



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN**

**Análisis semiótico visual de la película “Llámame por tu
nombre” de Luca Guadagnino - 2017**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Bachiller en Ciencias de la Comunicación**

AUTORAS:

Urrutia Olaya, Kimberly Briyic (ORCID: 0000-0003-3202-2506)

Vidal Córdova, Mahonri Angel (ORCID: 0000-0002-8590-5321)

ASESORA:

Dra. Figueroa Rojas, Patricia del Valle (ORCID: 0000-0002-4933-690X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Procesos Comunicacionales en la Sociedad Contemporánea

CHIMBOTE- PERÚ

2019

Dedicatoria

A mi familia, por motivarme a perseguir mis ideales, por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad.

A mi abuela Irene, la que se alegra y celebra cada logro de sus nietos.

Los amo.

Mahonri

A mi familia, mi razón y motivo, cada uno me brindó lo necesario para concluir este logro tan importante para mí y para ellos.

Kimberly

Agradecimiento

A Dios, por concederme el culminar este trabajo y brindarme sabiduría.

A mi papá, por esforzarse cada día en pro de nuestra familia y darme siempre palabras de aliento. A mi mamá, por todo su amor y apoyo incondicional, por quedarse acompañándome hasta altas horas de la noche, mientras yo hacía mis trabajos.

A Jared, mi hermano, por ayudarme con el uso de Turnitin.

A Joao, mi hermanito pequeño, el que sin darse cuenta es mi principal empuje para estudiar y poder superarme cada día.

A Kimi, mi compañera de tesina, gracias por soportarme, gracias por tu lealtad. ¡Si se pudo!

A mis docentes, gracias por su guía, asesoría y dedicación.

Y a todos los que hicieron posible el desarrollo de este trabajo.

Mahonri

A Dios, por tener el privilegio de haber llegado hasta aquí y por permitirme compartir este logro con las personas que amo.

A mis padres Giovanna y Miguel, por apoyarme incondicionalmente en este largo camino universitario, a pesar de las dificultades de la vida, sin ustedes no estaría, ni podría haber logrado muchas de mis metas.

A mi hermano, por ser ejemplo de emprendedor y sembrar una semilla en mí de formar mi propio negocio.

A mi abuela, por ser mi soporte cada día al llegar a casa y darme estabilidad necesaria para continuar mi día a día.

Por último, a mi compañero de tesina, gracias por el apoyo incondicional, paciencia y confianza en todos estos años en la universidad hacia mi persona.

Kimberly

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
AGRADECIMIENTO	3
PÁGINA DEL JURADO	4
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	5
ÍNDICE	6
RESUMEN	7
ABSTRACT.....	8
I. INTRODUCCIÓN.....	1
V. CONCLUSIONES.....	22
VI. RECOMENDACIONES	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS	28

Resumen

La investigación tiene por finalidad realizar un análisis semiótico visual de la película "Llámame por tu nombre" de Luca Guadagnino (2017). El método de investigación aplicado es de enfoque cualitativo, de tipo interpretativo. Se analizó el film "Llámame por tu nombre", dividido en cuatro secuencias y la recolección de datos se obtuvo a través de una ficha de observación tomando en cuenta los movimientos, planos, paleta de colores, kinésica y proxémica de las ocho escenas seleccionadas. Los principales resultados destacan que el uso de planos cerrados ayuda a que el espectador se enfoque en lo que el director quiere transmitir. Así mismo, la paleta de colores empleada en la película se ha usado para resaltar la conexión de los personajes principales y para ayudar a contextualizar los horarios del día de las escenas de la película. Por otro lado, se halló que la kinésica es un recurso que se ha empleado para representar diversos sentimientos de los personajes principales, mientras que la próxemica muestra el desarrollo de la relación de los actantes en torno al transcurso de la película.

Palabras clave: semiótica visual, paleta de colores, kinésica, proxémica, planos audiovisuales.

Abstract

The purpose of the research is to carry out a semiotic visual analysis of the movie "Call me by your name" by Luca Guadagnino (2017). The applied research method is of qualitative approach, of interpretative type. As the sole participant, the movie "Call me by your name" was divided into four sequences and the data collection was obtained through an observation sheet taking into account the movements, planes, color palette, kinesics and proxémica of the Eight selected scenes. The main results highlight that the use of closed plans helps the viewer focus on what the director wants to convey. Likewise, the color palette used in the film has been used to highlight the connection of the main characters and to help contextualize the times of the day of the scenes of the film. On the other hand, it was found that the kinesic is a resource that has been used to represent various feelings of the main characters, while the proxemic shows the development of the relationship of the actants around the course of the film.

Keywords: visual semiotics, color palette, kinesic, proxemic, audiovisual plans.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad se puede percibir que quienes realizan obras audiovisuales, dedican mucho de su tiempo en el aspecto técnico y dejan de lado la importancia del mensaje. Desde este punto de vista, es esencial que quienes deseen producir contenido audiovisual, se planteen una perspectiva orientada a la producción de discurso y su concordancia con el mensaje que se desea transmitir.

Una película contiene la representación de muchos signos a la vez. Algunas veces, quienes producen, se basan solo en la esteticidad de la imagen y dejan de lado lo que verdaderamente se quiere transmitir. Es aquí en donde se hará la intervención con instrumentos semióticos.

Desde este punto de vista, se plantea el problema general: ¿Cómo se representa la semiótica visual en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)? Para ello se pretende responder a los problemas específicos: ¿Cuáles son las secuencias de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?, ¿Cómo se presentan los planos y movimientos de cámara en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?, ¿Cómo se presenta la paleta de colores en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)? Y ¿Cómo se presenta la kinésica y proxémica de los personajes principales en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?

El presente trabajo de investigación se fundamenta teóricamente, porque busca analizar la semiótica visual de un film. Según Bernal (2010), manifiesta que la justificación es teórica cuando el objeto de estudio es invitar a la reflexión y debate académico en cuanto al conocimiento que ya existe, contrastar una teoría y comparar resultados.

Por otra parte, el estudio es justificado de manera práctica ya que estudiar estos temas permiten plantear mejores productos como comunicadores, así como también se pone en manifiesto el conocimiento adquirido en las experiencias curriculares como semiótica del discurso; psicología de la comunicación; procesos audiovisuales; entre otros, para la realización del análisis de la película en mención.

Asimismo, como justificación social, es sabido que el ser humano y la sociedad siempre pretenden asignarle un valor o una interpretación a todo hecho y, mediante la semiótica y su análisis podemos dar un paso más y asignarles un valor a las percepciones observadas contrastándolas con nuestra realidad.

Como objetivo general de la investigación, se considera analizar la semiótica visual de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017), para ello se cumplen con los propósitos específicos de identificar las secuencias resaltantes de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017), analizar los planos y movimientos de cámara en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017), analizar la paleta de colores la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017) y analizar la kinésica y proxémica de los personajes principales en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017).

II. MARCO TEÓRICO

Dentro de los antecedentes investigados, Balta (2008) en su artículo titulado *Importancia del análisis semiótico de los anuncios publicitarios*, indica que mediante un análisis de las dimensiones conceptuales y semióticas de un spot se identifica los valores culturales que la marca pretende tener o inculcar, se observa la manera en la que los consumidores o consumidores potenciales se comportan, y cómo la sociedad comprende e interpreta el mensaje del spot. Un análisis semiótico es básico para la comprensión de la publicidad misma y, por ende, de la sociedad, debido a que dentro de este proceso de comunicación se transmite un mensaje, en el cual los significados se encuentran codificados y en el que todo se encuentra dentro de una estructura social.

Por otro lado, Aspuri (2018), en su tesis *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual sobre las escenas de la serie 13 Reasons why capítulo 1 temporada 1, Lima, 2018*. Es de enfoque cualitativo, tipo aplicado, nivel hermenéutico, diseño no experimental. En sus resultados obtenidos mencionan que todo el capítulo está basado en el uso de los elementos sintácticos, elementos morfológicos, su utilización de ambas predominan en todas las escenas brindando proporción. Menciona en sus conclusiones que dentro de los elementos sintácticos, utilizan con mayor manejo la escala de planos más cerrados, tales como plano detalle, plano medio corto y el plano medio, pues se relacionan al punto de vista permitiendo así planear la escena sutilmente, para generar cercanía y distancia.

