerrero ha sido derrotado por Din Djarin.</p> <p>Plano 24: Plano conjunto del guerrero Trandoshano y Din Djarin, este último, finaliza con un golpe la pelea. Detrás de él, aparece otro guerrero Trandoshano con el mismo objetivo.</p> <p>Plano 25: Plano conjunto, Din Djarin y el guerrero Trandoshano, pelean por la tenencia de Grogu. Este plano se utiliza para visualizar mejor la acción que sucede entre ambos personajes.</p> <p>Plano 26: Plano conjunto, ambos personajes chocan sus armas. Este plano se utiliza para visualizar mejor la acción que sucede entre ambos personajes.</p> <p>Plano 27: Plano escorzo de Grogu hacia Din Djarin y el guerrero Trandoshano en lucha, a este se suma otro guerrero de la misma especie. Este plano representa y contrasta la inocencia infantil, con la frivolidad que el combate simboliza.</p> <p>Plano 28: Plano conjunto de Din Djarin y ambos Guerreros en pie de lucha. Debido al movimiento de cámara que se efectúa en la toma, este plano conjunto denota en 'Mando' habilidad y destreza para pelear con ambos contrincantes a la vez.</p>
--	---

	<p>Plano 29: Plano entero de Grogu, este observa la gresca que ocurre. A través de este plano, se percibe la preocupación e inocencia de este personaje.</p> <p>Plano 30: Plano medio de Din Djarin, esto representa la estoicidad del personaje al empuñar su arma con las dos manos. Debido a la acción de la escena, la cámara sigue a 'Mando' y logra formar también planos conjuntos.</p> <p>Plano 31: Plano conjunto de Din Djarin y el guerrero Tradoshano que lo ataca por la espalda. Este plano ayuda al dinamismo de la acción.</p> <p>Plano 32: Plano conjunto de Din Djarin, que descarga electricidad en su enemigo. Gracias a este plano, se observa mejor la acción.</p> <p>Plano 33: Plano conjunto de Din Djarin luchando con su enemigo.</p> <p>Plano 34: Plano escorzo del último guerrero corriendo hacia Grogu mientras, Din Djarin apunta con su arma.</p> <p>Plano 35: Plano escorzo desde la perspectiva de Grogu, justo cuando el guerrero Trandosiano está a punto de ejecutarlo.</p> <p>Plano 36: Plano escorzo de Din Djarin que desintegra a el guerrero Trandosiano.</p> <p>Plano 37: Plano entero de Grogu extrañado por la situación. Esto contrasta la inocencia del niño, expuesta a la violencia con la que lidia Din Djarin.</p> <p>Plano 38: Plano medio de Din Djarin, aliviado por haber acabado con todos sus enemigos y porque Grogu está a salvo.</p> <p>Plano 39: Plano detalle del rastreador que tienen los caza recompensas. Este plano, da a entender que estos guerreros, pertenecían al gremio de caza recompensas y también iban por la cabeza de Grogu.</p>
--	--

	<p>Plano 40: Plano medio de Din Djarin, esto denota preocupación y asombro después de ver el plano anterior</p> <p>Plano 41: Plano entero de Groggu, esto representa la vulnerabilidad de este personaje y que corre peligro constante.</p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Todos los planos no mencionados, se encuentran en angulación normal a excepción de los siguientes:</p> <p>Plano 7: La angulación de la cámara es contrapicada, esto favorece a la narración, pues representa la paranoia de Din Djarin, al saber que hay alguien tras sus pasos.</p> <p>Plano 11: Angulo contrapicado que enfoca al rastreador. La función de este plano es simplemente descriptiva.</p> <p>Plano 12: La angulación de este plano es contrapicada. Se uso para darle más tensión a la escena de acción.</p> <p>Plano 22: La angulación es contrapicada, esto denota la superioridad de Din Djarin ante su adversario.</p> <p>Plano 23: La angulación es picada hacia el guerrero Trandoshano, esto denota inferioridad ante Din Djarin.</p> <p>Plano 24: La angulación es contrapicada para denotar que Din Djarin salió vencedor de la pelea.</p> <p>Plano 39: La angulación es picada hacia el rastreador, esto incita al misterio.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>Esta escena fue grabada en su mayoría con cámara en mano. Los movimientos empleados en esta escena fueron los siguientes:</p> <p>Plano 1: Travelling vertical hacia abajo para introducir a la criatura que habita en el lugar, y luego dar paso a la bota de Din Djarin. Luego se hace un pequeño paneo mientras la cámara hace un travelling vertical ascendente.</p> <p>Plano 2: La cámara hace un travelling in y un paneo para introducir a ambos personajes principales. Lo que hace</p>

	<p>este movimiento de cámara es contextualizar la magnitud del lugar y lo lúgubre que es.</p> <p>Plano 3: Se escogió el travelling de movimiento para introducir a mayor detalle los movimientos de Grogu.</p> <p>Plano 4: Para introducir a las criaturas pequeñas y representar que el lugar en donde están es nuevo y extraño, usaron el travelling lateral.</p> <p>Plano 5: Para el contacto del entorno con los personajes, usaron un travelling lateral enfocado hacia Grogu.</p> <p>Plano 6: Se realizó un travelling in hacia nuestros personajes para intensificar la paranoia de Din Djarin.</p> <p>Plano 7: Paneo vertical hacia abajo. Esto informa al espectador que Din Djarin está atento y listo para la acción.</p> <p>Plano 11: Se hace un paneo vertical para enfocar el rastreador. Esto informa al espectador que los Trandoshano, también son cazarrecompensas.</p> <p>Plano 13: Se usa el paneo para que el usuario que ve la serie entienda que Grogu está fuera de peligro.</p> <p>Plano 15: Se usa el travelling in para intensificar el ataque hacia Din Djarin.</p> <p>Plano 16: Se usa el travelling lateral para que la acción que ocurre entre ambos personajes, sea constante.</p> <p>Plano 23: Se utiliza el paneo vertical hacia abajo, pues el enemigo cae rendido en el suelo.</p> <p>Plano 24: Se utiliza el paneo vertical hacia arriba y se encuadra a Din Djarin, para denotar que este ha sido el vencedor de dicho combate.</p>
--	--

	<p>Plano 28: Se realiza un paneo hacia ambos lados para que denotar la habilidad de Din Djarin al pelear con dos enemigos a la vez.</p> <p>Plano 39: Se observa un zoom in al rastreador de los guerreros Trandoshanos. Esto denota que ellos iban por la cabeza de Groggu.</p> <p>Plano 40: Zoom in hacia Din Djarin para intensificar, la revelación que se infiere del plano anterior.</p> <p>Plano 41: Zoom in hacia Groggu intensifica la vulnerabilidad de este y el peligro que corre. <i>Ver figura 10</i></p>
<p>ILUMINACIÓN</p>	<p>La iluminación es tenue, con matices muy suaves, pues los personajes se encuentran en la sombra. Este tipo de iluminación, genera un ambiente lúgubre. El color generado por la iluminación es naranja oscuro, que, en psicología del color, representa la destrucción, el peligro. Esto representa muy bien lo que ocurre en la escena, pues Din Djarin, pelea con tres guerreros Trandoshanos.</p>

Figura 8

Plano general de Din Djarin y Groggu. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



Figura 9

Plano conjunto de Din Djarin y el guerrero. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



Figura 10

Zoom in hacia Grogu. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



Tabla 6

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 2 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 2: Din Djarin regresa a su nave después de ser atacado por algunos cazarrecompensas que buscan al niño, aquí se da cuenta que existe una carrera para atrapar el encargo y llevarlo a su destino. Mientras 'Mando' se encarga de recuperar su nave, esta travesía servirá para darse cuenta del verdadero poder del niño y porque todos lo quieren.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene Din Djarin contra los centinelas niktos que viene a por el pequeño, y la posterior victoria del mismo, solo para darse cuenta que no es el único que fue detrás de la misión.</p> <p><i>Minuto del 01:17 al 03:37</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Se puede apreciar el uso de diferentes pantallas LED alrededor del escenario en el que se movilizan los personajes. De esta forma, complementar con diferentes elementos de arte para así dar profundidad y perspectiva al entorno. A su vez, se presencia una iluminación óptima para rescatar la luz reflejada en la armadura de Din Djarin, y así mostrar más realismo en dicha secuencia.</p> <p>Digital FX: Los efectos digitales aplicados en la secuencia se muestra presente en la acción de los disparos por parte del personaje principal contra los centinelas niktos que vienen a por él y Grogu o en la misma creación de criaturas salvajes que deambulan por el lugar. A su vez se representa en la fabricación digital durante algunas tomas en la nave que sostiene al bebé. Por último, estas técnicas hechas por computadora se destacan en la desintegración de uno de los villanos plasmados en la escena.</p> <p>Diseño de Arte: En la secuencia se puede apreciar un desglose de arte presentes en el entorno de la escena, para idealizar el lugar en donde se lleva a cabo la defensa de Din Djarin, frente a Grogu y sus atacantes. A su vez radica en la vestimenta de los mismos personajes que se desenvuelven durante la escena o los implementos que usan los intérpretes durante la secuencia de pelea. Así, estos elementos artísticos ayudan al público para</p>

	<p>sumergirse en la historia de fantasía creada en el rescate de Grogu frente a los centinelas niktos que vienen para llevárselo por la recompensa que este ser porta.</p> <p>Animatrónicos: Se presencia en la recreación del personaje de Grogu, controlado de manera remota, sobre todo en los gestos y movimientos corporales del mismo, para así dar vida durante la secuencia de pelea que mantiene Din Djarin en su defensa.</p> <p>Captura de Movimiento: Se usó para poder dar movimiento durante algunas tomas la cuna que sostiene y moviliza al personaje de Grogu. Apoyadas por personas del staff vestidas de tela verte totalmente y quitadas en postproducción.</p> <p>Finalmente, el uso de estos elementos en la escena de acción, aportan el realismo que necesita el personaje principal para desenvolverse en la lucha por defender su encargo. Todo esto complementado con el uso correcto de elementos visuales prácticos y digitales, que juntos, immortalizan y fortalecen el lazo que mantendrá unidos a los dos personajes posteriormente.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video de la acción entre los personajes, esto es necesario ya que se trabaja con elementos visuales que ameritan ser grabados a detalle, como lo son las imágenes transmitidas en tiempo real de las pantallas LED y la introducción en postproducción de los efectos digitales FX. Para poder garantizar estabilidad en las secuencias de la pelea, se presencia herramientas como los trípodes o steadycams, para controlar la cámara y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se haya el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, establecidas de igual forma en un <i>plató</i> circular que recorre todo el escenario desértico creado para la escena. En estas mismas pantallas se transmite en tiempo real la luz artificial que facilitan la creación del ambiente caluroso del entorno. El escenario presenta la dirección de arte correspondiente para los elementos clave de la trama, acoplándose al diseño técnico de iluminación.</p>

	<p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los sonidos del ambiente durante la secuencia de acción, esas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 46 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla la batalla entre Din Djarin y los centinelas niktos que vienen a por Grogu. Aquí se mantiene un control del manejo entre planos, sobre todo, para agregar más acción en la secuencia de pelea del personaje principal y su posterior victoria.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 35 efectos de sonido entre los cuales incluyen las reacciones en voz de los personajes, los efectos Foley, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia el manejo de efectos visuales recurrentes durante la creación de animales salvajes en el entorno desértico, donde se moviliza Din Djarin con Grogu. A su vez se usó para la creación de los disparos que usa el personaje principal como en la <i>Figura 6</i>, y en los efectos de desintegración que se muestra en el final del combate.</p> <p>Etalonaje digital: El colorizado presente en el escenario se desarrolla en tonalidades cálidas, con escala de colores amarillos, anaranjados y rojizos para complementar el entorno desértico, en donde se desenvuelve la acción. Estas tonalidades sirven para contrarrestar los tonos oscuros que se presencia más en los personajes durante el combate y poder distinguirlos en la secuencia, separándolos de los colores vividos del escenario.</p> <p>La unión de estos elementos audiovisuales presentes en la edición para el comienzo del Capítulo 2, da como resultado el manejo correcto durante la acción que mantiene el personaje de Din Djarin para defender a Grogu de sus atacantes e impedir que este sea raptado. El editor uso de buena forma los cortes para mostrar la acción en el escenario, mientras coloca las tomas en los momentos justos donde se desarrolla algún movimiento corporal, o enseñar la perspectiva del bebé frente a su defensor. Esto es apoyado con piezas musicales usadas</p>

	en el momento exacto, así como los efectos de sonido que complementan las acciones de los personajes en la escena.
--	--

Figura 11

Efectos prácticos en el escenario. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



Figura 12

Digital FX en el disparo. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



Figura 13

Digital FX luz destellante. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



3.3. Análisis del capítulo 7 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 7

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 7 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 7: Din Djarin visita a Greef Karga, líder del gremio de cazarrecompensas de Nevarro. El Cliente, quien fue el primero en encargarse de la misión al protagonista de traer al niño, aparentemente ha tomado medidas enérgicas, imponiendo alguna forma de gobierno imperial sobre la ciudad, dificultando mucho los trabajos en el planeta.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la acción del niño al curar la herida del personaje Greef Karga, quien fue atacado durante el descanso de los cazarrecompensas, así como el posterior arrepentimiento del líder del gremio en traicionar a Din Djarin y Cara.</p> <p><i>Minuto del 21:08 al 23:50.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	<p>Plano 1: Plano conjunto de Greef Karga con Kuiil y Grogu. Este plano sirve para anticipar la acción que ocurrirá en dicha escena.</p> <p>Plano 2: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. Este plano se usa para denotar que el protagonista sintió un peligro acercándose.</p> <p>Plano 3: Plano conjunto de Kuiil y Grogu. Este plano confirma la sospecha de Din Djarin por parte de Kuiil.</p> <p>Plano 4: Plano busto de Karga. Este plano cumple una doble función en desarrollo del guion, pues en los primeros segundos, se observa al personaje tranquilo y despreocupado, luego arremete contra un Mynock. Una criatura voladora gigante.</p> <p>Plano 5: Plano entero de Cara Dune, que prepara sus armas para la acción. Este plano se usa para explicar que todos en ese campamento, están en defensa de esa criatura.</p> <p>Plano 6: Plano General del campamento en donde se encuentran los personajes. Este plano se usa para</p>

	<p>contrastar las dimensiones del Mynock y la magnitud del peligro al que se exponen Din Djarin y compañía.</p> <p>Plano 7: Plano conjunto de Dune en ataque a la bestia. Este plano se logra haciendo una profundidad de campo, se antepone uno de sus compañeros, lo cual, hace que visualmente, se perciba más angosto e incómodo de ver, hecho que representa la situación en la que están todos.</p> <p>Plano 8: Plano conjunto de Din Djarin y Kuiil en ataque hacia el Mynock.</p> <p>Plano 9: Plano entero de Grogu. Este plano sirve para apreciar la inocencia de este personaje, pues se muestra bastante calmado y no sabe lo que ocurre.</p> <p>Plano 10: Plano conjunto de Kuiil, Grogu y Din Djarin. Se usó este plano para notar la diferencia entre la reacción de un adulto ante el peligro, y la despreocupación del niño.</p> <p>Plano 11: Plano entero de Grogu en su cuna. Din Djarin y Kuiil cierran la cuna para mantenerlo a salvo. Se usa este plano para enfatizar el cuidado que debe tener el niño.</p> <p>Plano 12: Plano conjunto de Kuiil, Grogu y Din Djarin, que ponen a buen recaudo a Grogu.</p> <p>Plano 13: Plano busto de uno de los personajes en busca del Mynock.</p> <p>Plano 14: Plano general del campamento. Este plano denota que los personajes están perdidos, debido a la oscuridad, disparan hacia ningún sitio. Hasta que aparece de nuevo el Mynock.</p> <p>Plano 15: Plano medio de Dune, que dispara contra la criatura voladora. En este plano, se percibe el miedo y la incertidumbre en este personaje.</p> <p>Plano 16: Plano conjunto de los personajes que arremeten contra el Mynock.</p>
--	---

	<p>Plano 17: Plano medio de Garka. Este dispara con impotencia hacia el cielo, pues la criatura lo atacó primero.</p> <p>Plano 18: Plano conjunto de los Blurrgs. Este plano se hace para que el espectador sepa que estas criaturas, se asustaron por el ataque del Mynock.</p> <p>Plano 19: Plano conjunto de Kuiil y los Blurrgs. En este plano se aprecia la vulnerabilidad del personaje ante estas criaturas, que son sus mascotas.</p> <p>Plano 20: Plano americano de Din Djarin que dispara contra el Mynock.</p> <p>Plano 21: Plano conjunto de los personajes en ataque al Mynock.</p> <p>Plano 22: Plano conjunto de Dune con unos de sus compañeros en ataque del Mynock.</p> <p>Plano 23: Plano medio de Kuiil disparando hacia el Mynock.</p> <p>Plano 24: Plano medio de Garka. Este dispara con impotencia hacia el cielo, pues la criatura lo atacó primero.</p> <p>Plano 25: Plano busto de uno de los personajes. Mira asustado hacia el cielo para buscar al Mynock. Este plano, describe las emociones del personaje.</p> <p>Plano 26: Plano entero de el mismo personaje capturado por el Mynock. Este plano se usa para mostrar la imponentia de la criatura.</p> <p>Plano 27: Plano medio de Din Djarin. Este dispara hacia el cielo con la esperanza de darle al Mynock.</p>
--	---