Menciona también Crespo (2018), en su tesis *Rol del diseño de producción en*

la construcción de la fantasía ochentera en la serie "Stranger Things", Lima, 2018. Es de enfoque cualitativo, tipo aplicada, nivel hermenéutico. Los resultados demuestran que los escenarios utilizados en la serie "Stranger Things" concretan atmósferas idóneas que llevan al realismo de la historia. Tanto si hablamos de sets, espacios contruidos y adaptados; como de locaciones, espacios naturales que se escogieron por sus significados sociales, culturales, y por aportar a la narrativa. Sobre la caracterización, se concluye en que esta permitió una correcta construcción visual del personaje, representando sus características individuales y sociales a través del vestuario, maquillaje y peinado. La caracterización actuó como indicativo de costumbres, preferencias e ideologías, además de adaptarse al desarrollo de la historia.

Cornejo (2017), en su tesis *Análisis del lenguaje audiovisual en el spot publicitario Rifa Promovido por el Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría. Lima. Emitido en el año 2016.* Es de enfoque inductivo, tipo aplicada, nivel hermenéutico, diseño no experimental. Los resultados demuestran que los elementos del lenguaje audiovisual en el spot complementan el mensaje del spot, porque la función que ejercía cada elemento era dar un significado en cada escena. Concluyó en que los elementos del lenguaje audiovisual brindan soporte al relato de la historia originando así el mensaje general que es el de concientizar a las personas para comprar una rifa.

Fernández (2017). En su tesis *Análisis de los aspectos del lenguaje audiovisual en los diez sketches de humor más vistos en el canal Enchufe Tv, Youtube, 2017.* Es de enfoque cualitativo, nivel hermenéutico, tipo aplicada. En sus resultados indica que los aspectos morfológicos y aspectos sintácticos llegan a complementar y reforzar el mensaje, que como función da un significado en cada escena. Llegó a la conclusión que los elementos audiovisuales han sido empleados de manera correcta y crea emociones en el espectador hasta hacerlo sentir parte de su historia.

Según Medel (2018). En su artículo *Japóanimación y género: análisis semiótico de Sailor Moon, la película.* Es de enfoque cualitativo, diseño descriptivo. En sus resultados indican que cada personaje mediante sus características de color, vestimenta, representan una imagen diferente una a la otra. Concluyó que en la japóanimación existe una categorización física entre los buenos y malos. Generalmente los buenos son de cabellos rubios, en tanto, que los malos están representados por los personajes de un prototipo moreno. Esta esquematización corresponde a homologar dicha tipificación con el mundo de lo oculto, de la noche,

de lo desconocido o anormal. La figura de Xenia, la mala, está revestida de cabellos oscuros, en tanto que la guerrera Luna es el adalid rubio, y por ende puro. Xenia es la otra cara de la moneda del imaginario femenino: es la apariencia, la mentira, lo secreto, lo falso, lo malo. En cambio, Bunny (la guerrera Luna) simboliza el orden, lo verdadero, la normalidad y el bien.

Así mismo, Ponce (2014). En su tesis *Análisis semiótico de los lenguajes kinésicos y proxémicos de la película La Profecía I*. Es de enfoque cualitativo, nivel descriptivo. En sus resultados menciona que la kinésica y la proxémica son sistemas de comunicación que se encuentran íntimamente relacionados, así estos se presentan de forma natural o aprendida. Concluyó que la kinésica y la proxémica son sistemas de comunicación que se encuentran íntimamente relacionados, así éstos se presentan de forma natural o aprendida y no pueden desarrollarse de forma aislada, también menciona que en la película “La Profecía 1”, los lenguajes kinésicos de los ojos de los personajes transmitieron diferentes respuestas emocionales a los espectadores, siendo las sensaciones de misterio y de temor las predominantes.

Según Chisaguano (2015). En su tesis *Comunicación Masculinidades y Representación: Análisis de discurso visual sobre el spot publicitario Shampoo Ego*, tuvo como objetivo analizar el discurso visual sobre el spot publicitario del shampoo Ego para identificar las masculinidades y representaciones expuestas. La investigación aborda la metodología de enfoque cualitativo, la técnica de investigación utilizada es la etnografía visual. Con sus resultados obtenidos mencionan que la sociedad se mantiene interconectada a través de los medios audiovisuales. Concluyendo identificar la manera en como la sociedad entiende los discursos formales sobre los otros y a la vez la forma en como el público se configura mediante los discursos expuestos a partir desde el punto de vista de visualidad.

Ordoñez (2017). En su tesis titulada *Estrategias audiovisuales y su vinculación con el turismo de la ciudad de Ambato*. Tuvo como objetivo general promocionar y difundir los atractivos turísticos y gastronómicos de la ciudad de Ambato con el slogan “Seduciendo con sus encantos” a través de material audiovisual innovador para incentivar y potenciar el turismo en la ciudad. Es de enfoque mixto, de nivel exploratorio y descriptivo. La obtención de los resultados fue el interés de la creación de producciones audiovisuales por parte del público en general a través de spots publicitarios. Llegó a la conclusión que es importante hacer uso de las que hoy se pueden realizar con la facilidad de la tecnología, se

convierte en un punto principal para la difusión o promoción de lo que se quiere dar a conocer o vender, en este caso los sitios turísticos de la ciudad.

En cuanto a la definición de semiótica visual Marchán (2012) expone que es el análisis del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la imagen y las comunicaciones visuales, desborda lo estrictamente gráfico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, íconos y estructuras, para proseguir con elementos históricos y socio-antropológicos que se encuentran dentro de la semióticas de la imagen.

Para Mangieri (2014), la semiótica visual busca comprender el concepto de signos visuales, cómo clasificarlos y cómo cada uno de ellos contiene tipos de contenidos, concibiendo que son las imágenes un resultado cultural que necesitan interpretación activa para lograr su entendimiento a profundidad.

Para Polidoro (2016) la semiótica visual quiere explicar qué es y cómo funciona el lenguaje visual “¿cómo hacemos para reconocer el significado de una imagen, cuán rico es este significado, cómo se combina con otros?” y el otro objetivo es el de “analizar los textos visuales” (un cuadro, una foto, un cómic, un logo) para entender qué y cómo consiguen comunicar.

Una base para analizar a detalle personajes y textos es el modelo actancial, el cual, según Greimas (1976), está sustentado en las relaciones que existen entre los distintos actantes y se reconocen a partir de su funcionamiento en el relato. Dentro de los actantes, existen roles tales como: el rol del sujeto (S), quien desea un objeto y es el personaje principal del esquema; el objeto (O), lo que el sujeto quiere conseguir; el rol del ayudante (AY), quienes ayudan a que el sujeto consiga el objeto; el rol del oponente (OP), actantes que se oponen a que el sujeto consiga el objeto; el rol del destinador (D1), fuerza que mueve al sujeto a conseguir el objeto; y el rol del destinatario (D2), quien se beneficia si el sujeto consigue el objeto.

Otros de los elementos que ayudan al desarrollo de un análisis semiótico visual, son el uso de planos, movimientos de cámara, colores, kinésica y proxémica. Para Baccaro y Guzmán (2013), el plano es la unidad mínima del lenguaje audiovisual, es decir, la imagen que vemos en cada fotograma; cada vez que cambia el encuadre, hay un nuevo plano.

Dentro de los planos audiovisuales más usados, según Baccaro y Guzmán (2013), se tiene al plano general, que abarca todo el escenario y es descriptivo; plano americano, que comprende al personaje desde la cabeza hasta algo más abajo de las rodillas; plano medio, que recoge a un personaje desde el pecho hasta la cabeza; primer plano, el cual reproduce al personaje aproximadamente desde la altura de los hombros hasta la cabeza; y el plano detalle, el que recoge una parte muy pequeña de una realidad mayor.

Para Gómez, F. J., y Marzal, J. (2015), los principales movimientos de cámara son los siguientes: movimiento de rotación o paneo; movimiento de traslación o travelling; y zoom, el cual es netamente un movimiento interno de los lentes de la cámara. A su vez, estos movimientos tienen diferentes combinaciones o variaciones según sea necesario.

Cantú, L., et al (2015), habla de la kinésica como una ciencia que se encarga de ofrecer un significado al comportamiento humano que se observa en la postura corporal, la cual expresa la actitud de las personas en relación a su entorno y puede ser abierta o cerrada; los gestos, movimientos de cualquier parte del cuerpo a través de los cuales se expresan sensaciones y emociones; y las expresiones faciales, tales como felicidad, tristeza, ira, asco, sorpresa, miedo y desprecio.

Gonzales, M. (2012), define a la proxémica como el estudio de la distancia que separa a las personas cuando están interactuando. A su vez, cataloga los tipos de distancia, tales como distancia pública, aproximadamente a partir de los tres metros en adelante; distancia social, de uno a tres metros; distancia personal, entre 50 centímetros y un metro; y distancia íntima, menos de 50 centímetros.