	<p>Plano 28: Plano general del campamento. Este plano representa la incertidumbre de los personajes en la oscuridad, pues no divisan bien su objetivo.</p> <p>Plano 29: Plano conjunto de los Blurrgs. En este plano, el Mynock, logra coger una de estas criaturas.</p> <p>Plano 30: Plano medio de Kuiil que suplica que suelte a estas criaturas. Este plano describe la bondad y vulnerabilidad que tiene este personaje con estas criaturas.</p> <p>Plano 31: Plano medio de Dune, que arremete contra la criatura voladora.</p> <p>Plano 32: Plano conjunto de los Blurrgs y el Mynock. Este último cae rendido ante los ataques de los personajes. Esto indica que el combate ha finalizado.</p> <p>Plano 33: Plano medio de Din Djarin, que dispara en dirección al Mynock.</p> <p>Plano 34: Plano conjunto de Din Djarin y compañía. Este plano se hace para que el usuario vea que hay más de un Mynock, pues otro se abalanza sobre 'Mando'</p> <p>Plano 35: Plano medio de Dune, que va en defensa de Din Djarin con su arma. En este plano se aprecia el compañerismo y el aprecio que le tiene a 'Mando'.</p> <p>Plano 36: Plano entero de Din Djarin que lucha por librarse del Mynock.</p> <p>Plano 37: Plano medio de Dune, que dispara más eufórica contra la criatura voladora.</p> <p>Plano 38: Plano detalle de la pata del Mynock, que suelta a Din Djarin.</p> <p>Plano 39: Plano entero de Din Djarin. Este, ataca con un lanzallamas al Mynock en señal de defensa.</p>
--	--

	<p>Plano 40: Plano medio de Dune que dispara contra el Mynock.</p> <p>Plano 41: Plano conjunto de Din Djarin y el Mynock. Este plano representa la imponentia de 'Mando' sobre su enemigo. <i>Ver figura 15</i></p> <p>Plano 42: Plano medio de Din Djarin que va en busca de Grogu para verificar si está bien.</p> <p>Plano 43: Plano medio de Dune. Verifica que sus compañeros estén a salvo.</p> <p>Plano 44: Plano conjunto de Kuiil, Grogu y Din Djarin.</p> <p>Plano 45: Plano general del campamento. Este plano representa el daño que se le hizo a los personajes.</p> <p>Plano 46: Plano medio de Dune. Esta mira hacia el cielo en busca de algún Mynock.</p> <p>Plano 47: Plano conjunto de Kuiil, Grogu y Din Djarin. En este plano se muestra que Grogu se encuentra a salvo del peligro.</p> <p>Plano 48: Plano medio de Garka. Este sufrió graves daños del Mynock.</p> <p>Plano 49: Plano conjunto de Kuiil, Grogu y Din Djarin. Kuiil va en socorro de Garka.</p> <p>Plano 50: Plano conjunto de Kuiil y Garka. En esta toma se representa la lealtad de Kuiil ante sus compañeros.</p> <p>Plano 51: Plano detalle a la herida de Garka. En este plano se observa la magnitud del daño que le hicieron a este personaje.</p> <p>Plano 52: Plano conjunto de Dune, Kuiil y Garka. En esta toma se antepone la fogata, que hace que el plano sea más incómodo de observar, y genere en el espectador esa incomodidad que sienten los personajes.</p>
--	---

	<p>Plano 53: Plano conjunto de Din Djarin y Groggu. 'Mando' ve con preocupación a Garka. A pesar de que este cuenta con un casco, que está libre de expresiones, denota la preocupación debido a la construcción de los planos anteriores.</p> <p>Plano 54: Plano general del campamento. Este plano simboliza el compañerismo entre todos los personajes, pues Din Djarin va en ayuda de Garka.</p> <p>Plano 55: Plano detalle de la herida de Garka. A partir de este plano, comienza el proceso de curación de la herida.</p> <p>Plano 56: Plano detalle de Dune, que saca una medicina para aplicar en la herida de Garka</p> <p>Plano 57: Plano conjunto de Dune, Kuiil y Garka. Esto representa la unión, que todos sus compañeros están con él.</p> <p>Plano 58: Plano escorzo de Dune hacia Garka. Se aprecia en este plano, Dune, le aplica la medicina en la herida.</p> <p>Plano 59: Plano medio de Din Djarin. Este, muestra preocupación de Garka.</p> <p>Plano 60: Plano detalle en la herida. Se aprecia que el daño no mejora.</p> <p>Plano 61: Plano escorzo de Groggu. Se usa este plano para mostrar su interés en sus compañeros, pues este siente que algo anda mal y tiene la necesidad de ayudar.</p> <p>Plano 62: Plano escorzo de Dune hacia Garka. Este último, se muestra pesimista y cree que morirá.</p> <p>Plano 63: Plano entero de Groggu. En este plano se aprecia mejor la preocupación y curiosidad de Groggu hacia sus compañeros.</p>
--	---

	<p>Plano 64: Plano conjunto de Dune, Din Djarin y Garka. Estos se muestran preocupados ante la salud de Garka.</p> <p>Plano 65: Plano entero de Grogu, que camina hacia Garka.</p> <p>Plano 66: Plano detalle de la herida de Garka y como Dune trata de sanarla.</p> <p>Plano 67: Plano medio de Grogu, este observa la situación en la que se encuentran sus compañeros.</p> <p>Plano 68: Plano conjunto de Garka y Dune. Esta última, pide alejar al niño.</p> <p>Plano 69: Plano busto de Kuiil. Este intercede por Grogu permite que se acerque.</p> <p>Plano 70: Plano conjunto de Garka y Grogu. Este último, coloca su brazo en la herida y usa la fuerza para sanarlo.</p> <p>Plano 71: Plano medio de Garka. Los gestos de este personaje cambian al sentir alivio</p> <p>Plano 72: Plano busto de Din Djarin. Este observa como Grogu cura a Garka. El uso de este plano es vital para transmitir emociones a través del casco de 'Mando'.</p> <p>Plano 73: Plano detalle de la herida. En este plano se aprecia como la herida se cierra y es sanada por Grogu.</p> <p>Plano 74: Plano conjunto de Garka y Grogu. Este último, al terminar de curarlo, cae rendido.</p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Los planos no mencionados se filmaron en una angulación normal a excepción de los siguientes:</p> <p>Plano 1: Ángulo contrapicado. En un principio, este ángulo describe a Garka como alguien imponente.</p>

	<p>Plano 4: En este encuadre se usa el ángulo contrapicado para mostrar la magnificencia del Mynock y la flaqueza de Garka. <i>Ver figura 14</i></p> <p>Plano 24: El ángulo contrapicado de Garka, representa la impotencia del personaje. Este dispara hacia el cielo con la esperanza de darle al Mynock.</p> <p>Plano 32: Se usa un ángulo contrapicado y luego vuelve a un ángulo normal. Esta conjugación, denota la derrota del Mynock.</p> <p>Plano 41: Se usa un ángulo contrapicado para representar la imponentia de Din Djarin ante el Mynock.</p> <p>Plano 55: El ángulo picado se emplea sobre la herida de Garka para que toda la atención sea fijada en la magnitud de la herida.</p> <p>Plano 59: Plano contrapicado de Din Djarin. Se transmite en este plano la preocupación que siente este por Garka.</p> <p>Plano 73: Plano contrapicado hacia la herida. En este encuadre se visualiza como Grogu logra sanar la herida de Garka. La angulación transmite calma y asombro al espectador, pues sabe que el problema ha cesado.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>La gran mayoría de los movimientos empleados fueron con cámara en mano, lo cual brinda de más dinamismo y acción a la escena.</p> <p>Plano 32: Paneo vertical hacia abajo. Este movimiento de cámara indica que el Mynock se ha rendido y cae derrotado.</p> <p>Plano 41: Se aprecia dos movimientos en este plano. Un paneo vertical hacia la derecha y un paneo vertical hacia arriba al mismo tiempo. Este movimiento describe que Din Djarin fue superior en batalla y los ahuyenta hasta que los Mynocks, deciden rendirse.</p>

	<p>Plano 70: El movimiento que se aprecia es un zoom óptico. Esto representa la presencia de la fuerza, para curar a Garka</p> <p>Plano 71: El movimiento que se aprecia es un zoom óptico. Esto representa el asombro y alivio de Garka.</p> <p>Plano 70: El movimiento que se aprecia es un zoom óptico. En Din Djarin, esto representa una sorpresa y enfatiza mejor a expresar esa emoción al espectador, pues este tiene un casco puesto. <i>Ver figura 16</i></p>
ILUMINACIÓN	<p>La iluminación se encuentra en clave baja. Los colores son cálidos debido a una fogata, pues se encuentran en plena oscuridad. La luz en esta escena es crucial para expresar que los personajes están perdidos en medio de la nada.</p>

Figura 14
Plano busto de Karga. Capítulo 7. 'The Mandalorian'



Figura 15

Ángulo contrapicado de Din Djarin. Capítulo 7. 'The Mandalorian'



Figura 16

Zoom óptico a Grogu. Capítulo 7. 'The Mandalorian'



Tabla 8

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 7 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 7: Din Djarin visita a Greef Karga, líder del gremio de cazarrecompensas de Nevarro. El Cliente, quien fue el primero en encargar la misión al protagonista de traer al niño, aparentemente ha tomado medidas enérgicas, imponiendo alguna forma de gobierno imperial sobre la ciudad, dificultando mucho los trabajos en el planeta.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la acción del niño al curar la herida del personaje Greef Karga, quien fue atacado durante el descanso de los cazarrecompensas, así como el posterior arrepentimiento del líder del gremio en traicionar a Din Djarin y Cara.</p> <p style="text-align: right;"><i>Minuto del 21:08 al 23:50.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Se planteó un diseño de luces básicas transmitidas de manera natural por una fuente de luz cercana, en este caso la fogata creada en la escena. A partir de aquí se introdujo el manejo de pantallas LED alrededor del escenario, que, si bien no aportan iluminación, añaden la oscuridad dentro del ambiente en el que se desarrolla la acción, y así recrear la atmósfera oscura en el que se desenvuelven los personajes. Así se puede presenciar un manejo de escenografía óptima para la continuación de la trama, ya que, al ser solo una fuente de luz, imposibilitan casi la visibilidad de los diferentes personajes. Sin embargo, el buen uso de planos y control de cámaras hacen posible el desarrollo de la escena. Para el cambio de escenario se usó de igual forma el planteamiento de luz establecida en diferentes episodios que recurren a representar el entorno donde se desarrolla la acción de los personajes y el hecho de arrepentimiento por parte de Greef Karga, de matar o no a los protectores del bebé. También se identifica el uso de elementos prácticos como la detonación de elementos explosivos.</p> <p>Digital FX: Los efectos digitales aplicados en la escena se presencia durante la curación del personaje Greef Karga, aquí se detalla la desaparición de la herida creada por las criaturas que atacaron al grupo de cazarrecompensas segundos antes de la secuencia. Esto</p>

es gracias a un buen uso de maquillaje que retratan la herida hecha, para luego ser retirada por desvanecimiento, un método de quitar elementos visuales, reemplazándolas por el elemento visual correcto que se requiere en la escena, estos métodos son aplicados en la etapa de postproducción. A su vez, en la siguiente escena se visualiza la creación digital de la cuna que transporta y moviliza al bebé durante el arrepentimiento por parte de Greef Karga, así como la recreación de disparos por parte de las armas y la incorporación de un *blurr* que transporta al personaje de Kuiil.

Diseño de Arte: Para el ambiente oscuro de la noche se buscó recrear en primera instancia la fogata que compartiría la única luz de la escena, esta fuente serviría de complemento para poder distinguir los diferentes vestuarios que portan los personajes durante el desarrollo de la secuencia, así como los detalles de los rostros en los primeros planos aplicados en las tomas requeridas. A su vez, se aprecia el manejo de vestuario que acompaña a nuestros personajes durante la secuencia, las más destacables se aprecian en el personaje de Kuiil y un cazarrecompensas que acompañaba a los soldados en su travesía. Finalmente, el desglose posee elementos que se distribuyen por la escenografía, como son detalles en el suelo o las mismas armas de los personajes, todo estos aportan realismo para convencer al espectador que lo que presencia pudiese llegar a existir.

Animatrónicos: En la secuencia se identifica la realización de estos efectos prácticos en 2 personajes, Grogu y Kuiil. En el bebé se puede observar nuevamente que es controlado remotamente para dar movimientos faciales, pero se aplicó su uso en la actividad corporal como lo son los pasos que da para moverse a Greef Karga para curarle la herida. Y para personaje de Kuiil, se establece este control remoto en las expresiones faciales de su maquillaje, controlados de manera remota para poder expresar los movimientos que el intérprete no puede dar debido al difícil control de esta prótesis facial.

Captura de Movimiento: Se usó para poder dar movimiento durante algunas tomas la cuna que sostiene y moviliza al personaje de Grogu. Apoyadas por personas del staff vestidas de tela verte totalmente y quitadas en postproducción.

	<p>Finalmente, los controles de estos efectos especiales aportan al realismo que requiere las dos escenas para complementar lo establecido en el guion. Desde el uso del diseño de arte, hasta los elementos aplicados en postproducción, como es la curación del personaje Greef Karga o la incorporación digital de ciertos elementos inexistentes. Todo esto sumado radica de forma positiva en la escena posterior, que ablandaría el corazón del personaje para no asesinar a Din Djarin y Cara.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video de la secuencia que radica en la curación del personaje Greef Karga, esto es necesario ya que, al ser una escena de noche, amerita poca iluminación durante la secuencia para convencer al espectador, este es solo apoyado por una fuente de luz creada a partir de una fogata. Las configuraciones que poseen estas cámaras de alto calibre, posibilitan la reducción del ruido en la secuencia, así como un mayor alcance visual en cuanto a los detalles de los personajes. Para poder garantizar estabilidad durante la secuencia de noche, se usó solo herramientas como steadycams, para controlar la cámara y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se usó el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, ya usadas en episodios anteriores, sin embargo, estas no reflejaron un entorno iluminado, al contrario, establecieron un ambiente oscuro y de noche que complementaba a la única fuente de luz erradicada en la fogata hecha por los personajes. De igual forma estas pantallas son distribuidas a través de un <i>plató</i> circular que recorre todo el escenario nocturno. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para los elementos clave de la trama, acoplándose al diseño técnico de iluminación.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los diálogos de los personajes mientras Greef Karga es curado por Groggu, también se denota la recolección de sonidos del ambiente durante la secuencia, estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se</p>

	<p>incluirán los efectos sonoros, sobre todo en las voces de algunos personajes.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 68 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla la curación de Greef Karga por parte de Grogu y el arrepentimiento por parte del cazarrecompensas en traicionar a Din Djarin y Cara. Aquí se haya un control del manejo entre planos, sobre todo, para agregar tensión al espectador frente a la espera de la inminente muerte por parte del cazarrecompensas, que luego es salvado por el bebé por el uso de la fuerza y la acción que realiza Greef Karga, quien mata a los otros dos secuaces que vienen con él. Se observa 1 transición de barrido característico en las sagas de <i>Star Wars</i>.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 39 efectos de sonido entre los cuales incluyen los diálogos de los personajes, los efectos Foley, efectos de sonido, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia el manejo de efectos visuales recurrentes durante el desvanecimiento de la herida hacia Greef Karga. Aquí se maneja una suposición de imágenes en reemplazo, para crear esa sensación de recuperación que da el personaje de Grogu a través de la fuerza. También se aprecia la incorporación digital de la criatura <i>blurr</i> y los disparos hechos por los personajes. Esto es apoyado por diseño de arte bien elaborado para transmitir el realismo que el guion establece durante la secuencia.</p> <p>Etalonaje digital: El colorizado presente durante el primer escenario se desarrolla en tonalidades cálidas, con escala de colores amarillos, anaranjados y rojizos, para representar la única fuente de luz hecha por la fogata creada por los personajes. Esta tonalidades e iluminación plasmadas en los tonos de piel y el vestuario de los principales roles, contrarrestan el ambiente nocturno en el que se desarrolla la acción, con lo que se ve mejor la gestualización facial en los intérpretes, sobre todo en las tomas de detalle o primeros planos. Durante la escena de arrepentimiento por parte de Greef Karga, se usó una escala de tonos fríos para representar el ambiente hostil en el que se desenvuelven los personajes, contrario a las tonalidades oscuras presentes en el vestuario de los intérpretes.</p>

	<p>La unión de estos elementos audiovisuales presentes en el primer uso de la fuerza por parte de Grogu, frente a personajes que no son su protector, dan como resultado el manejo correcto durante la tensión que mantiene el espectador mientras se observa si el cazarrecompensas, Greef Karga, sobrevivirá a la herida hecha segundos atrás. Así como también el desarrollo del posterior arrepentimiento del veterano cazarrecompensas en traicionar a los protagonistas. El editor estableció un juego de tomas entre planos a detalle y primeros planos, sobre todo para plasmar el asombro por parte de los personajes frente a lo que está por ocurrir, así como un juego de planos generales durante el asesinato de los secuaces que traicionarían a Din Djarin y Cara. Esto es apoyado con piezas musicales usadas en el momento exacto para lograr un relato más épico, así como también el uso de los efectos de sonido que complementan las acciones o sonidos de objetos hechos en la escena.</p>
--	---

Figura 17

Animatrónico de Grogu. Capítulo 7. 'The Mandalorian'



Figura 18

Efectos prácticos del escenario. Capítulo 7. 'The Mandalorian'



Figura 19

Uso de herramientas de filmación (Steadycams). Capítulo 7. 'The Mandalorian'