Según Chiriboga (2017), el color encierra significados que en determinada sociedad son aceptados y valorados. El color ha sido un vehículo de expresión en el cine, desde que la tecnología permite el cine en color, e incluso desde antes, ya que, en tiempos del cine mudo, algunos cineastas ya coloreaban sus películas fotograma a fotograma para poder incluirlo como un elemento expresivo más. Las producciones audiovisuales toman estos elementos cromáticos con el fin de reforzar ideologías, asociar conceptos y profundizar emociones.

Para Freeman (2017), la luz, sea natural o artificial, siempre cuenta con una dominante de color que tiende hacia el rojo, pasando por el amarillo y el naranja; o hacia el azul, pasando por el blanco. Esto hace que los tonos sufran de una alteración, y que el blanco no se presente como un blanco puro, sino que tendrá tendencia a ser rojizo o azulado. A su vez, los tonos cálidos son representados con colores rojos, amarillos y naranjas, mientras que los tonos fríos utilizan colores azules, violetas y turquesas.

La presente investigación toma como base los fundamentos de la teoría estructuralista, según Pardo (2014) todos los objetos se conforman por estructuras, que a su vez pueden ser analizadas detalladamente. Asimismo, menciona que el lenguaje posee unidades mínimas que finalmente tienen un orden dependiendo de una serie de reglas para conseguir el significado. Es así que el estructuralismo estudia cualquier objeto como un todo, en donde cada parte se relaciona entre sí. En el caso de la unidad de estudio, se descompone la parte visual ya que por separado cada una posee un mensaje propio, y a su vez, en conjunto, el mensaje puede ser intensificado, o en algunos casos, puede llegar a ser distinto.

III. METODOLOGÍA:

3.1. Tipo y diseño de investigación:

La investigación es de enfoque cualitativo, ya que según Hernández, et al. (2014) se exploran y se detallan muestras que contribuyen a interpretación de un fenómeno específico.

Para Ballesteros (2014), este enfoque ayuda a la interpretación de los procesos sociales. Además comprende la subjetividad entre el investigador y el fenómeno que estudia, generando conocimientos e interpretaciones que permiten crear nuevo conocimiento para ser analizado.

A su vez, es de tipo aplicada ya que según, Muñoz (2015), la investigación aplicada tiene como objetivo aplicar conocimientos teóricos previamente obtenidos.

El diseño de investigación es hermenéutico, pues según Pedraz et. al (2014) indica que la hermenéutica describe y estudia fenómenos significativos de manera cuidadosa y detallada, en base al criterio de los investigadores.

Para Beuchot (2014), la hermenéutica es la acción de analizar textos que ayuda a la comprensión de estos de manera clara y objetiva.

3.2. Categorías, Subcategorías y matriz de categorización apriorística

El ámbito temático seleccionado fue la semiótica visual. Según Mangieri (2014), la semiótica visual busca comprender el concepto de signos visuales, clasificarlos y cómo cada uno de ellos contiene tipos de contenidos, concibiendo que son las imágenes un resultado cultural que necesitan interpretación activa para lograr su entendimiento a profundidad.

Las categorías que se emplearon guardan relación con el ámbito temático planteado. Son los planos, movimientos de cámara, temperatura de color, colores predominantes, kinésica y la proxémica.

3.3. Escenario de estudio:

La observación de la película se desarrolló en una habitación amplia oscura, en un ambiente silencioso que permitía la comodidad para admirar y visualizar de mejor manera la película, se contó con un televisor LED de 50 pulgadas y un equipo de sonido surround. Tratando de asemejar el ambiente a una sala de cine, sentados en un holgado sofá a la espera de la proyección de la película.

El film se inicia en Italia, en la década de 1980, en medio del esplendor del verano, en un pueblo ubicado al norte, indulgente, antiguo y bello, que se encuentra entre montañas, lagos y caminos sin pavimentar, rodeado de prados interminables con hierba verde, tocados por la luz blanquecina, todo un paisaje provincial.

3.4. Participantes:

Como participante se tiene al film 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino, el cual se dividió en cuatro secuencias. Cada una de ellas corresponde a una unidad dramática, en la que a pequeña escala se produce un planteamiento, nudo y desenlace dentro del argumento principal. A su vez, cada una de las secuencias cuenta con una parte denotativa y otra connotativa. De las secuencias se escogieron ocho (8) escenas, las cuales que contienen mayor cantidad de elementos semióticos que aportan al desarrollo de la investigación.

Como categorías de estudio, se tomó en cuenta los movimientos de cámara y los planos de ocho (8) escenas seleccionadas así como la paleta de colores presente en cada escena (personajes y espacio usado) y; la proxémica y kinésica de dos (2) personajes de la película.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Se utilizó la técnica de observación, la cual según Sabino (1992), el hombre capta la realidad que lo rodea través de sus sentidos para luego organizar los datos intelectualmente; y como instrumento se empleó una ficha de observación la cual ha sido elaborada por los autores teniendo en cuenta los temas relacionados a la semiótica visual, tales como: Movimientos de cámara y planos, paleta de colores, kinésica y proxémica; los cuales permitieron estudiar de manera adecuada cada elemento de las escenas seleccionadas de la película.

3.6. Procedimientos:

Se visualizó la película, utilizando la técnica de observación para posteriormente llenar las fichas de observación con parámetros específicos que ayuden a responder los propósitos específicos. Los datos obtenidos de la ficha de observación fueron descritos, para luego ser interpretados en la ficha de análisis. Se tuvo que analizar más de una vez las escenas seleccionadas.

3.7. Rigor Científico:

La fiabilidad y consistencia de la investigación se fundamenta en técnicas utilizadas anteriormente en otras investigaciones. De la misma manera, la validez de la investigación está cimentada en el diseño hermenéutico el cual describe y estudia fenómenos significativos de manera cuidadosa y detallada, Asimismo, este estudio cuenta con la asesoría de expertos en el tema que apoyan y sostienen la credibilidad de la investigación.

En cuanto a la transferibilidad o aplicabilidad, esta investigación servirá para realizar un mayor análisis de productos audiovisuales. Por otro lado, la consistencia se hizo presente en el proceso de triangulación de datos, en el que se comparan los resultados obtenidos en relación a las teorías y estudios previos de la investigación. Además, en cuanto a la confirmabilidad, se cuenta con evidencia que atestigua la aplicación del instrumento.

3.8. Método de análisis de información:

Se utilizó la técnica de análisis de contenido la cual, según Holsti (1969) es una técnica de investigación cuya finalidad es la descripción objetiva y sistemática del contenido en manifiesto de la comunicación.

Mediante la técnica de observación, se dividió la película en cuatro

(4) secuencias, para luego tomar como base el modelo actancial propuesto por

Greimas. Asimismo, se analizó la paleta de colores; los movimientos y planos; la kinésica y la proxémica, los cuales sirvieron para responder a los propósitos del proyecto.

3.9. Aspectos éticos

La presente investigación se rigió bajo los aspectos bioéticos, según los autores Argimón y Jiménez (2019), de acuerdo al principio de beneficiencia primero se consideró validar la ficha de instrumento elaborada por tres jueces expertos en la variable de estudio. También menciona al principio no maleficiencia, no se busca dañar la integridad de los participantes y protege su privacidad. El principio de autonomía, los autores de la investigación deben guardar respeto al individuo sobre la información recabada de él y por último el principio de justicia todos los participantes deben ser tratados por igual, sin discriminar a nadie en ningún momento. La investigación se somete a todos los rigores éticos según el código de ética de la Universidad César Vallejo, es por ello que las opiniones, citas, propiedad de terceros serán registrados según las normas APA. Como parte de los criterios éticos, solo se ha necesitado la observación de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino y los aportes de los distintos autores citados en nuestra investigación.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Modelo actancial propuesto por Greimas

Elio Perlman es el personaje principal y cumple con el rol de sujeto (S), el cual desea a Oliver. Oliver es el objeto (O), lo que Elio desea conseguir. Los Perlman, familia de Elio (cultos, comprensibles, incapaces de juzgar), cumplen con el rol de ayudantes (AY).

Elio y su conflicto interno (miedos, dudas y pasiones) cumplen con el rol de oponente (OP), a su vez, Chiara también cumple con el rol de oponente pero como actante secundario, ya que no se enfrenta directamente a Elio.

El rol del destinador (D1), es representado por el deseo y el amor, que es esa fuerza que mueve a Elio hacia Oliver. Y el rol de destinatario (D2), es representado por Elio, uno de los principales beneficiados.