3.4. Análisis del capítulo 8 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 9

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 8 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 8: Din Djarin y sus aliados llegan a conocer a su verdadero enemigo, Moff Gideon que al parecer los tiene acorralados y listos para eliminarlos, dejándolos sin salida. Finalmente, 'Mando' recurrirá a una acción que definirá el futuro de su supervivencia</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene el personaje de Din Djarin y Moff Gideon en las alturas del planeta Nevarro.</p> <p><i>Minuto del 38:29 al 39:29.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	<p>Plano 1: Plano medio de Moff Gideon. Este observa desafiante a Din Djarin. Se empleó este plano para abarcar un poco más el arsenal que tiene dentro de su nave, denotando que tiene más poder que su contrincante. <i>Ver figura 20</i></p> <p>Plano 2: Plano general de la nave de Gideon que se acerca a un indefenso Din Djarin. Este plano se usó para contrastar los poderes de los contrincantes.</p> <p>Plano 3: Plano general, en este se observa a Din Djarin usar su mochila de propulsión. Este plano es descriptivo, pues se usa para ver como el protagonista evade el ataque de Gideon.</p> <p>Plano 4: Plano medio de Moff Gideon. Este observa sorprendido en dirección de su contrincante.</p> <p>Plano 5: Plano entero de Din Djarin. Este plano se hace para observar en su totalidad al personaje y ver la acción que realiza, en este caso, lanza una cuerda en dirección a la nave de Gideon que lo ayudara a sujetarse de ella.</p> <p>Plano 6: Plano detalle del gancho ninja fijado en la nave de Gideon. Esto informa al espectador que Din Djarin está a merced de la nave.</p>

	<p>Plano 7: Gran plano general, en este se ve la nave de Gideon y a Din Djarin. Este plano describe la magnitud de la nave y lo minúsculo que se ve 'Mando' ante ella.</p> <p>Plano 8: Plano conjunto de Dune y Garka. Estos miran en dirección al combate asombrados y con temor.</p> <p>Plano 9: Plano general, en este se ve la nave de Gideon y a Din Djarin a merced de esta.</p> <p>Plano 10: Plano entero de Din Djarin. En este plano se informa al usuario que 'Mando' logró acercarse al centro de control donde se encuentra Gideon.</p> <p>Plano 11: Plano medio de Gideon. Este plano representa que el personaje se encuentra en vulnerabilidad y en peligro.</p> <p>Plano 12: Plano medio de Din Djarin. Este dispara contra Gideon. El plano representa el dominio de Din Djarin sobre la nave a pesar de ser inferior a esta. <i>Ver figura 21</i></p> <p>Plano 13: Plano conjunto de Gideon y Din Djarin. Este plano denota la imponente de 'Mando' sobre Gideon, pues este apunta con su blaster contra él.</p> <p>Plano 14: Plano busto de Gideon. Este plano indica que Moff, dirige su nave a otra dirección para poder inclinarla y que Din Djarin pierda el equilibrio.</p> <p>Plano 15: Plano entero de Din Djarin. Este pierde el equilibrio, debido a lo explicado en el plano anterior.</p> <p>Plano 16: Plano entero de Din Djarin, este pierde el equilibrio y cae en una parte de la nave.</p> <p>Plano 17: Gran plano general. El empleo de este plano se debió a que la nave en donde va Gideon hace acrobacias en el aire como giros y movimientos violentos.</p>
--	--

	<p>Plano 18: Plano entero de Din Djarin, este se sujeta a una superficie de la nave para no caer.</p> <p>Plano 19: Plano medio de Gideon. Este se muestra frustrado al no lograr su cometido.</p> <p>Plano 20: Plano entero de Din Djarin. Este se sujeta fuertemente de la nave para no caer.</p> <p>Plano 21: Plano detalle de la cintura de Din Djarin. Este plano indica que el personaje saca un explosivo de su cinturón.</p> <p>Plano 22: Plano entero de Din Djarin. Este pierde el explosivo, pues la nave se encuentra en constante movimiento.</p> <p>Plano 23: Plano medio de Gideon, este plano indica que este quiere deshacerse de Din Djarin y trata de sabotear su equilibrio.</p> <p>Plano 24: Plano entero de la nave, esta da vueltas en el aire para hacer que Din Djarin se caiga.</p> <p>Plano 25: Plano entero de Din Djarin que trata de no soltarse de la nave de Gideon</p> <p>Plano 26: Plano detalle del cinturón de Din Djarin. Este plano indica que 'Mando' sacó otro explosivo para usarlo contra Gideon.</p> <p>Plano 27: Plano medio de Din Djarin. Este instala el explosivo en la nave de Gideon</p> <p>Plano 28: Plano medio de Din Djarin. Este activa el explosivo y se suelta de la nave para escapar.</p> <p>Plano 29: Plano medio de Gideon. Este se asusta al ver su pantalla.</p>
--	--

	<p>Plano 30: Plano detalle del volante y la pantalla del rastreador de explosivos. Esto informa al espectador que Gideon no tiene escapatoria.</p> <p>Plano 31: Plano medio de Gideon. Este grita de impotencia al notar que su nave explotará.</p> <p>Plano 32: Plano conjunto de Din Djarin y la nave de Gideon. En este se aprecia la imponencia de 'Mando' ante la nave que se va minimizando a raíz que explota y va cayendo. <i>Ver figura 22</i></p> <p>Plano 33: Plano medio de Gideon. Este plano hace saber que el personaje está en peligro, y lo más probable es que muera.</p> <p>Plano 34: Plano general de la nave de Gideon. Esta se destruye debido a la explosión que hubo. A medida que se aleja, la figura representa como este se hace cada vez más insignificante y pequeño.</p> <p>Plano 35: Plano conjunto de Dune y Garka. Ambos miran como se desploma la nave.</p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Plano 2: Plano contrapicado de Gideon. Esta angulación demuestra se dominio de Gideon sobre a Din Djarin.</p> <p>Plano 8: La angulación es contrapicada. Este plano realza las emociones de los personajes.</p> <p>Plano 9: La angulación es contrapicada. Esta angulación se usa para ilustrar la escala de la nave.</p> <p>Plano 11: La angulación es contrapicada, esto es crucial en este plano, pues denota el dominio de Din Djarin ante Gideon.</p> <p>Plano 19: En este plano, la angulación es contrapicada. Esto denota la frustración de Gideon.</p> <p>Plano 29: La angulación de este plano es contrapicada. Esto ilustra el miedo de Gideon.</p>

	<p>Plano 30: La angulación de este plano es picada. Este plano genera en el espectador miedo al saber que la nave tiene dos explosivos a punto de detonar.</p> <p>Plano 32: La angulación en esta toma es contrapicada. Se muestra a Din Djarin alejándose de la nave mientras se destruye.</p> <p>Plano 33: Ángulo contrapicado de Gideon. Esta vez más pronunciado, pues este se encuentra en una situación peligrosa.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>Plano 2: Se emplea un travelling vertical. Este movimiento se emplea para apreciar la magnitud del daño que hizo Gideon.</p> <p>Plano 7: Paneo vertical hacia arriba. Este plano se emplea para seguir la ruta de la nave de Gideon.</p> <p>Plano 9: Paneo horizontal a la derecha. Este sigue la ruta de la nave de Gideon.</p> <p>Plano 17: Paneo vertical hacia abajo. Este movimiento sigue la ruta de la nave de Gideon.</p> <p>Plano 24: Se aprecia un paneo horizontal y un paneo vertical hacia abajo, estos movimientos siguen la ruta de la nave y aportan más dinamismo a la escena de acción.</p> <p>Plano 29: Se realiza un travelling in hacia Gideon. Esto resalta el susto que expresa este personaje.</p> <p>Plano 30: Zoom in hacia el volante de la nave. Este movimiento carga de tensión al espectador.</p>
<p>ILUMINACIÓN</p>	<p>La iluminación en esta escena está en clave alta, los contrastes en la paleta de colores son bajos y con colores fríos mayormente. Este esquema de luces evoca destrucción y palidez, además, denota que algo malo está por suceder.</p>

Figura 20

Plano medio de Moff Gideon. Capítulo 8. 'The Mandalorian'



Figura 21

Angulo Picado de Din Djarin. Capítulo 8. 'The Mandalorian'



Figura 22

Plano conjunto de Din Djarin y la nave. Capítulo 8. 'The Mandalorian'



Tabla 10

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 8 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 8: El mandaloriano y sus aliados llegan a conocer a su verdadero enemigo, Moff Gideon que al parecer los tiene acorralados y listos para eliminarlos, dejándolos sin salida. Finalmente, Din Djarin recurrirá a una acción que definirá el futuro de su supervivencia.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene el personaje de Din Djarin y Moff Gideon en las alturas del planeta Nevarro.</p> <p><i>Minuto del 38:29 al 39:29.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Para la creación de la pelea entre Moff Gideon y Din Djarin, se elaboró en tamaño real la nave que moviliza al villano durante su conflicto en el aire contra el cazarrecompensas. Esto es usado sobre todo en tomas donde se hacen primeros planos desde el interior de la nave, así como algunas tomas en exteriores de la misma. Para apoyar dichas secuencias se usó de igual forma que en anteriores episodios, el esquema de pantallas LED distribuidas alrededor del escenario para iluminar el entorno en donde se desarrolla el combate final de nuestro héroe. También se hayan elementos prácticos de detonación remota cuando el personaje principal ejecuta algún disparo contra el vehículo del villano. Asimismo, se presencia un juego de luces en el interior del mismo transporte. Por último, se visualiza el uso de dispensadores de humo y aire, durante las tomas en exteriores donde 'Mando' se sujeta de la nave del villano, incluso el uso de explosivos y fuego real.</p> <p>Digital FX: Los efectos digitales aplicados en este episodio toman más relevancia, sobre todo en la recreación de la pelea final entre Din Djarin y Moff Gideon. Ya que algunas tomas usadas fueron creadas enteramente por computadora, como lo son la creación de planos en donde la nave ataca a nuestros héroes o, así como las mismas acciones que ejecuta el cazarrecompensas para volar y poder adherirse al</p>

vehículo. Así también se identifican elementos digitales como lo son la recreación de la explosión de la nave y su posterior caída. El cambio entre tomas grabadas y escenas creadas en computadora, posibilitan un juego de planos que se complementa con las acciones de los personajes durante su conflicto en dicha secuencia.

Diseño de Arte: Para el desarrollo de algunos planos que muestran a los personajes en tierra, se usó elementos artísticos como lo son la creación de piedras o tierras artificiales, que recrean el ambiente del planeta en el que se encuentran, mientras resisten el ataque del villano. En cuanto al vestuario, recae más por parte del personaje de Din Djarin y Moff Gideon, durante las escenas grabadas en tiempo real, mientras se sostiene de la nave del líder maligno. A su vez, se visualiza la recreación total del vehículo que pilota el villano durante su combate contra el cazarrecompensas, que incluye todos los elementos y detalles que este amerita para ejecutar de buena forma los planos hechos desde el interior. Aquí también se haya los implementos que usa el protagonista para derribar la nave, así como el diseño de algunas armas que lo acompañan durante el combate.

Animatrónicos: Se usa el animatrónico de Grogu, el cual es sostenido por el personaje de Cara, durante la parte final del combate donde cae la nave del villano. Así como el usó la misma tecnológica para recrear el timón que maneja Moff Gideon, que, controlado de manera remota, simula una descompensación del vehículo, da como final su destrucción.

Captura de Movimiento: Se usó para capturar los movimientos de Din Djarin y puede recrear por computadoras las acciones corporales que este mantendría durante su secuencia de acción, en la que se sostiene de la nave de Moff Gideon. Con el fin de ejecutar de manera más realista las expresiones físicas, que el protagonista hiciera en una situación similar en la vida real.

El control de todos estos efectos especiales, proporcionan una secuencia de acción digna durante el combate que mantiene las dos contrapartes. Sin dejar de lado los diferentes elementos artísticos, que ayudan a un mejor

	<p>concepto sobre la batalla que se desarrolla, apoyado con técnicas nuevas e innovadoras con el manejo de luces LED y esquemas digitales.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video de la secuencia que desenvuelve el combate final entre Din Djarin y Moff Gideon, sobre todo en la grabación de algunas secuencias que no fueron recreadas digitalmente, y se hicieron de manera real. Esta herramienta es necesaria debido a la calidad que amerita recolectar visualmente la acción del personaje principal contra el villano, para que de esta forma la proyección por parte de las pantallas LED sea óptima en el resultado final. Para poder garantizar estabilidad durante la secuencia acción, el camarógrafo usó solo herramientas como steadycams, para controlar la cámara y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se usó el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, que transmitían en tiempo real el ambiente del planeta y su estructura de luces naturales, creadas de forma digital previamente. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para los elementos clave de la trama, acoplándose al diseño técnico de iluminación.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los sonidos por parte de los personajes durante el combate, como los quejidos. Estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros, sobre todo en las voces de algunos personajes.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 38 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el combate final entre Din Djarin y Moff Gideon. Aquí se identifica un control del manejo de los planos grabados y creados por computadora, para destacar la acción frenética que existe durante este conflicto, sobre todo, para agregar momentos épicos que dignifican y escalan al personaje principal como un héroe.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 32 efectos de sonido entre los cuales incluyen sonidos de los personajes, los efectos</p>

	<p>Foley, efectos de sonido, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia el manejo de efectos visuales creados por computadora para la creación del combate entre Din Djarin y Moff Gideon. En la misma se encuentra los escenarios, las naves, recreación del personaje principal de forma digital, disparos por parte del vehículo pilotado por el villano y el mismo ambiente en el que se desarrolla combate aéreo. También la posterior inclusión de efectos en forma de explosión en algunos planos.</p> <p>Etalonaje digital: Durante la escena del combate entre Din Djarin y Moff Gideon, se usó una escala de tonos fríos para representar el hostil y frenético duelo que se lleva en las alturas del planeta. Se usa tonos oscuros azulados y negros para los personajes y vehículos, que son contrarrestados con un color de cielo despejado y que escala en tonalidades blancas.</p> <p>La edición en postproducción de estos elementos visuales y sonoros terminan en brindar un material audiovisual de proporciones épicas. Ya que muestra al espectador un conflicto entre los personajes de manera muy poco particular en las secuencias de acción dentro de este universo. Ayudándose, con elementos cinematográficos que posibilitan la ejecución correcta en la representación del duelo frente al héroe y el villano, con un manejo de tomas que enganchan al espectador de inicio a fin. Esto es apoyado con piezas musicales usadas en el momento exacto para simular la acción vivida del duelo que se presencia en las alturas, así como también el uso de los efectos de sonido que complementan las acciones o sonidos de objetos o vehículos que se muestran en la escena.</p>
--	--

Figura 23

Etalonaje digital (Tonos Frios). Capítulo 8. 'The Mandalorian'

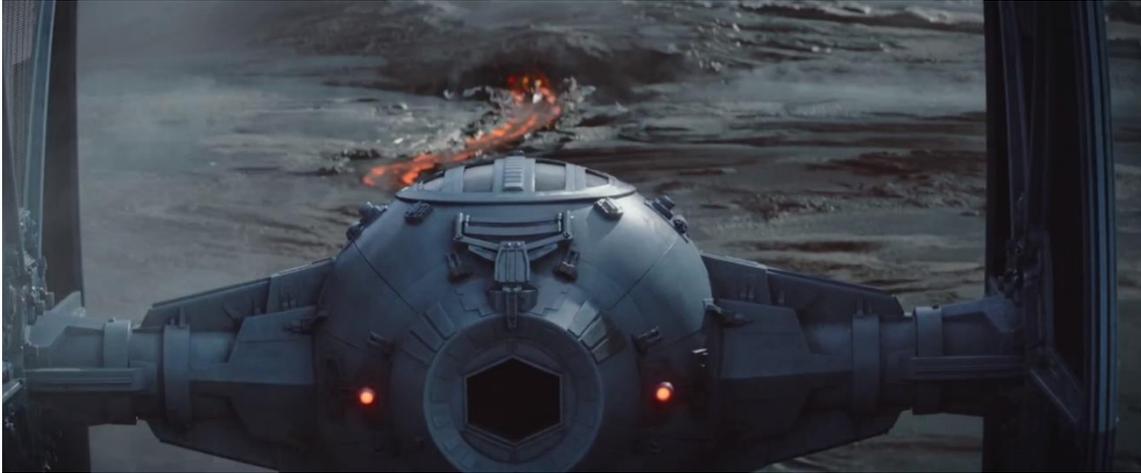


Figura 24

Diseño de arte en la nave. Capítulo 8. 'The Mandalorian'



Figura 25

Efectos de sonido en la batalla. Capítulo 2. 'The Mandalorian'



3.5. Análisis del capítulo 9 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 11

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 9 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 9: Din Djarin se siente atraído por el Borde Exterior en busca de otros de su especie. Finalmente llega a Tatooine, donde recibirá una misión que pondrá en prueba sus habilidades.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el primer combate que se mantiene con el dragón krayt por parte de los pobladores del planeta, así como la estrategia que emplean Din Djarin y Cobb Vanth para exterminar al monstruo.</p> <p><i>Minuto del 40:15 al 42:37.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>PLANOS</p>	<p>Plano 1: Plano conjunto de los Tusken Raiders. Estos esperan a que salgan el dragón Krayt. <i>Ver figura 26</i></p> <p>Plano 2: En este plano existe un doble encuadre desde la perspectiva del dragón. También se aprecia un plano general.</p> <p>Plano 3: Plano conjunto de los Tusken Raiders, estos huyen del dragón Krayt. Este plano se usa para apreciar el gran tamaño que tiene su enemigo.</p> <p>Plano 4: Plano busto de Cobb Vanth. En este plano se aprecia el asombro de este personaje por la dimensión del dragón.</p> <p>Plano 5: Plano conjunto de los Tusken Raiders. Estos dan la orden para disparar contra el dragón.</p> <p>Plano 6: Plano general del dragón de Krayt. Se emplea este plano, pues esta criatura es gigante, y se necesita mostrar las dimensiones del lugar.</p> <p>Plano 7: Plano general. En este plano se aprecia a los Tusken Raiders huyendo para no ser víctimas del dragón.</p>