Secuencia 1 (00:02:08 – 00:56:18): Elio conoce a Oliver

Un nuevo pasante (Oliver) llega a casa de los Perlman. Ellos siempre recibían a uno cada verano. Elio era el hijo de ellos (los Perlman), y siempre veía a los pasantes como usurpadores. Oliver demostró ser muy diferente a los pasantes anteriores. En un principio la relación que tenía con Elio fue dura y recia. Su trato era confuso y trataba de demostrar que no le importaba, sin embargo, con el pasar del tiempo, los sentimientos de afecto surgieron por Oliver.

Análisis General: En los primeros minutos del film, se aprecian subtonos cálidos en la paleta de colores de la atmósfera que rodea a los personajes, lo cual ayuda a contextualizar la zona, pudiendo ser un lugar aledaño a la naturaleza.

El estilo de las casas y la vestimenta corresponden a una Italia de hace algunas décadas atrás. Se observa lo acogedores y buenas personas que son los padres de Elio desde el principio, que en casi toda la secuencia comparten un espacio personal y un espacio íntimo.

El bostezo de Oliver cuando sube las escaleras, supone un cansancio en él así

como también un extenso viaje, esto se confirma cuando al entrar al cuarto deja caer su cuerpo en la cama para dormir profundamente. El pequeño travelling y el plano detalle a las partituras de música y al reproductor, reflejan una conexión entre Elio y la música, lo que se confirma después de ver al mismo, escribiendo notas en una partitura, y escuchando música.

Casi en la parte final de la secuencia, se enfoca el conflicto entre Elio y su Ello, ya que sus instintos desean a Oliver pero cree ser no correspondido debido a las diversas actitudes de Oliver y actúa de manera desinteresada.

Secuencia 2 (00:56:19 – 01:25:00): Elio explora su sexualidad.

Elio y Oliver se dan su primer beso en el lugar favorito de Elio. En un principio esto hace que ambos se alejen un poco. Elio busca distraerse y pasa momentos agradables con Marzia, mayormente cuando están en la intimidad. Posterior a ello, Oliver y Elio se dan cuenta de que alejarse no sirve de nada ya que su atracción es más fuerte.

Análisis General: Al inicio de esta secuencia se observan los subtonos cálidos que emiten una sensación de armonía y tranquilidad entre Elio y Oliver. Estos subtonos ayudan también a contextualizar el tiempo reforzando la idea de un atardecer. Todo ello propicia el primer beso entre Elio y Oliver. Inmediatamente después, Oliver decide alejarse de Elio, quien siente esa falta de atención y ausencia por parte de Oliver y llama a Marzia en busca un refugio para llenar ese vacío. Entre Elio y Marzia predomina la atracción física. Sin embargo, al llegar la noche, se observa una paleta de colores con subtonos fríos, lo que refuerza el conflicto interior con el que lidia Elio al estar solo. Esta escena transmite la angustia que siente el personaje principal.

A la mañana siguiente con el plano detalle a la mano de Elio sosteniendo el papel con una respuesta de Oliver y gracias a la luz brillante del sol en la cara de Elio, interpretamos lo feliz que se siente y lo importante que es esa respuesta para él.

En la noche, casi al final de la secuencia, solo con la luz de la luna, se aprecia un plano medio de las espaldas de Elio y Oliver mirando hacia el bosque, que expresa que en ese momento solo existen ellos y los sentimientos que se tienen, idea que es reforzada con un plano detalle de la unión de sus manos.

Secuencia 3 (01:25:01 – 01:53:10): Elio confirma sus sentimientos por Oliver

Elio y Oliver pasan su primera noche juntos. Se quedan hablando hasta muy

temprano y luego se van al río a nadar. Se aprecia a un Elio distante de Oliver, por lo sucedido durante la noche. Oliver va a la ciudad por unos documentos y Elio va a buscarlo diciéndole que no se arrepiente de nada. Regresan juntos a casa. Elio se va a una habitación de la casa en donde se dispone a leer mientras come una fruta, luego se estimula utilizando el durazno. Oliver encuentra dormido a Elio y le besa para luego practicarle una felación. Oliver se da cuenta del néctar de durazno en el miembro viril de Elio y entiende lo ocurrido, para luego morder la fruta. Elio se siente nostálgico y llora, pidiendo a Oliver que no se vaya.

Al siguiente día Elio despierta y encuentra la camisa de Oliver en su cama como obsequio para él. El Sr. Perlman le avisa a su esposa que Oliver debe ir a otra ciudad (Bérgamo), por unos días, a lo que su esposa sugiere que Elio vaya también. Elio y Oliver pasean enamorados por la noche en las calles de Bérgamo y pasan otra noche juntos. Durante la madrugada, Oliver aparece de espaldas, desnudo, mirando por la ventana.

Análisis General: La escena del durazno es esencial porque es el momento más íntimo entre dos hombres. Elio está explorando su cuerpo y encuentra en el durazno una similitud con el trasero de Oliver. Oliver entra y sorprende allí a Elio. Al comerse esa fruta, se entiende la intención de Oliver de querer que cada parte de Elio se quede en él. Ambos ya saben que sus sentimientos son recíprocos, sin embargo el poco tiempo que les queda juntos los frustra. Los padres de Elio, conscientes de lo que está sucediendo, ayudan a que ambos puedan disfrutar más de la relación, mandando de viaje a Elio junto con Oliver. Se aprecia a un Elio totalmente enamorado y en la parte final de la secuencia se percibe a un Oliver pensativo porque sabe que la despedida está cerca.

Secuencia 4 (01:53:11 – 02:11:08): Oliver se va de la vida de Elio.

A la mañana siguiente Elio y Oliver se despiden en la estación del tren, Elio está usando la camisa que le obsequió Oliver. Luego de ello, Elio llama a su mamá para que lo recoja en la estación. De camino a casa, en el auto, se ve a un Elio desconsolado. Marzia se acerca a Elio y le expresa su cariño diciéndole que no se sentía enojada con él y le ofrece su amistad. Al llegar a casa su padre le brinda un discurso a Elio, dándole a entender que estaba al tanto de la relación que él y Oliver tenían y le incentiva a quedarse con lo bueno.

Ha pasado tiempo y son vísperas de Hanukah. Oliver llama y Elio le expresa sus sentimientos. Oliver anuncia su posible casamiento. Los padres de Elio interrumpen la llamada y conversan un momento. Elio retorna la conversación con Oliver y le

hace recordar lo vivido. Elio se dirige hacia la chimenea, en donde llora junto al fuego, totalmente desconsolado.

Al usar la camisa de Oliver, se ve en Elio el hecho de aferrarse a su amado. La camisa representa el amor compartido entre los dos hombres y el hecho de que al haber tenido una aventura, los dos han fusionado en cierta medida sus identidades. La despedida hace que Elio se sienta vulnerable y eso ayuda a que retome la relación de amistad con Marzia. El acercamiento de Marzia hacia Elio, demuestra que ella no siente recelo por lo ocurrido, y desea lo mejor para su ahora amigo. El discurso de su padre señala que es una persona de mente abierta y da a entender que en su tiempo pasó por una situación similar. Luego de algún tiempo, Oliver llama para avisar sobre su compromiso, para cerrar totalmente el ciclo con Elio.

En el momento en el que Elio se va a llorar a la chimenea y coge ciertas cosas demuestra que no sabe cómo reaccionar ante la noticia, luego se aprecia un primer plano que pone a los espectadores cara a cara con el Elio devastado, lo que intensifica la emoción de tristeza.

“Masajes para la tensión”

Los subtonos son cálidos y refuerzan el contexto de la tarde. La mayoría de planos en esta escena son generales acompañados de un paneo que sigue a Elio. Algunos personajes están jugando vóley, entre ellos Oliver. Elio y un par de chicas están observando a los demás en pleno juego, las chicas miran animadas a Oliver.

Poco después, en un plano medio, Elio es sorprendido por Oliver, quien pasa de un espacio social, a invadir su espacio íntimo. En un plano americano y mediante expresiones faciales, Elio hace notar su incomodidad por el hecho de ser tocado en público sin su autorización. Luego trata de retirarse de la situación, sin embargo, Oliver le detiene y para disimular lo ocurrido, llama a Marzia, amiga de Elio.

El movimiento es estático y el plano continúa siendo americano, teniendo como centro y en foco a los personajes.

“Celos y baile”:

En las dos primeras imágenes, observamos un plano medio. El personaje de Elio mira constantemente a Oliver, deseándolo. Los compañeros de escena hacen comentarios sobre lo simpático y apuesto que les resulta Oliver, quien está bailando

entre la multitud.