	<p>Plano 8: Plano conjunto del dragón con los guerreros Tusken. Este plano representa el terror que la criatura genera hacia los personajes.</p> <p>Plano 9: Plano general del dragón Krayt. Este acecha el terror entre los personajes.</p> <p>Plano 10: Plano busto de Din Djarin. Este observa con su mira hacia el dragón.</p> <p>Plano 11: Plano general del dragón Krayt. Este acecha el terror entre los personajes.</p> <p>Plano 12: Plano busto de Din Djarin. Este observa con su mira hacia el dragón</p> <p>Plano 13: Plano conjunto de los Tusken Raiders. Estos jalan la cuerda atada a una lanza que le perforaron en la cabeza. Debido al movimiento de cámara, el plano pasa a ser general, y enfoca al dragón.</p> <p>Plano 14: Plano detalle de las cuerdas atadas a las estacas clavadas en el suelo.</p> <p>Plano 15: Plano conjunto de los guerreros Tusken. Estos son vencidos por el dragón.</p> <p>Plano 16: Plano conjunto de los guerreros Tusken, que son arrastrados por el suelo. Este plano describe la fuerza que el dragón tiene sobre los personajes.</p> <p>Plano 17: Plano general de los personajes en el desierto. Este plano se usa para contrastar los tamaños de los contrincantes.</p> <p>Plano 18: Plano busto de Din Djarin. Este observa con su mira hacia el dragón.</p> <p>Plano 19: Plano busto de Cobb Vanth.</p> <p>Plano 20: Plano detalle de un detonador de explosivos.</p>
--	---

	<p>Plano 21: Plano busto de Din Djarin. Este observa con su mira hacia el dragón y espera el momento más adecuado para atacar.</p> <p>Plano 22: Plano general de los guerreros Tusken en ataque del dragón.</p> <p>Plano 23: Plano general del dragón furioso y más violento.</p> <p>Plano 24: Plano conjunto de los guerreros Tusken, en ataque al dragón.</p> <p>Plano 25: Plano entero de algunos guerreros, que escapan luego que el dragón sale enojado.</p> <p>Plano 26: Plano busto de Cobb Vanth.</p> <p>Plano 27: Plano busto de Din Djarin. Este observa con su mira hacia el dragón.</p> <p>Plano 28: Plano general de los guerreros Tusken en pie de lucha contra el dragón. Estos intentan exponer más al dragón para atacarlo con contundencia.</p> <p>Plano 29: Plano conjunto de los guerreros Tusken. Estos son vencidos por el dragón.</p> <p>Plano 30: Plano busto de un guerrero que mira aterrado a la criatura.</p> <p>Plano 31: Plano general del dragón. Este ruge furioso. En el siguiente plano, se observa la magnificencia de la criatura y el poder que ejerce.</p> <p>Plano 32: Los guerreros huyen despavoridos al saber que la bestia está enojada.</p> <p>Plano 33: Plano general de los guerreros y el dragón. Este plano genera miedo, ansiedad y suspenso en el</p>
--	--

	<p>espectador. Pues se muestra a los guerreros muy insignificantes en comparación a la bestia. <i>Ver figura 27</i></p> <p>Plano 34: Plano conjunto de Din Djarin y Cobb Vanth. ‘Mando’ ordena a Vanth que active los explosivos.</p> <p>Plano 35: Plano detalle del detonador de explosivos activado.</p> <p>Plano 36: Plano general de la bestia vencida por los explosivos. <i>Ver figura 28</i></p> <p>Plano 37: Plano general de los guerreros Tusken. Estos ven como la bestia cae a pedazos por la explosión.</p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Plano 1: Ángulo picado de los guerreros Tusken. Este plano representa la vulnerabilidad de los personajes ante el dragón.</p> <p>Plano 20: Ángulo picado del detonador de explosivos. Este se muestra en esta angulación debido a que es una fuente de poder considerable para vencer a la bestia a la que se enfrentan.</p> <p>Plano 30: Ángulo picado a guerrero que mira aterrado a la bestia. Este plano ilustra la vulnerabilidad de los personajes.</p> <p>Plano 31: Esta angulación es contrapicado, esto denota el poder del dragón y la imponentia sobre los guerreros.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>Plano 1: Para denotar debilidad y terror, se optó por un travelling vertical hacia arriba, mientras se panea verticalmente hacia abajo.</p> <p>Plano 2: Para generar desesperación y terror. El movimiento que se usó fue el travelling in, mientras que los personajes corren en sentido contrario a la cámara.</p> <p>Plano 4: Se usa el famoso efecto vértigo en Cobb Vanth, este se logra a través de un zoom óptico y un travelling out.</p>

	<p>Plano 7: Se utiliza el travelling in para encarnar en la cámara y generar esa misma carga de terror que tiene los personajes.</p> <p>Plano 16: Se aprecia un paneo hacia la derecha, desde los guerreros hacia la criatura, esto sirve para darle más carga de acción y dinamismo.</p> <p>Plano 17: Se realiza un travelling in para que el espectador vea la gran batalla que se libra.</p> <p>Plano 31: El movimiento que se emplea en el paneo vertical hacia arriba. Este movimiento nos encarna en la puesta en escena y permite darnos cuenta de lo grande que es esta criatura.</p>
ILUMINACIÓN	<p>La iluminación está en clave alta. En las escenas de acción los contrastes son muy bajos. Este esquema aporta frivolidad a la escena.</p>

Figura 26

Plano conjunto de los guerreros. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



Figura 27

Travelling in hacia la boca de la bestia. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



Figura 28

Plano general de la bestia vencida. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



Tabla 12

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 9 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 9: Din Djarin se siente atraído por el Borde Exterior en busca de otros de su especie. Finalmente llega a Tatooine, donde recibirá una misión que pondrá en prueba sus habilidades.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el primer combate que se mantiene con el dragón krayt por parte de los pobladores del planeta, así como la estrategia que emplean Din Djarin y Cobb Vanth para exterminar al monstruo.</p> <p><i>Minuto del 40:15 al 42:37.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Se estableció el mismo uso de las pantallas LED, que proyectan el entorno en donde se desarrolla la escena de la batalla contra el dragón krayt. Esto permitía transmitir en directo durante el rodaje diferentes escenas de los ataques de la criatura creada digitalmente. A su vez esta técnica sirvió para poder contemplar el ambiente en donde se aloja el monstruo, y el escenario desértico del planeta Tatooine.</p> <p>Digital FX: Los efectos visuales se presentan en la creación del dragón krayt, un monstruo que asechaba a los habitantes de Tatooine, y que Din Djarin debe derrotar para poder adquirir la armadura mandaloriana que poseía Cobb Vanth. A su vez, se usaron estos efectos para recrear el ambiente en donde se mueve la bestia, así como el ataque de ácido que emite de su hocico para defenderse, también se destaca la creación de elementos de ataques que son lanzados por los extras durante la escena, por ejemplo, las flechas, bombas, disparos láser, etc. Por último, se visualiza un efecto de visor que usa Din Djarin para poder ver a distancia, las acciones del monstruo y detonar en el momento justo las bombas que plantaron anteriormente los protagonistas.</p> <p>Diseño de Arte: Se destaca la creación de los vestuarios para la raza de incursores Tusken, criaturas que poseen distintos elementos faciales, así como también en la vestimenta de los ciudadanos de Tatooine. Pero donde radica más es en la armadura de Din Djarin y el regreso a</p>

	<p>las pantallas de la montura mandaloriana que poseía Boba Fett. Por último, se muestra un desglose de arte que abarca desde las armas que usan para defenderse del monstruo, hasta los elementos que son repartidos por el suelo para simular el ambiente desértico del planeta.</p> <p>Animatrónicos: Se usa el animatrónico Groggu, el cual es controlado de manera remota y se presencia los movimientos faciales que este hace para visualizar a la peligrosa bestia, mientras ejecuta sus ataques contra los defensores.</p> <p>Captura de Movimiento: Se usó como referencia los movimientos de diferentes animales de naturaleza reptil, para la creación del dragón krayt y simular un movimiento natural durante la escena, parecidos a los de una serpiente. Estos conceptos básicos se aplican a la ejecución durante la creación digital del monstruo y su posterior agregado en las escenas.</p> <p>Para la escena, el control, de estos efectos especiales es fundamental para la recreación de la batalla contra el dragón krayt. Apoyándose con tomas que simulan una acción real por parte de los pobladores e incursores Tusken, durante la batalla. Así se narra de forma dramática la lucha contra un ser que al parecer puede contra cualquiera, y lleva al límite las acciones que nuestro protagonista deberá tomar para cumplir su cometido.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección del rodaje que se desarrolla en el combate contra el dragón krayt, esta herramienta es fundamental para poder recopilar en video la batalla y pueda observarse con una calidad óptima. Para poder garantizar estabilidad durante la secuencia acción, la cámara usó herramientas como steadycams o trípodes, para controlar este instrumento y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se usó el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, que transmitían en tiempo real el ambiente del planeta y el dragón krayt, creado de forma digital previamente. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para los</p>

	<p>elementos clave de la trama, adaptándose al desglose artístico que se distribuyen en la escena para representar el entorno desértico donde se desarrolla la lucha contra el monstruo.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los sonidos por parte de los personajes durante el combate, como los diálogos o gritos por partes de varios extras mientras se desarrolla la batalla. Estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros, sobre todo en las voces de algunos actores.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 62 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el combate contra el dragón krayt. Se presencia un uso de cortes rápidos para mostrar la acción y el peligro que representa la situación en donde se desenvuelven los personajes.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 36 efectos de sonido entre los cuales incluyen diálogos de los personajes, los efectos Foley, efectos de sonido, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia en la creación del dragón krayt, así como también en la elaboración del escenario transmitido por parte de las pantallas LED. A su vez, se observa en la producción digital del asalto por parte de los personajes que se encuentran en la batalla, y los ataques de la bestia contra estos últimos. Por último, se recrea en primera persona la visión de un telescopio que permite la visualización de Din Djarin a larga distancia sobre el combate contra el monstruo.</p> <p>Etalonaje digital: Durante la escena del combate contra el monstruo se usó una escala de colores cálidos, para establecer un mejor juego con la paleta de colores en el entorno desértico donde se desarrolla la acción. Se respeta los colores fríos para algunos personajes, que contrastan con el entorno sofocante del lugar. De esta forma, se transmite el ambiente hostil y peligroso en el que se encuentran los personajes al momento de comenzar su batalla con la poderosa bestia.</p>

	<p>La edición de esta secuencia ayuda a comprender el miedo que existe entre los habitantes con el dragón krayt, y el conflicto que llevan años sin poder solucionar, ciertamente por el peligro que este radica. Por su parte el editor juega con los planos bien estructurados, mientras aplica diferentes juegos de tomas para darnos la acción que requiere la escena y está establecida en el guion. Asimismo, es apoyado con piezas musicales usadas en el momento exacto para convertir la situación más épica, así como la inclusión de efectos sonoros que enriquecen la secuencia, y brinda la narrativa de cómo se desarrolla la batalla contra tan peligrosa bestia.</p>
--	--

Figura 29

Efectos prácticos para el escenario. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



Figura 30

Captura de movimiento en la bestia. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



Figura 31

Etalonaje digital en la confrontación. Capítulo 9. 'The Mandalorian'



3.6. Análisis del capítulo 11 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 13

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 11 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 11: Din Djarin, después de completar una misión, se encuentra con aliados inesperados que demostrará que no es el único de su especie con objetivos que definirá el rumbo del universo.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la batalla que se mantiene en la nave por parte de Din Djarin y sus aliados, y el posterior rescate del vehículo que está a punto de ser sumergido en las profundidades del océano.</p> <p style="text-align: right;"><i>Minuto del 25:28 al 26:45.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	<p>Plano 1: Plano busto de Axe Woves. Este se muestra en peligro.</p> <p>Plano 2: Plano conjunto de Bo-Katan y Koska Reeves. Ambas se muestran en peligro.</p> <p>Plano 3: Plano busto de Din Djarin. En este plano se puede sentir la tensión del personaje, esto se genera debido a la construcción de los anteriores planos.</p> <p>Plano 4: Plano conjunto de Bo-Katan y Koska Reeves. Ambas se muestran en peligro.</p> <p>Plano 5: Plano detalle del cinturón de Din Djarin. Este saca unos explosivos y los activa para usarlos contra los enemigos.</p> <p>Plano 6: Plano busto de Bo-Katan. El uso de este plano es para generar más tensión en el espectador.</p> <p>Plano 7: Plano conjunto de Bo-Katan y Koska Reeves. Estas atacan con sus blaster a sus enemigos.</p>

	<p>Plano 8: Plano entero de Din Djarin. Este corre en dirección a los Stormtroopers a confrontarlos. <i>Ver figura 32</i></p> <p>Plano 9: Plano conjunto de los Stormtroopers. Estos disparan contra Din Djarin para detenerlo.</p> <p>Plano 10: Plano medio de Din Djarin. Este recibe varios disparos en su armadura. Este plano describe la valentía y el heroísmo de personaje.</p> <p>Plano 11: Plano detalle hacia el arma del Stormtroopers. El uso de este plano se empleó para que se aprecie la violencia de ataque contra Din Djarin, empaticemos con la situación que vive el personaje.</p> <p>Plano 12: Plano entero de Din Djarin. Este es vencido y cae, pero logra lanzar explosivos hacia sus enemigos.</p> <p>Plano 13: Plano conjunto de los Stormtroopers. En este plano, se muestra el miedo.</p> <p>Plano 14: Plano busto de los Mandalorianos, que se protegen ante la explosión.</p> <p>Plano 15: Plano entero de la explosión. Este plano, abruma al espectador.</p> <p>Plano 16: Plano conjunto de los Mandalorianos. Estos se abren paso a su objetivo. Este plano representa la persistencia de los héroes, que, a pesar de las adversidades, siguen en pie de lucha.</p> <p>Plano 17: Plano medio del piloto de la nave. Esto genera ansiedad en el espectador, pues la nave cae y pierde vuelo.</p> <p>Plano 18: Plano busto del piloto de la nave. La escala en este plano, se acerca más al personaje, lo que genera desesperación en el personaje.</p>
--	---

	<p>Plano 19: Plano medio de Din Djarin al llegar a la cabina de piloto.</p> <p>Plano 20: Plano busto del piloto que forcejea con Din Djarin.</p> <p>Plano 21: Plano conjunto de los Mandalorianos y el piloto.</p> <p>Plano 22: Plano conjunto de los Mandalorianos tomando la cabina para pilotear la nave.</p> <p>Plano 23: Plano conjunto de Bo-Katan, este, amenaza al piloto.</p> <p>Plano 24: Plano detalle de la navaja.</p> <p>Plano 25: Plano conjunto de los Mandalorianos tomando la cabina para pilotear la nave. Estos cambios de planos generan en el espectador una sensación de suspenso.</p> <p>Plano 26: Plano conjunto de Bo-Katan, este, amenaza al piloto. Esta le increpa por el sable oscuro.</p> <p>Plano 27: Plano busto de Din Djarin, este trata de manejar la nave.</p> <p>Plano 28: Plano conjunto de los Mandalorianos, estos tratan de impedir que la nave choque.</p> <p>Plano 29: Plano general de la nave. En este plano se observa que los personajes logran salvarse. Esto genera tensión en el espectador por la incertidumbre.</p> <p>Plano 30: Plano conjunto de los Mandalorianos que suspiran aliviados después de tanta tensión.</p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Plano 7: Plano contrapicado de Bo-Katan y Koska Reeves. Este plano representa la tensión y peligro que los rodea.</p>

	<p>Plano 20: Plano aberrante. Se emplea este ángulo para resaltar el momento de tensión que vive el personaje.</p> <p>Plano 29: Plano contrapicado de la nave. Se emplea el ángulo para ilustrar que los personajes lograron salvarse y salieron victoriosos.</p>
MOVIMIENTOS DE CÁMARA	<p>Plano 10: El travelling out empleado en esta toma es necesario para transmitir la valentía del personaje al espectador.</p> <p>Plano 11: El travelling in empleado en esta toma, representa el peligro inminente que se acerca a los Stormtroopers. <i>Ver figura 33</i></p> <p>Plano 17: Existe un pequeño zoom en esta toma. Este movimiento hace que el espectador no se fije en otra cosa más que el personaje.</p> <p>Plano 29: Paneo horizontal hacia la derecha y paneo vertical hacia arriba. Esto denota victoria por parte de los personajes. <i>Ver figura 34</i></p>
ILUMINACIÓN	<p>La iluminación está en clave alta. Los tonos de los colores son fríos. Lo que genera una sensación de malestar y peligro en el espectador.</p>

Figura 32

Plano entero de Din Djarin. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



Figura 33

Travelling in hacia los Stormtroopers. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