En la tercera y cuarta imagen continuamos con un plano medio que se abre hacia un plano americano gracias al uso del travelling out.

Elio siente celos de que los demás vean bailar a Oliver y se acerca a la pista de baile a tratar de sacarle celos bailando.

Se puede observar la conexión de ambos personajes en contraste con el resto gracias a la paleta de azules, tanto en la camisa de Oliver como en el polo de Elio. La escena muestra una tensión amorosa y secreta hasta ese momento.

“Tregua”:

A raíz de los comentarios hechos por Elio en cuanto a Chiara, Oliver se incomoda. Esta pequeña discusión se da en el auto. Podemos observar la paleta de azules en la parte superior de su vestimenta que ayuda a la conexión de ambos personajes, sin embargo, Oliver usa rayas verticales y Elio usa rayas horizontales. Esta oposición de direcciones, refuerza el pequeño conflicto que suscitó.

Posterior a ellos, la atmósfera que estaba tensa e irritada ambos, cambia con la alegría de encontrar la escultura en el mar.

En esta escena, la pieza de arte es usada por Oliver, quien le da la mano a Elio con la ayuda del brazo escultórico y acuerdan una tregua. La distancia es personal. La extremidad rota de la escultura actúa como un puente físico entre los dos hombres.

La escena permite a Elio y Oliver sentir a un "hombre" desnudo por primera vez en la película. El bronce desnudo de la escultura es utilizada como signo de deseo homoerótico.

Ellos exploran el cuerpo de la escultura uno al lado del otro y el espectador puede apreciar una carga sensual en la forma en la que cada uno se siente acerca de la escultura.

“Lugar secreto”:

Elio lleva a Oliver a su lugar secreto. Le permite ingresar a “su mundo” y espera que su mundo lo acepte. Los subtonos cálidos suaves nos remiten armonía. Los personajes pasan de una distancia social a una distancia personal, para que poco después compartan un espacio íntimo.

“Tacto y respuesta”:

La forma en la que Oliver toma los labios de Elio mientras yacen en la hierba imita casi exactamente la forma en que tomó los labios de la escultura en el lago de La Garda. La diferencia es que Elio es una persona viva que responde y abre la boca en respuesta a la mano de Oliver. Al escenificar su primera experiencia erótica de esta manera, e imitar la escena con la escultura, se crean paralelos entre el arte y personajes. Los paralelos son claros para cualquiera que haya notado cómo Oliver acaricia la escultura para posteriormente hacer lo mismo con Elio. Contextualizando la presencia de esculturas griegas masculinas en la película podemos relacionar ese fragmento con lo que ocurría en la Antigua Grecia y las relaciones entre hombres, amoríos que incluían a un hombre adulto y uno joven, tal como Oliver y Elio.

“Lámame por tu nombre”:

Elio y Oliver pasan su primera noche juntos. Ambos están tumbados en la cama en un espacio íntimo. Se hizo uso de un plano medio el cual cuenta con un giro al plano común del cine romántico.

De esta manera, Guadagnino, el director, refleja visualmente ese cambio de nombre, algo que encaja perfectamente con la idea de la película.

Asimismo, este plano medio es cerrado, lo que obliga a los espectadores a estar concentrados netamente en ambos personajes, evitando elementos que pueden ser distractores.

Los subtonos de la iluminación son fríos, lo que en contexto de tiempo se usa para representar la noche.

Otorgar su propio nombre a su amante se convierte en un profundo intercambio de cuerpo y mente entre los dos personajes.

Proviene de un deseo de desdibujar los límites entre uno mismo y el otro, transferir una identidad a la otra, lo que se reafirma cuando Oliver le obsequia a Elio su camisa azul como un regalo antes de irse, con la nota: para Oliver, de Elio.

“Noche en Bérgamo”:

Tomando como referencia la escena anterior, cuando Elio y Oliver están en Bérgamo, se besan antes de dormir juntos pero Guadagnino tira momentáneamente el plano medio fuera de foco con un movimiento casi estático, lo que tiene el extraordinario efecto de difuminar sus cuerpos en uno.

“Compasión”:

Guadagnino posiciona a Elio en un primer plano para que participen íntimamente con él, con esto busca hacer que la audiencia sufra con Elio y sienta lo que él siente.

“Fruta prohibida”:

La casa de los Perlman está situada en un huerto abundante, lleno de árboles frutales con tonos vivos y cálidos.

Esto simboliza la sexualidad de Elio, en toda su dulzura desordenada: el hecho de que se siente tan animado por su deseo de Oliver, así como por la cualidad "prohibida" de su homosexualidad. Está corrompido por su deseo, como Eva en el Jardín del Edén, y sigue los impulsos de su cuerpo donde sea que lo lleven.

Al obtener los resultados de la presente investigación, se ha podido realizar el contraste con las investigaciones que sirvieron para el desarrollo de los antecedentes. Sobre la paleta de colores, en el estudio de Medel (2018) se halló una similitud en cuanto al uso de los subtonos para contextualizar los periodos del día (mañana, tarde o noche). Asimismo, el autor mencionó que en la japoanimación “Sailor Moon”, se utilizaron tres colores vivos para representar la conexión de los personajes buenos y diferenciarlos de los malos, quienes también hacían uso de tres colores con una variedad de opacidad. Este recurso, también es empleado en la película “Llámame por tu nombre”, y se puede observar en la vestimenta de los personajes principales.

En cuanto al uso de movimientos y planos, en la investigación de Aspurr (2018), se menciona el uso de planos cerrados (plano medio y plano detalle) para generar cercanía o distancia hacia los personajes, técnica que también se ha aprovechado en la película “Llámame por tu nombre” para mantener al espectador enfocado en lo que está sucediendo dentro de la escena.

Finalmente, dentro de lo establecido por la kinésica y la proxémica, Ponce (2014) demuestra en sus resultados que el lenguaje kinésico en los ojos es fundamental para profundizar el mensaje que se deseatrasmirir y se presenta como código lingüístico y semiótico que aporta con el desarrollo del film. Recurso que también ha sido poco usado por Guadagnino, director de la película “Llámame por tu nombre”. Por otro lado, en cuanto a la proxémica, los resultados de Ponce indican que la distancia de personajes ayuda a diferenciar el tipo de relación que existe entre ellos, tal como se aprecia con los actantes principales en la película “Llámame por tu nombre”.

V. CONCLUSIONES

En cuanto al uso de planos, el director del film explota los planos medios y primeros planos, lo que es más notorio en las escenas compartidas por los personajes principales. Esto con el propósito de forzar al espectador a mantenerse enfocado en lo que el director quiere transmitir y que no desvíe la mirada hacia elementos que puedan ser distractores. Por otro lado, Guadagnino no ha escatimado el uso de movimientos de cámara, siendo así que se cumple con los más representativos (travelling y paneo), sin embargo no existe la presencia del zoom en ninguna de sus formas.

La paleta de colores empleada en la película ha sabido usarse al momento de querer representar la conexión de los personajes principales. Gracias al uso predominante de los tonos azules en la indumentaria, se ha percibido el vínculo de ambos actantes incluso en escenas en las que no hay interacción de por medio.

La presencia de subtonos cálidos en las escenas diurnas de la película, ayudan a contextualizar la época de verano en la que suscitan los hechos.

Asimismo, el uso de subtonos fríos ha servido de apoyo para ambientar la llegada de la noche y representar e incrementar los momentos de soledad y nostalgia.

La manifestación de la kinésica en los protagonistas de la película es un recurso que se ha usado para representar momentos de felicidad, tristeza, sorpresa y miedo. Por otro lado, la proxémica de los personajes principales pasa de una distancia social a una distancia íntima mientras que todo ello transcurre en proporción al desarrollo de la trama en el film. Las distancias sociales, personales e íntimas son muy marcadas, esto con el objetivo de que el espectador pueda percibir claramente el crecimiento de la relación entre ambos personajes.

VI. RECOMENDACIONES

Todas las películas en la diversidad de géneros que se presenten, deben ser tratadas como un campo de análisis fílmico, prestando atención a la paleta de colores, lenguajes corporales (kinésica y proxémica) y a los movimientos y planos usados por el director.

Se debe motivar a públicos de diferentes rangos de edad a que acudan al cine para observar las películas desde un punto de vista analítico y crítico, para posteriormente deducir por ellos mismos la calidad del producto audiovisual, pues cada uno tiene una perspectiva diferente de las cosas.

Se debe educar a los comunicadores audiovisuales en temas de tratamientos visuales para que sus productos sean ricos en elementos de análisis que al mismo tiempo cumplan con los parámetros correctos de composición. Se podría imitar el tratamiento visual de la película para posteriores films de la misma línea.

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual: Del lenguaje visual al mensaje visual. 2. Herramientas del lenguaje visual. 3. Tipos de representaciones mediante el lenguaje visual. 4. Una propuesta de análisis*. Barcelona: Paidós.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica*. 6ta. Ed. Caracas: Episteme, C.A.
<https://ebevidencia.com/wp-content/uploads/2014/12/EL-PROYECTO-DE-INVESTIGACION-6ta-Ed.-FIDIAS-G.-ARIAS.pdf>
- Aspur, K. (2018). *Análisis de los elementos del lenguaje audiovisual sobre las escenas de la serie 13 Reasons why capítulo 1 temporada 1, Lima, 2018*. (Tesis de pregrado). Universidad César Vallejo, Chimbote.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37286/Azpur_PKL.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Baccaro, A. y Guzmán, S. (2013). *El cine y sus lenguajes, Metodología para la formación*. Quito: SIGNIS ALC.
http://signisalc.org/2017/userfiles/ckeditor/manual_el_cine_y_sus_lenguajes.pdf
- Ballesteros, V. (2014). *Taller de investigación cualitativa*.
<https://bit.ly/2ya7eZq>
- Balta, A. (2008). *Importancia Del Análisis Semiótico De Los Anuncios Publicitarios*. *Cultura*, 22(22).
http://www.revistacultura.com.pe/imagenes/pdf/22_10.pdf
- Beuchot, M. (2014). *Epistemología de la hermenéutica analógica para los estudios sociales de la ciencia*, 4(1), 29-37.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4548705.pdf>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación*. Colombia: Tercera edición.
- Cantú, L., Flores, J. y Roque, M. (2015). *Habilidades para la interacción del profesional en el siglo XXI*. México: Patria, S.A
- Chiriboga, G. (2017). *El color como elemento narrativo en la producción audiovisual*. (Tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Quito.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/13620/1/UPS-QT11431.pdf>
- Crespo, C. (2018). *Rol del diseño de producción en la construcción de la fantasía*

ochentera en la serie "Stranger Things", Lima, 2018. (Tesis de pregrado).
Universidad César Vallejo, Chimbote.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37217/Crespo_SCD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Collected Papers of Charles Sanders Peirce, vols. 1-8, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds), Harvard University Press, Cambridge 1931-1958. Edición electrónica de J. Deely, InteLex, Charlottesville, VA.

Cornejo, E. (2017). *Análisis del lenguaje audiovisual en el spot publicitario Rifa Promovido por el Movimiento de Educación Popular Integral y Promoción Social Fe y Alegría Lima. Emitido en el año 2016.* Universidad César Vallejo Lima, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1897>

Erickson, F. (1989). *Métodos cualitativos de investigación sobre la enseñanza. La investigación de la enseñanza II. Métodos cualitativos de observación.* Barcelona: Paidós

Feldman, S. (1975). *Guión cinematográfico.* Buenos Aires: Librería El Lorraine.

Fernández, L. (2017). *Análisis de los aspectos del lenguaje audiovisual en los diez sketches de humor más vistos en el canal Enchufe Tv, Youtube, 2017.* Universidad César Vallejo Lima, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/1950>

Gómez, F. J., y Marzal, J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales.* Madrid: Cátedra. https://www.academia.edu/28335762/Diccionario_de_conceptos_y_t%C3%A9rminos_audiovisuales._Herramientas_para_el_an%C3%A1lisis_f%C3%ADmico._Madrid_Editorial_C%C3%A1tedra_2015._Introducci%C3%B3n_e_Indice._Versi%C3%B3n_Pre-Print

- Gonzales, M. (2012). *Gestión de conflictos laborales*. Antequera: Innova
- Greimas, A. (1976): *Semántica Estructural: Investigación Metodológica*. Madrid: Gredos
- Hall, E. (1974). *Handbook for Proxemic Research*. Arlington: Amer Anthropological Assn
- Haquette, J. (1971). *Tecnología del cine. Filtros*. México D.F., Universidad Nacional Autónoma de México.
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Distrito Federal, Mexico: Mc Graw Hill
- Holsti, O.R. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Ivory, J. (productor) y Guadagnino, L. (director). (2017). *Llámame por tu nombre* [Cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Frensy Film Company.
- Karam, T. (2011). Portal Comunicación.com.
http://portalcomunicacion.com/uploads/pdf/23_esp.pdf
- Losada, A. y Pérez, V. (2010). “*Análisis semiótico del contenido publicitario del comercial, marca Adidas, para los juegos olímpicos en Beijing, pautado en el año 2008*”. (Tesis de pregrado.) Universidad Autónoma del Occidente, Santiago de Cali.
<https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/879/1/TCP00057.pdf>
- Mangieri, R. (2014). *Imagoletragrafía: elementos de semiótica visual y teoría semiótica general: breve manual de semiótica*. Bogotá: Universidad de Los Andes.
- Marchán, S. (2012). *Del arte objetual al arte de concepto*. 11 edición Madrid: Ediciones AKAL.
- Medel, I. (2018). Japóanimación y género: análisis semiótico de Sailor Moon, la película. *Revista Chilena De Semiótica*, 5(2). Recuperado desde

https://revistachilenasemiotica.cl/files/200000160-4814d490f3/RCHS%205_FINAL.pdf#page=126

Muñoz, C. (2015). *Metodología de la investigación*. Oxford: Oxford University Press

Pardo, J. (2014). *Estructuralismo y ciencias humanas*. Madrid: Ediciones Akal.

Pedraz, A., Zarco, J., Ramasco, M. y Palmar, A. (2014). *Investigación cualitativa*. España: Elsevier España

Ponce, A. (2014). "Análisis Semiótico De Los Lenguajes Kinésicos Y Proxémicos De La Película La Profecía I". (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito.

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3350/1/T-UCE-0009-285.pdf>

Polidoro, P. (2016). *¿Qué es la semiótica visual?* Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco

Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Caracas: Ed. Panapo

Santanilla, D. (2009). Análisis semiótico-visual de películas ganadoras a mejor fotografía en el festival de San Sebastian. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5223/tesis174.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

ANEXOS

Anexo 1, Constancia de validación.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo Dennis Herman Flores Sifuentes con DNI N° 32914697
de profesión Comunicador Social ejerciendo actualmente
como Docente Especialista - Chimbote.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento usado para la recolección de datos del proyecto de investigación "Análisis semiótico visual de la película 'Lláname por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems.				X
Amplitud del contenido.				X
Redacción de los ítems.				X
Claridad y precisión.				X
Pertinencia.				X

En Chimbote, a los 04 días del mes
de diciembre del año 2019.



Firma

Anexo 2, Constancia de validación.

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo Manuel Antonio Cardota Serrapud con DNI N° 02855165
de profesión Docente ejerciendo actualmente
como Docente de Investigación - Chimbote.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento usado para la recolección de datos del proyecto de investigación "Análisis semiótico visual de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)".

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems.			X	
Amplitud del contenido.			X	
Redacción de los ítems.			X	
Claridad y precisión.			X	
Pertinencia.			X	

En Chimbote, a los días del mes
de del año 2019.


Firma

Anexo 3, Constancia de validación.

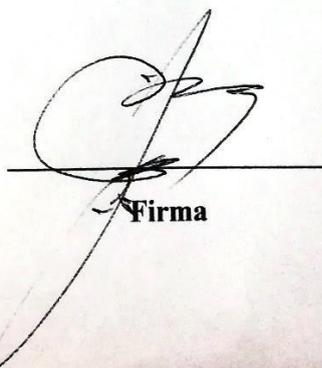
CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo M^g Andrés Chequiruna León con DNI N° 18842253
de profesión PERIODISTA ejerciendo actualmente
como DOCENTE - Chimbote

Por medio de la presente, hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento usado para la recolección de datos del proyecto de investigación "Análisis semiótico visual de la película 'Llámame por tu nombre', de Luca Guadagnino (2017)".

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de ítems			X	
Amplitud de contenido			X	
Redacción del ítem			X	
Claridad y precisión			X	
Pertinencia			X	

En Chimbote, a los diez días del mes de diciembre del año 2019.