Figura 34

Paneo horizontal. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



Tabla 14

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 11 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 11: Din Djarin después de completar una misión, se encuentra con aliados inesperados que demostrará que no es el único de su especie con objetivos que definirá el rumbo del universo.</p>	<p>Secuencia: Se analizará la batalla que se mantiene en la nave por parte de Din Djarin y sus aliados, junto al posterior rescate del vehículo que está a punto de ser sumergido en las profundidades del océano.</p> <p><i>Minuto del 25:28 al 26:45.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Para recrear la cabina de control desde donde se pilota la nave, se estableció las pantallas LED por la parte de las ventanas y así mostrar el ambiente exterior en el que se encuentra el vehículo. De esta forma, poder jugar con las luces emitidas a través de los cuartos de control y el reflejo emitido por la armadura del protagonista. Se construyó los pasillos donde se enfrentan los héroes contra los soldados del lado opuesto, métodos que se aplicaban en películas anteriores de la franquicia en sus inicios y que no es recreada digitalmente por una pantalla verde. Del mismo modo, se aplicaron elementos de explosión remota, para simular las destrucciones dentro del escenario.</p> <p>Digital FX: En este episodio se puede observar elementos creados digitalmente sobre todo en los ataques de los soldados o en las explosiones agregadas posteriormente durante la postproducción. Del mismo modo, se crea el ambiente exterior que se transmitirá en las pantallas LED en el rodaje. Finalmente, se visualiza la integración de escenas creadas enteramente de forma digital, como lo es el alza de vuelo de la nave, frente a su inminente caída en el mar del planeta donde se desarrolla la batalla.</p> <p>Diseño de Arte: Se destaca la creación de los pasillos en donde se mantiene un combate entre los héroes y los villanos, así como el vestuario usado por parte del grupo de protagonistas y los soldados del otro bando. Por otra</p>

	<p>parte, se ejecuta la creación de la cabina en donde Din Djarin y su aliado salvan la nave de una inminente caída. Cabe destacar las herramientas y demás objetos repartidos en la escena que aportan con detalle los implementos que usan los personajes para defenderse unos a los otros y así recrear la escena de la pelea como lo amerita el guion.</p> <p>Captura de Movimiento: Se usó como referencia la captura de acción del personaje principal para ciertas escenas, de la manera en que, en la escena de la explosión, es agregado digitalmente dentro del fuego que consume todo el pasillo y deja inhabilitados a los soldados del otro bando.</p> <p>Aquí se puede presenciar el manejo correcto de elementos visuales agregados en postproducción, y su unión correcta con principios prácticos para desarrollar una escena de combate que enriquece la narrativa planteada desde un inicio del episodio. Y así combinar las bases digitales que aportan heroísmo dentro del desarrollo en la secuencia.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección del rodaje que se desarrolla durante el combate entre Din Djarin y sus compañeros frente a los Stormtroopers, junto al posterior rescate de la nave de cara a una caída devastadora. Esta herramienta es fundamental para poder recopilar en video el duelo en medio de los héroes y villanos. Para garantizar estabilidad a lo largo de la secuencia de acción, el camarógrafo usó la herramienta de steadycams, para controlar este instrumento y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se usó el control de iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, y elementos de luminosidad que representaban el entorno de los pasillos en donde se desenvolvía el combate. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para las bases clave de la trama, adaptándose al desglose artístico que se distribuyen en la escena.</p>

	<p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los diálogos por parte de los personajes durante el combate, así como las acciones de las mismas. Estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros, sobre todo en las voces de algunos actores.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 52 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el combate entre Din Djarin y sus aliados contra los Stormtroopers. Se presencia un uso de cortes rápidos para mostrar la acción y sacrificio que hace el personaje principal para poder llegar a la cabina y salvar al resto.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 27 efectos de sonido entre los cuales incluyen diálogos de los personajes, los efectos Foley, efectos de sonido, el sonido de ambiente y la música.</p> <p>VFX: Se presencia en la creación de la nave cuando intenta sobrevolar el océano y salvarse de una caída que mataría a todos los que abordan en ella. Asimismo, se desarrollan los efectos digitales, en la creación de diferentes disparos por parte de los héroes y villanos, así como la inclusión digital de fuego durante las explosiones en la pelea del pasillo.</p> <p>Etalonaje digital: Durante la escena del combate en la nave, se establecía una escala de colores azules con tonalidades oscuras. Esto sirve para detallar el ambiente frío y húmedo en donde se desarrolla el conflicto, y ambientar de manera efectiva el entorno del planeta. Se respeta los colores fríos para algunos personajes, que juega con las escalas de color negro y grises. A través de este colorizado, transmite el conflicto, que existe por parte de ambos lados, de manera sobria.</p> <p>La edición de esta secuencia está establecida para mostrar la acción que existe por parte de los personajes y la muestra heroica que hace Din Djarin para poder salvar a todos. A través de los cortes, nos da la sensación de esperanza frene a un momento crucial que podría sentenciar a los protagonistas. Por su parte el editor juega con los planos rodados, mientras aplica diferentes juegos</p>

	<p>de tomas durante la acción que requiere la escena y es creado en el guion. Finalmente, es apoyado con piezas musicales que complementan el acto y la hacen más osada. así como la inclusión de efectos sonoros que enriquecen la secuencia, y brinda la narrativa de cómo el protagonista realiza un movimiento heroico para poder salvarlos a todos.</p>
--	--

Figura 35
Etalonaje digital escalas oscuras. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



Figura 36
Digital FX de su nave. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



Figura 37

Diseño de arte en los pasillos. Capítulo 11. 'The Mandalorian'



3.7. Análisis del capítulo 13 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 15

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 13 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 13: Din Djarin viaja a un mundo gobernado por un magistrado despiadado que se ha convertido en un enemigo poderoso. En su viaje encontrará las verdaderas razones de Grogu y un aliado inesperado que mostrará el verdadero camino del niño.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene el personaje de Ahsoka Tano contra la dictadora Elsbeth, mientras Din Djarin espera el resultado del enfrentamiento mismo.</p> <p><i>Minuto del 33:21 al 36:37.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	<p>Plano 1: Plano escorzo de Din Djarin hacia Lang, esto denota que habrá una pelea.</p> <p>Plano 2: Plano general de Elsbeth. Esto explica la calma del personaje.</p> <p>Plano 3: Plano entero de Elsbeth, este se enfoca mejor en el personaje.</p> <p>Plano 4: Plano escorzo de Elsbeth hacia Ahsoka Tano. Este demuestra el combate que habrá entre los dos.</p> <p>Plano 5: Plano medio de Ahsoka Tano. Este plano describe al personaje.</p> <p>Plano 6: Plano medio de Elsbeth. Este plano nos presenta en esencia al contrincante.</p> <p>Plano 7: Plano general de Elsbeth. Este plano describe el lugar donde se desarrollará el combate.</p> <p>Plano 8: Plano general de ambas contrincantes. Este plano describe la imponente que tienen los dos personajes.</p>

	<p>Plano 9: Plano escorzo de Ahsoka hacia Elsbeth.</p> <p>Plano 10: Plano medio de Ahsoka, esta se acerca para luchar contra Elsbeth.</p> <p>Plano 11: Plano medio de Elsbeth, esta se acerca para luchar contra Ahsoka.</p> <p>Plano 12: Plano conjunto de ambos personajes enfrentadas una frente a la otra. <i>Ver figura 38</i></p> <p>Plano 13: Plano escorzo de Elsbeth, que ataca a Ahsoka.</p> <p>Plano 14: Primer plano Elsbeth, esta emplea fuerza contra Ahsoka Tano.</p> <p>Plano 15: Plano escorzo de Din Djarin hacia Lang.</p> <p>Plano 16: Plano escorzo de Lang hacia Din Djarin, esto denota el enfrentamiento que habrá.</p> <p>Plano 17: Plano entero de Lang. Este se acerca para luchar contra el Mandaloriano.</p> <p>Plano 18: Plano conjunto de Ahsoka y Elsbeth. Estas luchan. Este plano permite ver cómo se desarrolla la acción entre ambos personajes.</p> <p>Plano 19: Plano escorzo de Elsbeth hacia Ahsoka. Este plano se emplea para describir mejor los movimientos de acción de la escena. <i>Ver figura 39</i></p> <p>Plano 20: Plano general de las guerreras. Esta toma aporta dinamismo en el desarrollo de la escena.</p> <p>Plano 21: Plano conjunto de Ahsoka y Elsbeth. Esta última, se defiende de los ataques de la Jedi. Este plano, ilustra mejor las emociones de los personajes que luchan.</p>
--	--

	<p>Plano 22: Plano americano de Lang. Este plano se usa para asimilar el enfrentamiento como si de un western se tratara.</p> <p>Plano 23: Plano medio de Din Djarin. Este se ve vulnerable.</p> <p>Plano 24: Plano detalle del arma de Lang. Este luego, debido al movimiento de cámara se transforma en un plano busto.</p> <p>Plano 25: Plano busto de Din Djarin. Esto representa el mismo nivel que Lang tiene.</p> <p>Plano 26: Plano escorzo de Ahsoka a Elsbeth.</p> <p>Plano 27: Plano conjunto de ambos personajes peleando. Este plano aporta dinamismo a la pelea.</p> <p>Plano 28: Plano medio de Lang. Este plano denota confianza en el personaje.</p> <p>Plano 29: Plano busto de Din Djarin, que por el movimiento de cámara se transforma en un plano detalle cuando alza su mano para indicarle a Lang que pare. Esto denota también vulnerabilidad en el personaje.</p> <p>Plano 30: Plano medio de Lang. Este se siente seguro y confiado en que vencerá al Mandaloriano.</p> <p>Plano 31: Plano detalle al blaster de Din Djarin. Este plano, anticipa un factor sorpresa.</p> <p>Plano 32: Plano conjunto de Ahsoka y Elsbeth. Estas luchan.</p> <p>Plano 33: Plano escorzo de Ahsoka hacia Elsbeth. Ellas siguen en pie de lucha y dispuesta a que una de las dos muera.</p> <p>Plano 34: Plano detalle del sable de luz de Ahsoka que cae al agua. Esto deja con un arma menos a la Jedi.</p>
--	---

	<p>Plano 35: Plano escorzo de Lang hacia Din Djarin.</p> <p>Plano 36: Plano busto de Lang. Esto hace que las expresiones se vean más.</p> <p>Plano 37: Plano busto de Din Djarin. Estos planos cada vez son más cercanos al rostro.</p> <p>Plano 38: Plano escorzo de Ahsoka hacia Elsbeth. Ambas luchan.</p> <p>Plano 39: Plano escorzo de Elsbeth hacia Ahsoka.</p> <p>Plano 40: Plano conjunto de Ahsoka y Elsbeth. La Jedi logra neutralizar a su contrincante. <i>Ver figura 40</i></p>
ÁNGULOS	<p>Plano 30: Plano contrapicado de Lang. Esta angulación representa la superioridad y la confianza que tiene este personaje contra Din Djarin.</p> <p>Plano 34: Plano picado del sable de luz. Esta angulación representa la vulnerabilidad</p>
MOVIMIENTOS DE CÁMARA	<p>Plano 8: Se realiza un pequeño zoom in para cargar de tensión a la escena.</p> <p>Plano 29: Paneo vertical hacia abajo, además se hace un movimiento óptico de la profundidad de campo. Este efecto es para resaltar la mano de Din Djarin. Este le indica a Lang que pare.</p>
ILUMINACIÓN	<p>La iluminación en esta escena está en clave baja. Los colores en esta escena son ocres. Esto genera la sensación en el espectador de pesadez, que algo malo está a punto de suceder.</p>

Figura 38

Plano conjunto de Ahsoka y Elsbeth. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



Figura 39

Plano escorzo de Ahsoka y Elsbeth. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



Figura 40

Iluminación de la escena en clave baja. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



Tabla 16

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 13 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 13: Din Djarin viaja a un mundo gobernado por un magistrado despiadado que se ha convertido en un enemigo poderoso. En su viaje encontrará las verdaderas razones de Grogu y un aliado inesperado que mostrará el verdadero camino del niño.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el combate que mantiene el personaje de Ahsoka Tano contra la dictadora Elsbeth, mientras Din Djarin espera el resultado del enfrentamiento mismo.</p> <p><i>Minuto del 33:21 al 36:37.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Se recreó la estructura de lugar en donde se da la batalla del personaje Ahsoka Tano contra Elsbeth, apoyado con el plató de luces LED distribuidas en el entorno para simular el cielo y aspecto lúgubre del planeta en el que se desarrolla el combate, así como el uso de elementos reales, presentes en el agua o la simulación de vientos, creadas por herramientas en segundo plano. De esta forma se aprovecha el desarrollo del choque entre ambas representaciones de la luz y la oscuridad, por el cual la aliada de nuestro protagonista asume el rol de derrocar el mandato maligno que habita en el lugar y así poder cumplir su cometido de encontrar la información que necesita.</p> <p>Digital FX: En este episodio se recreó la mítica luz de los sables láser empuñadas por los caballeros Jedi que se ven en entregas del mismo universo. Esto es posible gracias a la coordinación de una representación física del arma, al cual se le agrega el efecto de luz característico que predomina en cada una de sus escenas. Así como también el diseño del ambiente que será proyectado en las pantallas LED, distribuidas por toda la escenografía.</p> <p>Diseño de Arte: Se destaca la ambientación lograda por parte del equipo para recrear la campaña en donde se da el combate entre la aliada del protagonista y la líder de dicha organización. A su vez, se presencia la elaboración de diferentes elementos artísticos, que cumplen con la función de dar el realismo necesario que amerita la</p>

	<p>narrativa, para plasmar el entorno donde se da el enfrentamiento. Sin dejar de lado el desglose de vestuarios presentes en los papeles de Din Djarin, Elsbeth, Lang y Ahsoka. Por último, se encuentran los elementos del maquillaje que dan vida y presentan a los personajes por su propia naturaleza, sobre todo en el personaje de la Jedi, Tano, quien por primera vez es interpretada por una actriz real y que brinda la performance que el rol merece.</p> <p>Estos elementos presentes durante la secuencia de pelea, entre Ahsoka y Elsbeth, concluyen en una buena ejecución sobre los combates que se llevan a cabo bajo el universo Star Wars, que, si bien no son apoyados por muchos efectos creados digitalmente, da una de las secuencias mejor planteadas en la serie. Sin exagerar el uso de VFX o pantallas croma como se ejecutaban anteriormente en las películas del nuevo milenio.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video que se desarrolla durante el combate entre Ahsoka y Elsbeth en el planeta Corvus, para finalizar con la victoria de la Jedi. Esta herramienta es fundamental para poder recopilar el rodaje del duelo. Para garantizar estabilidad a lo largo de las secuencias de acción, el camarógrafo usó la herramienta de steadycams, para controlar este instrumento y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, como es habitual en la serie, se usó la iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, y elementos de luminosidad que representaban el entorno del centro del campamento donde se desarrolla el duelo entre las dos oponentes. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para las bases clave de la trama, apoyándose en elementos prácticos que simbolizan el ambiente lúgubre donde se da el enfrentamiento, y no es apoyado por efectos visuales como comúnmente suele hacerse dentro de este universo.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los diálogos por parte de los personajes durante el combate, así como las acciones de las mismas. Estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se</p>

	<p>incluirán los efectos sonoros, sobre todo en los movimientos corporales o los choques de las armas que usan las oponentes a lo largo de su enfrentamiento.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 102 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el combate entre Ahsoka y Elsbeth. Se presencia un uso de cortes rápidos para mostrar la acción durante la secuencia de pelea a corta distancia, mientras que el editor agrega tensión a lo largo del dialogo entre Din Djarin y Lang.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 62 efectos de sonido entre los cuales incluyen diálogos de los personajes, los efectos Foley, efectos de sonido y el sonido de ambiente.</p> <p>VFX: Se usó para recrear la mítica luz de los sables láser empuñadas por los caballeros Jedi que se ven en entregas del mismo universo. Aparte de crear dichas luces, se encuentra la elaboración artificial del contacto que estas tienen con el arma de Elsbeth.</p> <p>Etalonaje digital: Durante la escena del combate en el planeta Corvus, se establecía una escala de colores verdes con tonalidades oscuras, para asimilar el ambiente en donde se desarrolla el enfrentamiento. Esto sirve como contraparte cuando se cambia la escena a la conversación de Lang con Din Djarin, que, al contrario del combate entre Ahsoka y Elsbeth, se establece en una escala de colores más amarillentos, sin perder la armonía en ambas escenas.</p> <p>La edición de esta secuencia es muy diferente a comparación de otras escenas de combate que se pueden apreciar en la serie, si bien presenta cortes más pausados durante el enfrentamiento, el editor descarga de manera frenética las tomas entre los contactos físicos de ambas combatientes. Esto se apoya, en contraparte con planos más pausados en el dialogo de Lang y Din Djarin, que pesar de no ver el combate, escuchan los ruidos hechos por ambas rivales a los lejos. Se siente la inspiración por hacer una secuencia de batalla al estilo samurái, inclusive no llega a introducir ninguna música, con un silencio que embellece la escena y la hace más disfrutable. Finalmente es apoyado con efectos sonoros que destacan entre movimientos corporales o el mismo contacto de las armas</p>

	de las combatientes, así como el sonido de ambiente que induce al espectador, sobre que se sentiría estar en el planeta Corvus.
--	---

Figura 41

Efectos prácticos para la ambientación. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



Figura 42

VFX para recrear el sable de luz. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



Figura 43

Etalonaje digital tonalidades oscuras. Capítulo 13. 'The Mandalorian'



3.8. Análisis del capítulo 11 de la serie 'The Mandalorian'

Tabla 17

Ficha de observación del lenguaje audiovisual para el capítulo 16 de la serie 'The Mandalorian'

NARRATIVA AUDIOVISUAL: LENGUAJE AUDIOVISUAL	
<p>Sinopsis del Capítulo 16: El mandaloriano y sus aliados intentan un asalto a la nave de Moff Gideon para rescatar a Grogu, pero en el camino contarán con enemigos y aliados inesperados.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el rescate por parte de Luke Skywalker hacia nuestros protagonistas y la despedida de Din Djarin con Grogu, quien es adoptado por el Jedi como un nuevo aprendiz.</p> <p style="text-align: right;"><i>Minuto del 32:58 al 38:54.</i></p>
DIMENSIONES	
PLANOS	<p>Plano 1: Plano detalle de las luces del ascensor. Esto genera una sensación de ansia en el espectador.</p> <p>Plano 2: Plano busto del Droide.</p> <p>Plano 3: Plano conjunto de los droides y Luke Skywalker. Este lucha contra sus enemigos junto a su sable de luz. El plano se usa para observar mejor la acción que ocurre.</p> <p>Plano 4: Plano conjunto de Luke. Este lucha contra los droides.</p> <p>Plano 5: Plano conjunto de Luke. Este lucha contra los droides.</p> <p>Plano 6: Plano medio de Grogu mientras observa a Luke a través de un televisor. Este plano transmite esperanza.</p> <p>Plano 7: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. Ellos miran asombrados a Luke pelear.</p> <p>Plano 8: Plano entero de Luke. Este lanza un objeto al droide y emplea la fuerza para hacerlo.</p> <p>Plano 9: Plano detalle del droide que cae rendido.</p>

	<p>Plano 10: Plano conjunto de Luke. Este parte a la mitad al droide. Acto seguido, emplea la fuerza para destruir al último enemigo.</p> <p>Plano 11: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. Se miran entre sí, esto da un preámbulo de que será una despedida. 'Mando' carga a Grogu listo para entregárselo a Luke.</p> <p>Plano 12: Plano conjunto de los héroes, estos apuntan hacia la puerta. Din Djarin exige que abran la puerta.</p> <p>Plano 13: Plano detalle de la mano de Din Djarin. Este presiona un botón para abrir la puerta.</p> <p>Plano 14: Plano entero de Luke. Este plano denota heroísmo por parte del Jedi.</p> <p>Plano 15: Plano escorzo de Luke. Esto representa el encuentro del alivio de los personajes.</p> <p>Plano 16: Plano entero de Luke, a medida que este avanza se forma un plano medio.</p> <p>Plano 17: Plano entero de Grogu. Este mira con curiosidad a Luke.</p> <p>Plano 18: Plano escorzo de Luke hacia Din Djarin.</p> <p>Plano 19: Plano escorzo de Din Djarin hacia Luke.</p> <p>Plano 20: Plano escorzo de Luke hacia Din Djarin. El Jedi indica a Grogu que se acerque a él.</p> <p>Plano 21: Plano entero de Grogu. Este mira con curiosidad a Din Djarin.</p> <p>Plano 22: Plano medio de Din Djarin. Este le dice a Luke que Grogu no quiere ir con él.</p>
--	--

	<p>Plano 23: Plano busto de Luke. El Jedi le indica a Din Djarin que Grogu quiere su permiso para poder ir con él.</p> <p>Plano 24: Plano conjunto de Din Djarin y Grogu. ‘Mando’ lo carga para entregárselo a Luke.</p> <p>Plano 25: Plano escorzo de Din Djarin hacia Grogu. Este plano transmite nostalgia y representa una despedida.</p> <p>Plano 26: Plano conjunto de Grogu y Din Djarin. Este plano empatiza al espectador, pues también formó parte de las aventuras de estos personajes.</p> <p>Plano 27: Plano entero de Grogu. Este mira con curiosidad a Din Djarin, quien se quita el casco para poder mirar a Grogu con sus propios ojos. <i>Ver figura 45</i></p> <p>Plano 28: Plano escorzo de Din Djarin hacia Grogu. Este último lo mira con asombro y curiosidad.</p> <p>Plano 29: Plano escorzo de Grogu. Este mira con curiosidad y toca a Din Djarin.</p> <p>Plano 30: Plano entero de Grogu. Este no quiere alejarse de Din Djarin. Esto genera en el espectador nostalgia.</p> <p>Plano 31: Plano entero de R2D2. Este ingresa a escena.</p> <p>Plano 32: Plano entero de Grogu. Este voltea a ver a R2D2.</p> <p>Plano 33: Plano escorzo de Grogu hacia R2D2. La pequeña criatura camina hacia él.</p> <p>Plano 34: Plano escorzo de R2D2 hacia Grogu.</p> <p>Plano 35: Plano conjunto de R2D2 y Grogu. En este plano se interpreta que ambos han formado un vínculo de amistad.</p>
--	---

	<p>Plano 36: Plano medio de Luke que asiente con la cabeza hacia Din Djarin. Este plano expresa confianza en el Jedi.</p> <p>Plano 37: Plano medio de Din Djarin que también asiente con la cabeza, en señal de aprobación.</p> <p>Plano 38: Plano medio de Grogu. Este mira hacia Luke y alza los brazos para que el Jedi lo cargue.</p> <p>Plano 39: Plano conjunto de Luke y Grogu. El Jedi lo carga.</p> <p>Plano 40: Plano escorzo de Luke hacia Grogu. Esto representa el primer acercamiento de los personajes.</p> <p>Plano 41: Plano busto de Luke. Este les desea buena suerte a todos los personajes.</p> <p>Plano 42: Plano escorzo de Luke hacia Din Djarin. 'Mando' se siente triste por la partida de Grogu.</p> <p>Plano 43: Plano medio de Luke. Este se va con el niño en brazos. Este plano realza más el sentimiento de nostalgia.</p> <p>Plano 44: Plano conjunto de Din Djarin y sus compañeros. Esto representa como una parte inocente de 'Mando' se va. Se siente solo, a pesar que sus compañeros están con él.</p> <p>Plano 45: Plano busto de Luke. Grogu observa desde la espalda del Jedi a Din Djarin.</p> <p>Plano 46: Plano medio de Din Djarin. Este plano transmite la soledad del personaje.</p> <p>Plano 47: Plano conjunto de Luke, R2D2 y Grogu.</p> <p>Plano 48: Plano busto de Din Djarin. Este observa cómo se aleja su amigo.</p>
--	---

	<p>Plano 49: Plano medio de Grogu. Este observa con curiosidad a Din Djarin.</p> <p>Plano 50: Primer plano de Din Djarin. Este asiente con la cabeza dando su aprobación y acepta el camino que Grogu debe tomar.</p> <p>Plano 51: Plano conjunto de Luke, R2D2 y Grogu. La puerta del ascensor se cierra. <i>Ver figura 46</i></p>
<p>ÁNGULOS</p>	<p>Plano 30: Angulación picada. Esto demuestra ternura por Grogu.</p> <p>Plano 38: Angulación picada. Representa también debilidad e insignificancia.</p>
<p>MOVIMIENTOS DE CÁMARA</p>	<p>Plano 1: Se emplea el travelling in para genera tensión.</p> <p>Plano 3: Se emplea el travelling out para el dinamismo en la escena y observar como una figura poderosa a Luke. <i>Ver figura 44</i></p> <p>Plano 4: Se emplea el travelling in, esto denota poder en Luke y que es imparable.</p> <p>Plano 5: Se emplea también el travelling lateral, este plano denota imponencia y habilidad en el Jedi.</p> <p>Plano 6: Se realiza un pequeño zoom in hacia Grogu. Esto para indicar la esperanza que siente ante el Jedi.</p> <p>Plano 7: Pequeño zoom in hacia Din Djarin y Grogu.</p> <p>Plano 8: Se realiza un barrido horizontal a la derecha. Este movimiento da la impresión de la fuerza con la que Luke lanza el objeto hacia el droide.</p> <p>Plano 10: Se realiza un travelling in hacia el droide para enfatizar el uso de la fuerza contra él.</p> <p>Plano 16: Se realiza un travelling in, esto denota heroísmo en Luke.</p>

	<p>Plano 44: Se realiza un travelling out. Se usó para enfatizar la nostalgia de Din Djarin y como su amigo se aleja de él.</p> <p>Plano 45: Se emplea un travelling de seguimiento, pues Luke camina.</p> <p>Plano 46: Se emplea el travelling in en Din Djarin para enfatizar la nostalgia.</p>
ILUMINACIÓN	<p>La iluminación en esta escena es en clave baja. Los colores son fríos y los contrastes son bajos. La iluminación es tenue, pues esta esparcida por todo el escenario donde se desarrolla la escena acompañada de luces LED de colores.</p>

Figura 44

Plano conjunto de Luke y los droides. Capítulo 16. 'The Mandalorian'

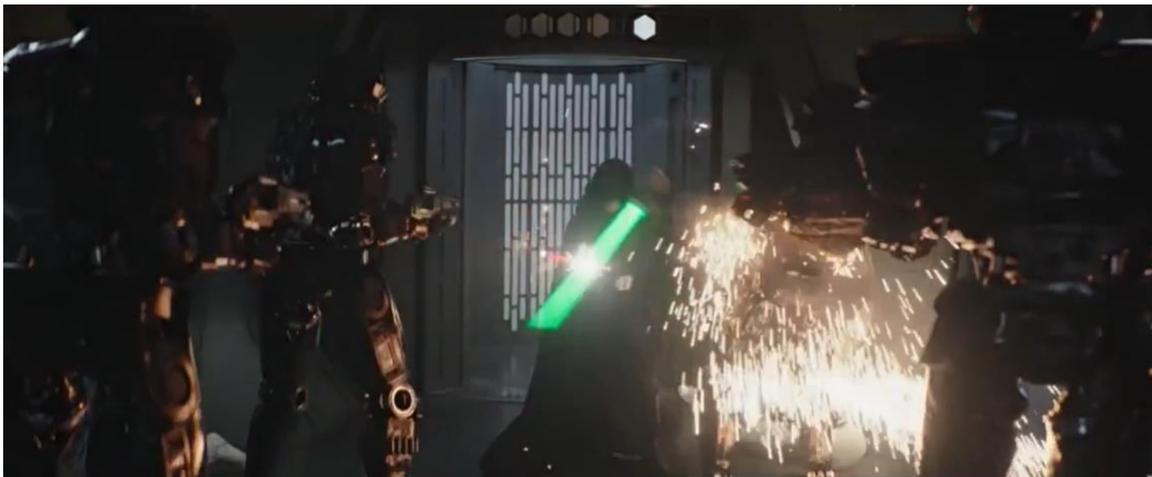


Figura 45

Plano escorzo de Grogu a Din Djarin. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Figura 46

Plano conjunto de Luke, R2D2 y Grogu. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Tabla 18

Ficha de observación del aspecto tecnológico para el capítulo 16 de la serie 'The Mandalorian'

CINE DIGITAL: ASPECTO TECNOLÓGICO	
<p>Sinopsis del Capítulo 16: Din Djarin y sus aliados intentan un asalto a la nave de Moff Gideon para rescatar a Grogu, pero en el camino contarán con enemigos y aliados inesperados.</p>	<p>Secuencia: Se analizará el rescate por parte de Luke Skywalker hacia nuestros protagonistas y la despedida de Din Djarin con Grogu, quien es adoptado por el Jedi como un nuevo aprendiz.</p> <p><i>Minuto del 32:58 al 38:54.</i></p>
DIMENSIONES	
<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>	<p>Efectos Prácticos: Se usó las pantallas LED alrededor del diseño de arte planteado en el capítulo, para simular el espacio donde se encuentra la nave en la que se lleva a cabo el rescate de Luke Skywalker. Asimismo, se planteó el uso de efectos de humo y explosivos controlados remotamente durante las secuencias de pelea en los pasillos y los diferentes cortos o fallas eléctricas que se hayan en distintas tomas cuando se retira el Jedi del lugar con el bebé. De esta forma, se detalla de manera a escala real el entorno en donde se desarrolla el último contacto entre Din Djarin y Grogu, y su posterior despedida.</p> <p>Digital FX: Aquí se empleó el uso de elementos digitales para la creación de los soldados oscuros que estaban por acabar con los protagonistas. Estos robots fueron captados de manera real por modelos a escala, para luego ser llevados de forma digital y ser agregados en postproducción. A su vez se encuentran los diferentes efectos visuales de las armas usadas en la secuencia de combate entre el Jedi y los droides. Por último, se identifica la recreación de manera facial del personaje Luke Skywalker, que, a través de un doble, se le agrega en postproducción los gestos faciales recopilados digitalmente a través de las películas anteriores, para así recrear la versión joven del Jedi, y tenga continuidad en el tiempo en el que se desarrolla la historia de este universo.</p> <p>Diseño de Arte: Se elaboró en tamaño a escala real el entorno de la nave donde se da el rescate por parte de</p>

	<p>Luke Skywalker, tanto los pasillos en los que se libra el combate contra los droides, así como también la cabina de control, en la cual se da la despedida entre Din Djarin y Groggu. Se presencia el desglose de arte en la vestimenta de todos los personajes, sus herramientas o armas y lo mismo en los decorados que acompañan el lugar para simular el ambiente espacial que necesita el guion para plasmar el último contacto entre el héroe y su protegido.</p> <p>Animatrónicos: Se usa el animatrónico Groggu, el cual es controlado de manera remota, mientras ejecuta los movimientos faciales, así como también los movimientos corporales del mismo durante su despedida con el personaje de Din Djarin. A su vez, se usa el animatrónico del droide R2-D2, que simula movimientos superiores, y de igual forma la capacidad motora de poder desplazarse por el lugar.</p> <p>Captura de Movimiento: Se usa esta técnica basándose en el diseño de escala real de los soldados oscuros, que atacarán a los protagonistas durante la secuencia de pelea, para los cuales serán animados y agregados en la etapa final de postproducción. Finalmente, se considera la técnica de recopilación de gestos faciales para Mark Hamill en su juventud, apoyándose en películas donde este aún se hallaba joven, para luego ser agregados al doble que simula su cuerpo durante la secuencia de rescate en la nave.</p> <p>En conclusión, estos efectos especiales ayudan al espectador a sumergirse en la secuencia de acción que conlleva al rescate de nuestros protagonistas. La tecnología actual, facilita la vuelta a las pantallas de nuevo el rejuvenecido rostro de Luke Skywalker, para que tenga continuidad con la época en la que se desarrolla la serie. Esto no deja de lado el correcto uso de los efectos prácticos que simulan un ambiente real dentro del conflicto propuesto en la escena y así enriquecer la narrativa establecida por el guion.</p>
<p>HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN</p>	<p>Se visualiza un control de cámaras cinematográficas, para la recolección en video que se desarrolla durante el rescate de los protagonistas por parte de Luke Skywalker en la nave de guerra, comandada por Moff Gideon. Gracias al uso de esta herramienta, posibilita la</p>

	<p>recreación del conflicto en el que se desarrolla la trama de los personajes. Asimismo, para garantizar estabilidad a lo largo de las secuencias de acción, el camarógrafo usó la herramienta de steadycams, dollys y trípodes para controlar este instrumento y representar los planos establecidos que el guion dispone para la escena.</p> <p>A su vez, se usó la iluminación manejados en su mayoría por pantallas LED, o apoyadas por las diferentes luces repartidas en el diseño de arte que complementan la luminosidad del entorno de la nave. En cuanto a la escenografía, presenta la dirección de arte correspondiente para las bases clave de la trama, apoyándose en elementos prácticos que simbolizan el ambiente oscuro de la nave de Moff Gideon, que es testigo de la despedida entre Din Djarin y Grogu.</p> <p>Por último, se encuentra las herramientas de audio, que recolectan los diálogos por parte de los personajes durante el rescate, así como las acciones de las mismas. Estas grabaciones posteriormente ayudarán para ensamblar junto al video momentos claves donde se incluirán los efectos sonoros, sobre todo en los movimientos corporales y uso de armas que usan las oponentes a lo largo de su combate.</p>
<p>EDICIÓN DIGITAL</p>	<p>Cortes: Se pueden anotar 86 cortes para la secuencia seleccionada donde se desarrolla el rescate de los protagonistas por parte de Luke Skywalker. Se reconoce cortes más rápidos durante la secuencia de combate del Jedi, para luego bajar la intensidad en la despedida del personaje de Din Djarin y Grogu.</p> <p>Sonido: Se hallaron más de 54 efectos de sonido entre los cuales incluyen diálogos de los personajes, los efectos Foley, efectos de sonido, sonido de ambiente y las piezas musicales.</p> <p>VFX: Se usó para introducir a los soldados oscuros una vez animados digitalmente en los cortes finales de la secuencia, también se haya los diferentes elementos visuales que representan los ataques de los personajes, así como la creación de las mismas armas de algunos.</p>

	<p>Etalonaje digital: Durante la escena del rescate se puede apreciar las tonalidades frías del entorno, acompañado con una escala de colores basándose en tonos negros y grises, sin modificar la tonalidad de los personajes que se desarrollan en el acto de despedida. Por otra parte, se contra resta estos colores en los tonos de piel en algunos actores, o en el caso del droide R2-D2, que refleja tonalidades blancas, contrario de su acompañante que posee solo vestiduras negras.</p> <p>En conclusión, la edición de esta secuencia radica de forma magistral en el correcto uso de las tomas grabadas para la escena del rescate, como el control del tono que la narrativa debe poseer. Mientras por unos minutos se observa la acción de Luke en rescatar a los protagonistas, el editor deja de lado eso y refleja la tristeza en los espectadores, al presenciar la despedida de Din Djarin con Grogu, con un uso de elementos musicales y sonoros que complementan la escena final de la serie. Todo esto apoya a la inclusión de elementos narrativos que enriquecen la historia en su desenlace, apoyados por lo establecido en el guion desde un principio.</p>
--	--

Figura 47

VFX en el sable de luz. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Figura 48

Animatrónico de Grogu. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Figura 49

Captura de movimientos del rostro de Mark Hamill. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Figura 50
Animatrónicos de R2D2 y Grogu. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



Figura 51
Diseño de arte para los pasillos. Capítulo 16. 'The Mandalorian'



CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

En el siguiente capítulo se llevará a cabo la discusión basada en los resultados obtenidos tras un análisis empleado en los apartados anteriores. De esta forma, se busca diferenciar el presente documento de otras investigaciones, con definiciones puntuales sobre los conceptos analizados que se encuentran dentro de la variable y así permitir la comprensión de la actual investigación.