Firma

Anexo 4, Ficha de observación.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PELÍCULA “LLÁMAME POR TU NOMBRE” DE LUCA GUADAGNINO (2017)			
SECUENCIA:		TIEMPO:	
ESCENARIO:			
PERSONAJES QUE INTERVIENEN:			
DESCRIPCIÓN:			
PLANOS			
MOVIMIENTOS			
TEMPERATURA DE COLOR		COLORES PREDOMINANTES	
KINÉSICA			
PROXÉMICA			

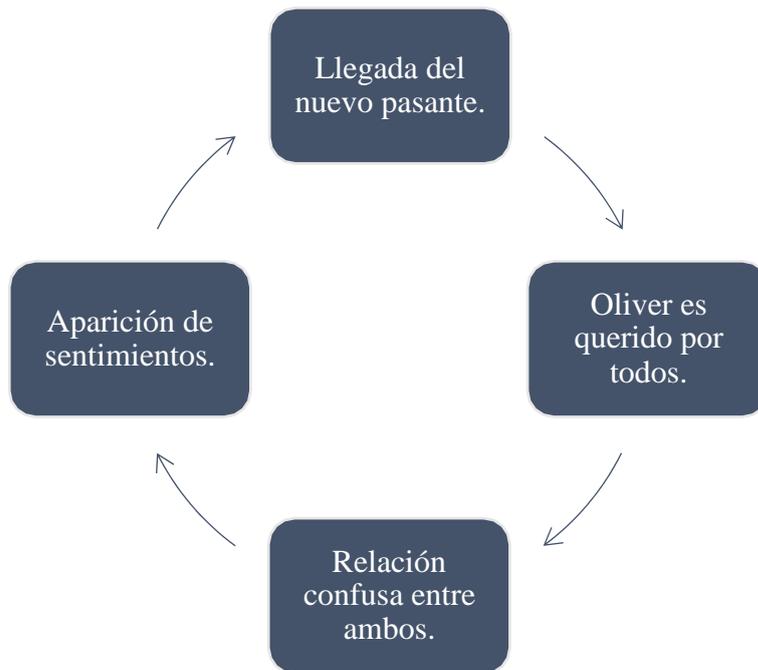


Figura 2.. Elio conoce a Oliver.

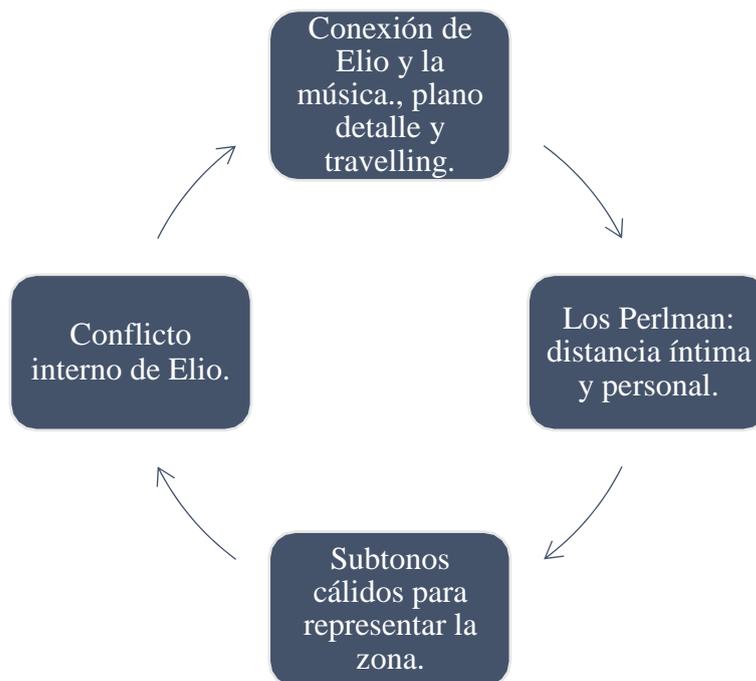


Figura 3. Análisis general de la secuencia "Elio conoce a Oliver".

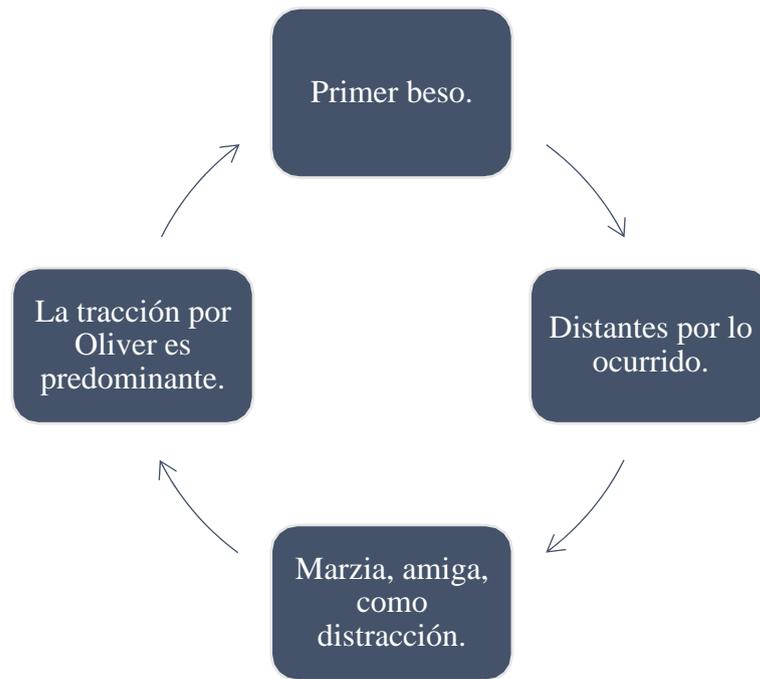


Figura 4. Elio explora su sexualidad.



Figura 5. Análisis general de la secuencia "Elio explora su sexualidad"



Figura 6. Elio confirma sus sentimientos por Oliver.

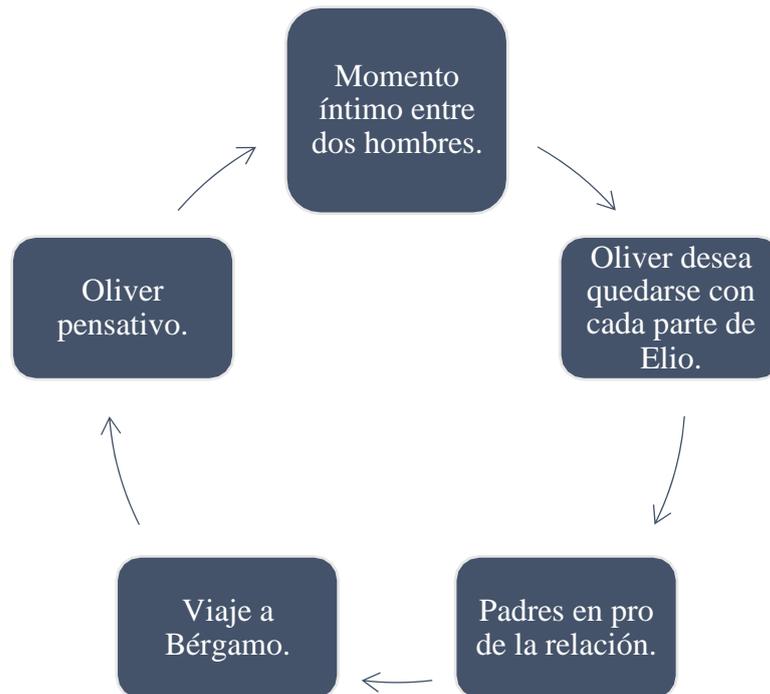


Figura 7. Análisis general de la secuencia "Elio confirma sus sentimientos por Oliver".

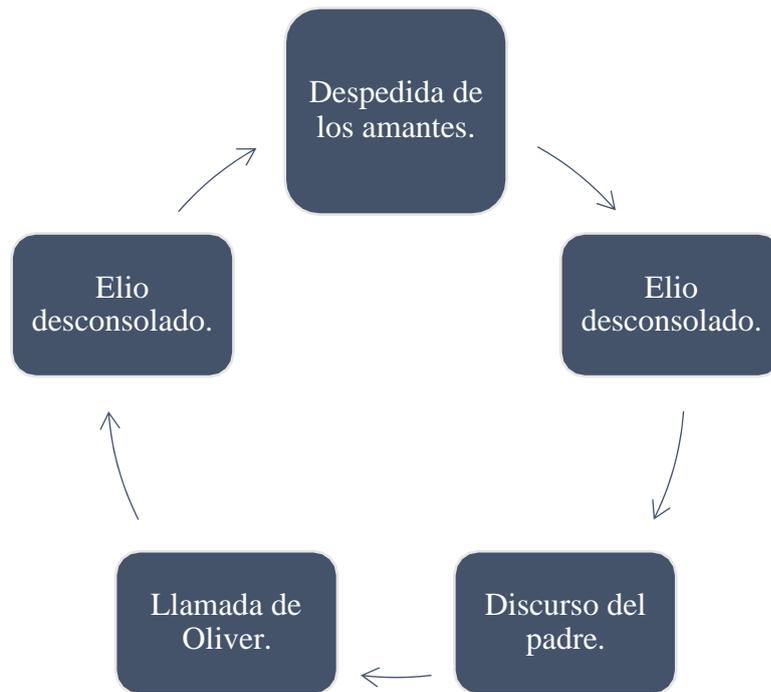


Figura 8. Oliver se va de la vida de Elio.

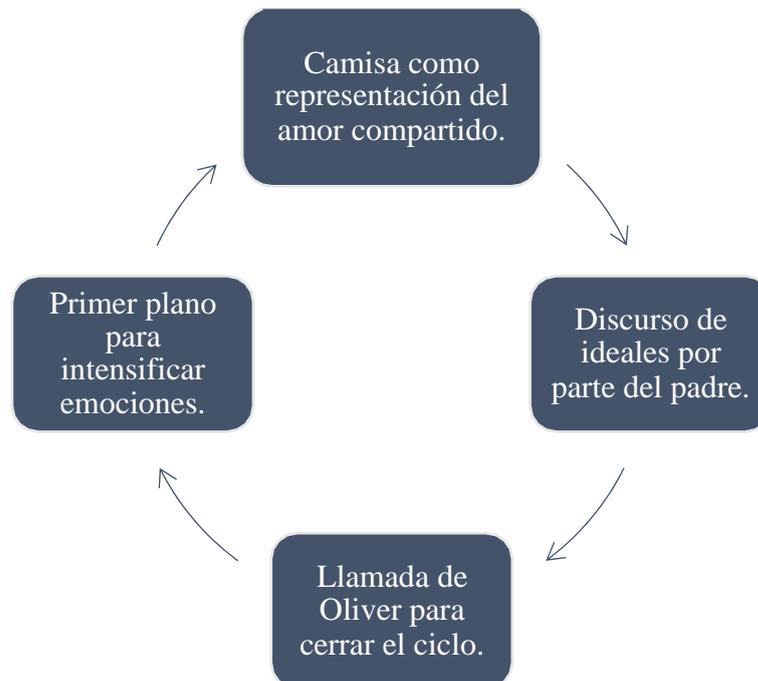


Figura 9. Análisis general de la secuencia "Oliver se va de la vida de Elio".



Figura 10. Masajes para la tensión. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 10. Masajes para la tensión. Parte 2.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 10. Masajes para la tensión. Parte 3.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 10. Masajes para la tensión. Parte 4.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 11. Celos y baile. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)

Figura 11. Celos y baile. Parte 2.



Figura 11. Celos y baile. Parte 3.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 11. Celos y baile. Parte 4.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 12. Tregua. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 12. Tregua. Parte 2.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 12. Tregua. Parte 3.



Figura 13. Lugar secreto. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 14. Tacto y respuesta. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 14. Tacto y respuesta. Parte 2.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)

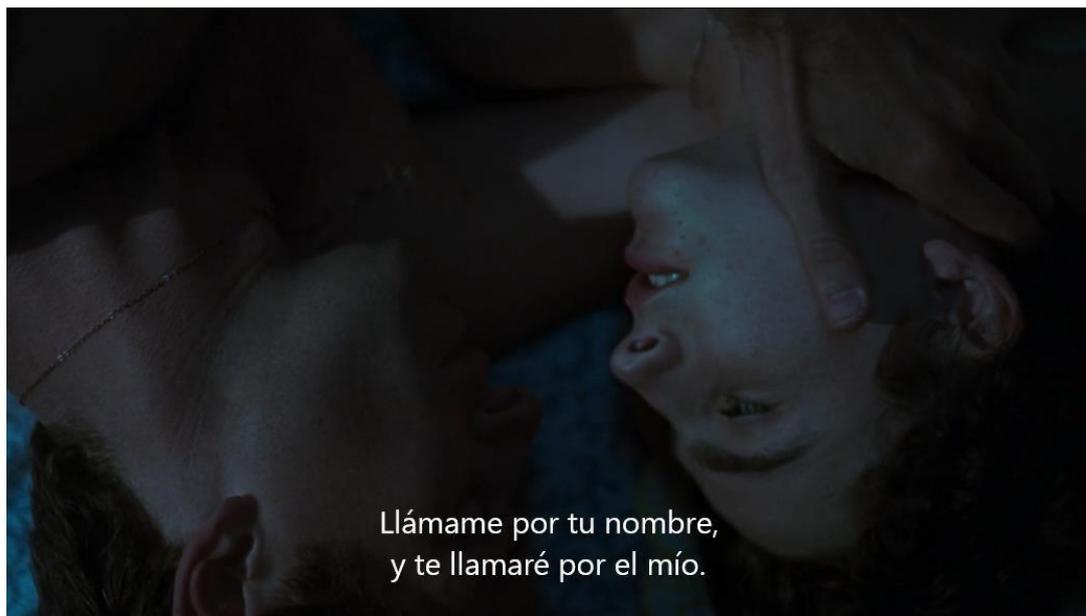


Figura 15. Llámame por tu nombre. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)

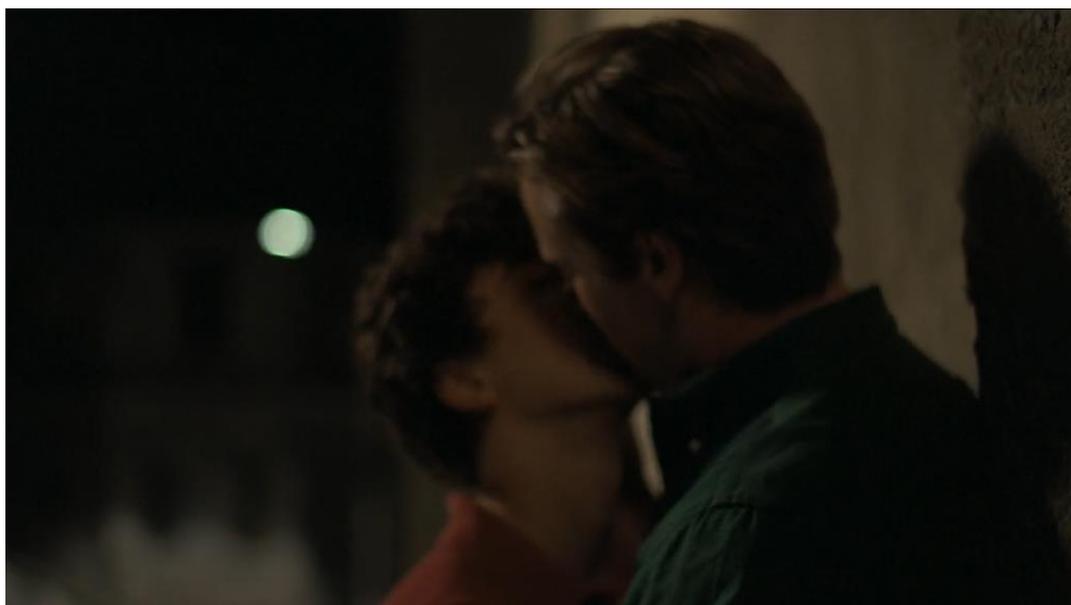


Figura 16. Noches en Bérghamo. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 17. Compasión. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 18. Fruta prohibida. Parte 1.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)



Figura 18. Fruta prohibida. Parte 2.

Tomado de: Ivory y Guadagnino (2017)

ÁMBITO TEMÁTICO	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	CATEGORÍAS
<i>Semiótica visual</i>	<p>Cómo se representa la semiótica visual en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?</p>	<p>Analizar la semiótica visual de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)</p>	Planos
	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
	<p>¿Cuáles son las secuencias de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?</p>	<p>Identificar las secuencias resaltantes de la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017),</p>	Movimientos de cámara
			Temperatura de color
			Colores predominantes

			Proxémica
	¿Cómo se presentan los planos y movimientos de cámara en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?	Analizar los planos y movimientos de cámara en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017),	
	¿Cómo se presenta la paleta de colores en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?	Analizar la paleta de colores la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)	Kinésica
	¿Cómo se presenta la kinésica y proxémica de los personajes principales en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017)?	Analizar la kinésica y proxémica de los personajes principales en la película 'Llámame por tu nombre' de Luca Guadagnino (2017).	