Por otra parte, la implementación del análisis de contenido a través de la ficha de observación, sirvió como herramienta fundamental para el desarrollo del estudio, porque ayudó a reconocer los puntos claves sobre la recolección de la información analizada.

En la presente investigación se estudió la narrativa audiovisual y el cine digital, y sus diferentes técnicas de implementación a través de la serie *'The Mandalorian'*, con un enfoque descriptivo en los episodios 1, 2, 7 y 8 pertenecientes a la temporada 1, así como también en los episodios 9, 11, 13 y 16 pertenecientes a la temporada 2.

Además, se puede presenciar que los resultados de la investigación prueban que la metodología empleada dentro de la narrativa audiovisual y el uso del cine digital creadas para las producciones cinematográficas, complementan el desarrollo convincente durante el planteamiento del guion en las obras televisivas.

Los resultados confirman que, para un correcto desarrollo técnico, se debe usar diferentes técnicas que han ido renovándose con el pasar de los años, asentándose en una era digital que deja de lado los métodos prácticos ya establecidos en un inicio. Sin embargo, eso no quiere decir que se deba ignorar todas estas enseñanzas que ya se encuentran establecidas dentro de las producciones audiovisuales, al contrario, esto

une ambos procedimientos para obtener un resultado fascinante que capte a nuevas masas, así como atraer a un público que abandonó el producto. Lo cual va acorde a lo que Sánchez (2016), en su tesis *Análisis de la composición digital para la realización de efectos digitales en los casos de The Martian (2015) y Mad Max: Fury Road (2015)* plantea en la búsqueda de reflexiones por medio de experiencias distintas que permitan la aceptación de los actuales aspectos de implementación, teniendo en cuenta los principales conceptos contemporáneos junto a las incorporaciones digitales.

Respecto a la categoría de lenguaje audiovisual, Corrales (2018), en su investigación *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma Aymara Lima–2018*, señala que el lenguaje audiovisual, que forma parte también la fotografía, mejora el mensaje pues cada elemento del lenguaje audiovisual da un significado y respalda la acción que ejecutan los personajes. La definición que precisa el autor está presente también en esta investigación, que se implementa el lenguaje audiovisual como una herramienta de narración, la cámara adopta diferentes personajes y cuenta la historia de manera que el usuario que verá el producto, conecte con la trama y los protagonistas con el fin de generar emociones.

A su vez, Retamozo (2021), en su tesis *Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de Destripando la historia. Lima. 2021*, sostiene en sus resultados que en el lenguaje audiovisual se encuentra el aspecto sintáctico que la conforman planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación, cuya estructura hace comprensible al usuario. La afirmación del autor se puede comprobar también en este estudio puesto que se logran estructurar de manera inteligente los indicadores del lenguaje audiovisual de manera que, puestos de manera secuencial, logren narrar y

transmitir el mensaje al espectador. Así mismo, Ramos y Valverde (2019), en su tesis *El aporte del lenguaje audiovisual a la divulgación de las investigaciones académicas en la UNSAAC*, coincide respecto a la dimensión del lenguaje audiovisual, al sostener que, con el uso de los indicadores de esta dimensión, favorece a la acción comunicativa. Esto se presenta dentro de la producción televisiva 'The Mandalorian', pues el uso del lenguaje audiovisual está adaptado para que pueda ser comprendido por todo el público objetivo al que va dirigido.

En cuanto a la categoría de aspectos tecnológicos, Fuentes y Fuentes (2015), en su tesis de grado *El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco*, concluye que la implementación de las nuevas tecnologías dentro de cualquier producción audiovisual, ya sea a nivel académico, es fundamental para un correcto desarrollo de cualquier tipo de contenido porque facilita la elaboración de los proyectos y repercute, de forma positiva, en su aceptación por parte del consumidor y fascinar para consumir el producto final. Lo antes mencionado concuerda con la presente investigación ya que, al usar los diferentes implementos tecnológicos creados en esta nueva era, contribuye a la realización de un producto que cautiva a un público que no eran aún convencidos del todo por materiales del mismo universo concebidos por la misma casa productora.

Para Hernández (2015), en su tesis doctoral *Efectos Visuales: Desarrollo y evolución a lo largo de la historia del cine*, concluye que los efectos especiales, sobre todo los visuales, han permitido integrar secuencias 3D en producciones de imagen real gracias a la evolución paralela del rubro audiovisual a la que se enfoca y la aportación de determinadas producciones que han sabido combinar ambos rubros para

crear un producto que mezcle lo mejor de ambos mundos. Esto se cumple en la producción creada por *Disney+*, y que fueron hallados en el estudio, ya que, si se puede observar las producciones cinematográficas en las cuales se emplea más el uso de elementos digitales que prácticos, estos carecen de naturalidad propia que involucre al público a seguir este mundo creado de manera artificial. Por el contrario de la serie televisiva, que muestra lo mejor entre ambos procedimientos, basándose en la unión de ambas técnicas de producción que involucran otros aspectos como los efectos especiales o las nuevas formas de edición que se aprecian hoy en día.

4.1.1. Teorías

La teoría del viaje del héroe arquetípico, planteada por Campbell (2020), sostiene que el personaje establecido en cualquier historia mantendrá una serie de desafíos que ayudarán a la expansión del mismo para lograr su objetivo en la búsqueda de la libertad. A su vez, son complementados con personajes ya establecidos que acompañarán a la figura principal durante el desarrollo del relato. Estos estarán presentes en diferentes ocasiones y circunstancias. Esta teoría se hizo presente dentro de la serie. Ya que a través de las dos temporadas se plantea el seguimiento del personaje principal, en este caso Din Djarin, junto a su propósito de encontrar el lugar correcto para Grogu, todo esto por medio de desafíos y personajes que irán mostrándose durante los distintos episodios.

Asimismo, en la misma teoría se evidencia los tipos de personajes que se encontrarán definidos para acompañar al protagonista en su aventura. Entre ellos se encuentran El Héroe, El Herald, El Mentor, Los Guardianes del Umbral, El Bufón, El Camaleón y La Sombra. Estos arquetipos, se cumplen dentro de la producción audiovisual y se encontrarán repartidos en toda la historia presentes durante las dos

temporadas de la serie, ya sea para ayudar o adherir diferentes desafíos que el personaje principal requiere para poder lograr su cometido en su travesía.

De esta forma, se puede identificar a algunos personajes de la serie presentes en los arquetipos establecidos de la teoría, ubicados en los 8 episodios analizados, de las dos temporadas que corresponden a *'The Mandalorian'* entre los cuales se destacan:

- **El Héroe:** se identifica al personaje de Din Djarin o 'Mando', que es la figura principal de la aventura que sigue la serie, a través de su recorrido se mostraran diferentes dificultades que el cazarecompensas tendrá que superar para poder cumplir con su misión.
- **El Herald:** en este aspecto teórico se encuentra al personaje de Grogu. La principal misión de Din Djarin, quien involucra al cazarecompensas por nuevos retos que impondrán desafíos de los que él no esperaba formar parte.
- **El Mentor:** aquí yacen personajes como Kuiil o la Armera, quienes se involucran con el personaje principal para brindarles consejos o servir en forma de guía para que la figura fundamental tome rumbo durante su misión.
- **El Guardián del Umbral:** son las criaturas que se presentan durante la travesía de Din Djarin y que involucran desafíos para el héroe a lo largo de su misión. Aquí se encuentran figuras como los Stormtroopers, centinelas niktos, las arañas de hielo de nudo blanco, criaturas Mynocks, el dragón krayt, la bestia de cuerno de barro, entre otras.
- **El Bufón:** aquí yace el alivio cómico durante la trama de la historia, una de sus principales fortalezas es que dan compañía a los héroes de la serie,

brindándoles esa humanidad que ellos mismos desconocen. Se identifica a personajes como Peli Motto, Mayfeld, Greef Karga, Lady Frog o incluso el droide IG-11.

- **El Camaleón:** es el personaje que a ciencia cierta no se sabe sus motivos en un inicio y que poco a poco se dan a conocer, estos sin embargo pueden o no afectar la aventura de la figura principal. Se puede presenciar en la serie a personajes tales como Xi'an, Fennec Shand, Bo-Katan Kryze, Cara Dune, entre otros.
- **El Sombra:** Se detecta la figura maligna de la serie que involucra los obstáculos para el personaje durante su travesía. Asume un rol de contraparte, que va en contra de todos los ideales presenten en las figuras principales. Aquí se puede identificar a los personajes de Moff Gideon y el Cliente.

A su vez, Delgadillo (2011), por medio de las teorías del montaje y la narrativa audiovisual por Eisenstein (1999), señala que el relato audiovisual es principalmente fortalecido durante su edición, y que estos pueden implementarse a través de 5 tipos de montajes ya establecidos, los cuales son *El montaje métrico*, *El montaje rítmico*, *El montaje tonal*, *El montaje sobretonal* y *El montaje intelectual*. Existe elementos de la teoría presentes en la investigación, ya que hasta el día de hoy se mantienen los fundamentos prácticos tomados en cuenta a lo largo de esta parte de la producción para acentuar los principios visuales que al espectador ayudará durante el consumo del producto televisivo. Estos son reforzados con conceptos que desarrollarán las acciones del protagonista, a manera que la trama evoluciona y se conocen los diferentes sentimientos que el guion plantea.

Finalmente, se encuentran presentes en la serie elementos pertenecientes al *montaje sobretonal*, la cual se encarga de brindar ritmo a las escenas con las tomas utilizadas en las acciones que son requeridas por los propios personajes, como por ejemplo, en la escena del minuto *34:15 al 36:08* durante el primer episodio de la primera temporada de la serie *The Mandalorian*, donde se puede dar uso de cortes entre tomas, caudalosamente planificados, con el fin de ejemplificar la tensión que se desarrolla en el ambiente, para así, intercalar de un momento de incertidumbre a la acción de combate entre los personajes en pantalla. De esta forma, se identifica el aporte de ideas y emociones mediante el juego de planos entre las figuras del encuadre, sobre todo con el uso de la música y los efectos aplicados en la secuencia.

4.1.2. Limitaciones

La primera limitación de la investigación es que no se participó de la producción del objeto de estudio. Esta se realizó en base a la observación de la serie '*The Mandalorian*' y el documental '*Disney Gallery - Star Wars: The Mandalorian*', en este último, se muestra la puesta en escena de la serie, la tecnología y el equipo de producción, el cual explica cómo lograron filmar algunas escenas de esta serie.

Como segunda limitación de la investigación, es que no se analizaron los dieciséis capítulos completos entre la primera y la segunda temporada de la serie de *Disney +* de inicio a fin, sino que se optó por ocho de estos y ciertas escenas donde se presenciaba el uso correcto de las dimensiones estudiadas en los capítulos anteriores que ilustren de manera adecuada la variable del presente documento.

La última limitación que se presentó fue que, al ser la variable 'cine digital', muy poco común entre investigaciones, fue muy difícil y un trabajo arduo el de

conseguir la información entre tesis hechas por estudiantes y libros de autores expertos en el tema.

4.1.3. Recomendaciones

Dada la investigación, se recomienda tener en cuenta los siguientes puntos:

- Se recomienda a los egresados de la carrera de comunicaciones, tener en cuenta el lenguaje audiovisual y el uso inteligente de los efectos especiales y nuevas tecnologías, pues, las producciones nacionales carecen de un elaborado pre – producción, por ende, una deficiente ejecución en narración con imágenes.
- Se recomienda a los estudiantes investigar por afinidad las distintas técnicas de filmación empleados en las diferentes producciones audiovisuales, que tienen su acceso directo en internet, esto es importante debido a que en la actualidad existen películas nacionales que carecen del empleo de dichas técnicas, lo cual hace un producto menos atractivo visualmente y que la ficción no tenga credibilidad.
- También se recomienda a las universidades invertir en el uso de nuevas tecnologías para la realización de productos audiovisuales, ya sean cámaras digitales, sensores de movimiento o computadoras equipadas para edición y animación.

4.2 Conclusiones

La presente investigación ha permitido el análisis del cine digital a través de la narrativa audiovisual, presentes en la serie televisiva *'The Mandalorian'*. Y así permitir que se alcancen los objetivos trazados inicialmente.

Se analizó la manera en que se presenta la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en *The Mandalorian*, donde se identifica la aplicación de las diferentes técnicas empleadas durante el desarrollo de la serie, y sus principales dimensiones en las categorías, que culmina en una producción que goza de elementos prácticos ya establecidos dentro de este rubro y que aprovechan las nuevas tecnologías, como medio para narrar la ficción que plantea el guion. En esta serie se utilizan muchos implementos del género *western*, como los grandes planos generales, planos enteros, planos americanos, primeros planos y planos detalles, los cuales aportan a la fluidez y dinamismo en las escenas de combate en zonas desérticas. En la post producción se usan las nuevas tecnologías durante el proceso de etalonaje, pues se hacen las correcciones de colores de la puesta en escena para poder transmitir mejor la intencionalidad a través de la psicología del color. Mencionado el último hecho, se confirma que ambas dimensiones, tanto el lenguaje audiovisual, como el aspecto tecnológico con la implementación de nuevas tecnologías, contribuyen a la narrativa audiovisual de la serie.

Asimismo, para identificar el empleo del lenguaje audiovisual en su narrativa, en *The Mandalorian*, se identificó que la principal muestra contaba con los elementos tradicionales de la fotografía y sus principales fundamentos, indagados a lo largo de los años. Esto se refleja en el uso pertinente de los planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. Así, por ejemplo, el uso continuo de los movimientos de

cámara, para ser más específico, el travelling in y out y paneos horizontales y verticales, en las escenas de acción transmite inestabilidad, caos y dinamismo, lo cual hace que se genere en el usuario la sensación de vehemencia. El factor de la iluminación cenital, cumple una función crucial para generar en el espectador dramatismo, misterio y personalidad a los personajes. En adición, el empleo constante del uso de planos medios, permite tener un mayor campo visual para las escenas de acción y se desarrolle con lujo de detalle todas las maniobras que realizan los personajes de la ficción. Elementos que, aportan a la narración, descripción de los personajes y desarrollo dramático por medio de imágenes que transmite una serie de emociones en el espectador y ayuda a comprender los arcos dramáticos donde las principales figuras se desarrollan.

De igual forma se distinguió el uso de los aspectos tecnológicos en el cine digital, en *The Mandalorian*, dado que se consiguieron mostrar elementos y fundamentos prácticos usados en la realización de la serie, que involucran el principal uso de efectos especiales para la correcta percepción del mundo fantástico del universo en el que se desarrolla el arco dramático. A su vez, se puede reflejar el manejo de los efectos visuales tradicionales y digitales para potenciar la integración del espectador en el universo que se comparte de la historia, con el uso correcto de efectos generados por computadora y las ya conocidas técnicas de efectos tradicionales que incorporan realismo en sus escenas.

De la misma forma la implementación e innovación de las diferentes herramientas de filmación, agregan un avance sustancial en el desarrollo de las producciones audiovisuales y sus complementos para la elaboración de series de

streaming o televisivas. Además del manejo sustancial en la edición digital, que complementa la visión de las secuencias plasmadas por el guion y la misión del director, que busca compartir su visión del producto final.

Finalmente, el uso correcto de estos aspectos tecnológicos da como resultado una producción que combina lo mejor de técnicas ya olvidadas dentro del ámbito audiovisual, como son el uso de efectos especiales prácticos (pinturas mate, animatrónicos, diseño de arte en personajes, recreaciones a gran escala y escenografías) junto al empleo de nuevas fórmulas que involucran el uso de técnicas ya olvidadas en las producciones, el uso de pantallas LED y entornos naturales son otro ejemplo. Como resultado se genera la visión del director, con el fin de plantear una idea que busca aumentar la participación del espectador en un entorno que solo se creía parte de sus propias fantasías.

REFERENCIAS

Álvarez, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología.*

Paidós.

Balló, J., & Pérez, X. (2010). *La Semilla Inmortal.* Anagrama.

Bedoya, R. (2015). *El cine peruano en tiempos digitales.* Universidad de Lima Fondo

Editorial.

Bedoya, R., y Leon, I. (2003). *Ojos bien Abiertos.* Universidad de Lima.

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación.* Pearson Educación de Colombia.

Brown, B. (2002). *Cinematografía: teoría y práctica: creación de imágenes para*

directores de fotografía y directores. Focal Press.

Campbell, J. (2020). *El héroe de las mil caras.* Atalanta.

Carrasco, R. (2017). *Análisis de la evolución de los procesos de producción en el cine*

independiente digital peruano. Comparación entre las películas La maldición de

los Jarjachas 2 (2002) y Videofilia y otros síndromes virales (2016), según

expertos en cinematografía. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/15636>

Ching, M. (2018). *Proceso de edición de dos largometrajes peruanos en cine digital.*

[Tesis de pre-grado, Universidad de San Martín de Porres].

<https://hdl.handle.net/20.500.12727/5806>

Chion, M., y Gorbman, C. (2019). *Audio-Visión: Sonido en Pantalla*. Columbia University Press.

Corrales, R. (2018). *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual de las escenas presentes en el tráiler de la película Wiñaypacha, primera película producida en idioma Aymara Lima–2018*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/34866>

Crespo, O. (2012). *Producción de efectos visuales y técnicas de composición digital en el contexto cinematográfico español: análisis e influencia de la digitalización en los procesos productivos*. [Tesis Doctoral, Universidad de Santiago de Compostela].

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=124108>

Cuba, H. (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 Grado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].

<http://hdl.handle.net/20.500.12423/2662>

Dancyger, K. (2010). *La técnica de edición de películas y videos: historia, teoría y práctica*. Routledge.

Dancyger, K. (2006). *La idea del director: el camino hacia la gran dirección*. Routledge.

Delgadillo, R. (2011). *Teorías sobre montaje audiovisual*. Punto cero.

Dmytryk, E. (2018). *Sobre la edición cinematográfica: una introducción al arte de la construcción cinematográfica*. Routledge.

- Edgar, R., Marland, J., y Rawle, S. (2015). *El lenguaje del cine*. Fairchild Books.
- Eisenstein, S. (1999). *La Forma del cine*. SIGLO XXI.
- Elsaesser (2012). *Metrópolis*. British Film Institute.
- Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P. y Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw-Hill Interamericana Editores.
- Figgis, M. (2008). *El cine digital*. Alba Editorial.
- Fuentes, B, y Fuentes, M. (2015). *El cine digital como estrategia para mejorar los niveles de producción audiovisual en los alumnos de la Facultad de Comunicación Social e Idiomas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco* [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].
<http://hdl.handle.net/20.500.12918/160>
- Guia Guerra, B. M. (2023). *Análisis del lenguaje audiovisual del vídeo " Elecciones Generales 2021 Perú" del animador Poloverde*. [Tesis de grado, Universidad Privada del Norte]. <https://hdl.handle.net/11537/33196>
- Harmetz, A., y Hamilton, M. (2013). *La realización de El mago de Oz*. Chicago Review Press.
- Hernández, G. (2015). *EFFECTOS VISUALES: Desarrollo y evolución a lo largo de la historia del cine*. [Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Valencia].
<http://hdl.handle.net/10251/57346>

- Hoser, T. (2018). *Introducción a la cinematografía: aprendizaje a través de la práctica*. Routledge.
- Hunter, I. Q., y Melia, M. (2020). *The Jaws Book: Nuevas perspectivas sobre el clásico éxito de taquilla de verano*. Bloomsbury Academic.
- Kocka, L. (2019). *Dirección de la narrativa y el diseño de tomas: el arte y el oficio de dirigir*. Vernon Press.
- Landau, D. (2014). *Iluminación para cinematografía: una guía práctica del arte y oficio de la iluminación para la imagen en movimiento*. A&C Black.
- Meruane, P. S., & Castro, M. C. (2008). *Métodos de investigación social*. Ciespal.
- Millerson, G., y Owens, J. (2008). *Manual de producción de video*. Focal Press.
- Mas, E. (2016). *Del cinerama al cine digital: Del cenit a la decadencia*. Universitat Politècnica de Catalunya.
- Musburger, R., y Ogden, M. (2014). *Producción de video con una sola cámara*. CRC Press.
- Maxwell, J. (2019). *Diseño de investigación cualitativa: Un enfoque interactivo*. Editorial Gedisa.
- Oreja, T. (2016). *Narrativa Audiovisual y Nuevas Tecnologías Nuevos Escenarios y Formas de Expresión: los videoblogs*. [Tesis de Maestría, Universidad de Valladolid]. <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/22447>

Prince, S. (2011). *Efectos visuales digitales en el cine: la seducción de la realidad*. Rutgers University Press.

Purves, B. J. C. (2008). *Stop Motion: Passion, Process and Performance*. Routledge.

Radke, R. J. (2012). *Computer Vision for Visual*. Cambridge University Press.

Ramos, J., & Valverde, K. (2019). *El aporte del lenguaje audiovisual a la divulgación de las investigaciones académicas en la UNSAAC*. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco].

<http://hdl.handle.net/20.500.12918/4674>

Retamozo, J. (2021). *Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de Destripando la historia*. [Tesis de grado, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/94637>

Riambau, E. (2015). *El cine en la era digital*. Universidad de Barcelona.

Sánchez-Moreno, J. (2016). *Análisis de la composición digital para la realización de efectos digitales en los casos de The Martian (2015) y Mad Max: Fury Road (2015)*. [Tesis de maestría, Universitat Politècnica de València].

<http://hdl.handle.net/10251/71562>

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

Selles, M., & Racionero, A. (2008). *El lenguaje cinematográfico + El documental*. Universitat Oberta De Catalunya.

- Shay, D., & Duncan, J. (1993). *La creación de Jurassic Park*. Ballantine Books.
- Solomon, M. (2011). *Viajes fantásticos de la imaginación cinematográfica: el viaje a la luna de Georges*. Suny Press.
- Tripodero, J. (2016). *La fotografía en el cine: una visión polémica de Christopher Doyle*. Sistema Nacional de Repositorios Digitales. <https://bit.ly/3OYPtoO>
- Vidal Alejandro, A. (2020). *Producción y estética del cine digital*. UNAM.
- Wright, S. (2017). *Composición digital para cine y video: flujos de trabajo y técnicas de producción*. Routledge.
- Zurita, F. (2020). *La realidad y la ficción desde la dirección de fotografía*. [Tesis de pregrado, Universidad de las Américas].
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11982>

ANEXOS

ANEXO N°1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE		
VARIABLE	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
NARRATIVA AUDIOVISUAL	LENGUAJE AUDIOVISUAL	PLANOS
		ÁNGULOS
		MOVIMIENTOS DE CÁMARA
		ILUMINACIÓN
CINE DIGITAL	ASPECTO TECNOLÓGICO	EFFECTOS ESPECIALES
		HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN
		EDICIÓN DIGITAL

Problema	Objetivos	Variable	Definición conceptual de la variable
<p>¿De qué manera se presenta la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en 'The Mandalorian' (2019 – 2020)?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Analizar la manera en que se presenta la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en 'The Mandalorian' (2019 – 2020).</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>A. Categoría 1: Lenguaje Audiovisual</p>	<p>NARRATIVA AUDIOVISUAL</p>	<p>La narrativa audiovisual consta de la construcción de una o varias imágenes en secuencia que, acompañadas de sonidos, cuentan historias que serán percibidas por el usuario (Sánchez, 2006). Las imágenes expresan un mensaje por medio de varios factores, teniendo como principal a la fotografía, que contribuye a comunicar y al ser reproducidas en continuidad, logra una conexión con la audiencia y por ende una narrativa visual. Toda producción audiovisual está compuesta por el lenguaje audiovisual que ayudará a su desarrollo narrativo y es el ADN de toda película.</p>
	<p>b. Categoría 2: Aspecto Tecnológico.</p>		<p>CINE DIGITAL</p>

ANEXO N°2. MATRIZ DE CONSISTENCIA

Definición operacional			Tipo de estudio y diseño
Variable	Categoría	Indicadores	
Narrativa Audiovisual	Lenguaje Audiovisual	Planos	Tipo de investigación: Cualitativa – No experimental Población: Serie “The Mandalorean” Muestra: Capítulos 1, 2, 7, 8 (<i>Temporada 1</i>) y 9, 11, 13, 16 (<i>Temporada 2</i>) Técnica: Análisis de contenido Instrumento: Ficha de observación
		Ángulos	
		Movimientos de Cámara	
		Planteamiento de iluminación	
Cine Digital	Aspecto Tecnológico	Efectos Especiales	
		Herramientas de filmación	
		Edición Digital	

ANEXO N°3. FORMATO DE VALIDEZ BASADO EN EL CONTENIDO DEL CINE DIGITAL Y LA NARRAI

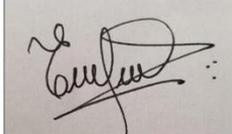


FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: CINE DIGITAL

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar el cine digital. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	Mg. Estefany Yamil Morales Blanco		
Sexo:	Femenino	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	11 años.		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Ciencias de la Comunicación. Periodismo y Comunicación Multimedia. Marketing.		
Áreas de experiencia profesional	Periodismo y producción de televisión. Marketing.		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por cine digital a la especialidad en la cinematografía de emplear tecnologías digitales para filmar proyectos audiovisuales, ya sean para filmes, series de televisión o spot publicitarios que requieran un tratamiento narrativo. Estas nuevas tecnologías, con el pasar de los años han revolucionado la producción que requiere un proyecto audiovisual, dando la capacidad de poder realizar un producto filmico más accesible en las pequeñas masas que surgen dentro de la industria del cine. Es así que se ha decidido analizar la serie "The Mandalorian", ya que, ha empleado el uso de estas nuevas tecnológicas presentadas en la industria cinematográfica y adaptándolas a las series televisivas que se presentan vía

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

streaming, esto también apoyado por emplear métodos tradicionales del cine que dan vida al proyecto a través de su narrativa audiovisual, usadas para la realización de las secuencias en cada capítulo.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

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

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

b. Coherencia

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

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

c. Claridad

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

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Lenguaje Audiovisual	PLANOS	Se describirá los planos, que se definen como los encargados de designar una distancia entre la posición de la cámara y el objetivo al cual se filma.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ÁNGULOS	Se describirá los ángulos, que se definen como la relación de altura entre la cámara y el actor, plasmados en la escena a grabar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		MOVIMIENTOS DE CÁMARA	Se describirá los movimientos de cámara que se definen como los movimientos físicos y ópticos a través de lo que se filmará.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ILUMINACIÓN	Se describirá la iluminación que se define como expresar el uso de la luz en ciertas partes de una	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

			escenografía que se quiere que nuestro espectador observe													
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
CINE DIGITAL	Aspecto tecnológico	EFFECTOS ESPECIALES	Se describirá los efectos especiales que se definen como aquellos métodos que cumplen con la función de darle la ilusión al espectador de lo que observa a través de sus pantallas, sucedió en realidad o existe.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN	Se describirá las herramientas de filmación, que se definen como los implementos básicos que cualquier producción considera necesario al momento de ejecutar tu rodaje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		EDICIÓN DIGITAL	Se describirá la edición digital que se define como el ensamblaje de todo lo recolectado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL



			durante la producción del proyecto audiovisual durante el rodaje y su futuro aspecto final para la transmisión en los canales de difusión establecidos.																	
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

ANEXO N°4. FORMATO DE VALIDEZ BASADO EN EL CONTENIDO DEL CINE
DIGITAL



FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: CINE DIGITAL

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar el cine digital. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	Carlos Miguel Ruiz Coral		
Sexo:	Femenino	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	21 años		
Grado académico:	Bachiller	Magister	Doctor
Área de formación académica	Comunicación audiovisual		
Áreas de experiencia profesional	Televisión, cine		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por cine digital a la especialidad en la cinematografía de emplear tecnologías digitales para filmar proyectos audiovisuales, ya sean para filmes, series de televisión o spot publicitarios que requieran un tratamiento narrativo. Estas nuevas tecnologías, con el pasar de los años han revolucionado la producción que requiere un proyecto audiovisual, dando la capacidad de poder realizar un producto filmico más accesible en las pequeñas masas que surgen dentro de la industria del cine. Es así que se ha decidido analizar la serie “The Mandalorian”, ya que, ha empleado el uso de estas nuevas tecnológicas presentadas en la industria cinematográfica y adaptándolas a las series televisivas que se presentan vía *streaming*, esto también apoyado por emplear métodos tradicionales del cine que

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

dan vida al proyecto a través de su narrativa audiovisual, usadas para la realización de las secuencias en cada capítulo.

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

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

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

b. Coherencia

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

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

c. Claridad

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

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Lenguaje Audiovisual	PLANOS	Se describirá los planos, que se definen como los encargados de designar una distancia entre la posición de la cámara y el objetivo al cual se filma.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ÁNGULOS	Se describirá los ángulos, que se definen como la relación de altura entre la cámara y el actor, plasmados en la escena a grabar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		MOVIMIENTOS DE CÁMARA	Se describirá los movimientos de cámara que se definen como los movimientos físicos y ópticos a través de lo que se filmará.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ILUMINACIÓN	Se describirá la iluminación que se define como expresar el uso de la luz en ciertas partes de una	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

			escenografía que se quiere que nuestro espectador observe													
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
CINE DIGITAL	Aspecto tecnológico	EFFECTOS ESPECIALES	Se describirá los efectos especiales que se definen como aquellos métodos que cumplen con la función de darle la ilusión al espectador de lo que observa a través de sus pantallas, sucedió en realidad o existe.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN	Se describirá las herramientas de filmación, que se definen como los implementos básicos que cualquier producción considera necesario al momento de ejecutar tu rodaje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		EDICIÓN DIGITAL	Se describirá la edición digital que se define como el ensamblaje de todo lo recolectado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

			durante la producción del proyecto audiovisual durante el rodaje y su futuro aspecto final para la transmisión en los canales de difusión establecidos.																	
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

ANEXO N°5. FORMATO DE VALIDEZ BASADO EN EL CONTENIDO DEL CINE DIGITAL



FORMATO DE VALIDEZ BASADA EN EL CONTENIDO: CINE DIGITAL

Estimado(a) experto(a): Reciba mis más cordiales saludos, el motivo de este documento es informarle que estoy realizando la validez basada en el contenido de un instrumento destinado a analizar el cine digital. En ese sentido, solicito pueda evaluar los siguientes ítems en tres criterios: Relevancia, coherencia y claridad. Su sinceridad y participación voluntaria me permitirá identificar posibles fallas en la escala.

Antes es necesario completar algunos datos generales:

I. Datos Generales:

Nombres y Apellidos completos:	DORIS NEIRA SALDAÑA		
Sexo:	Femenino (X)	Masculino	
Años de experiencia profesional: (desde la obtención del título)	23 AÑOS		
Grado académico:	Bachiller	Magister (X)	Doctor
Área de formación académica	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Áreas de experiencia profesional	COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL		
Tiempo de experiencia profesional en el área	2 a 4 años	5 a 10 años	10 a más (X)
Firma del experto			

II. Breve explicación del constructo

Se entiende por cine digital a la especialidad en la cinematografía de emplear tecnologías digitales para filmar proyectos audiovisuales, ya sean para filmes, series de televisión o spot publicitarios que requieran un tratamiento narrativo. Estas nuevas tecnologías, con el pasar de los años han revolucionado la producción que requiere un proyecto audiovisual, dando la capacidad de poder realizar un producto filmico más accesible en las pequeñas masas que surgen dentro de la industria del cine. Es así que se ha decidido analizar la serie “The Mandalorian”, ya que, ha empleado el uso de estas nuevas tecnológicas presentadas en la industria cinematográfica y adaptándolas a las series televisivas que se presentan vía *streaming*, esto también apoyado por emplear métodos tradicionales del cine que dan vida al proyecto a través de su narrativa audiovisual, usadas para la realización de las secuencias en cada capítulo.

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

III. Criterios de Calificación

a. Relevancia

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

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

b. Coherencia

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

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

c. Claridad

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

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
NARRATIVA AUDIOVISUAL	Lenguaje Audiovisual	PLANOS	Se describirá los planos, que se definen como los encargados de designar una distancia entre la posición de la cámara y el objetivo al cual se filma.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ÁNGULOS	Se describirá los ángulos, que se definen como la relación de altura entre la cámara y el actor, plasmados en la escena a grabar.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		MOVIMIENTOS DE CÁMARA	Se describirá los movimientos de cámara que se definen como los movimientos físicos y ópticos a través de lo que se filmará.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		ILUMINACIÓN	Se describirá la iluminación que se define como expresar el uso de la luz en ciertas partes de una	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

			escenografía que se quiere que nuestro espectador observe														
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Variable	Categorías	Subcategorías	Análisis	Relevancia				Coherencia				Claridad				Sugerencias
				0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
CINE DIGITAL	Aspecto tecnológico	EFFECTOS ESPECIALES	Se describirá los efectos especiales que se definen como aquellos métodos que cumplen con la función de darle la ilusión al espectador de lo que observa a través de sus pantallas, sucedió en realidad o existe.	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		HERRAMIENTAS DE FILMACIÓN	Se describirá las herramientas de filmación, que se definen como los implementos básicos que cualquier producción considera necesario al momento de ejecutar tu rodaje	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	
		EDICIÓN DIGITAL	Se describirá la edición digital que se define como el ensamblaje de todo lo recolectado	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL

			durante la producción del proyecto audiovisual durante el rodaje y su futuro aspecto final para la transmisión en los canales de difusión establecidos.																
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Las alternativas de respuesta van de 0 al 3 y tienen las siguientes expresiones:

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

ESCOBAR PAREJA, OSCAR FABRICIO
GARCÍA PONCE, ALDO MANUEL