



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN**

Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar” según la teoría de la triada narratológica

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE :  
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**AUTORES:**

Ponce Villegas, Carlos Javier ([orcid.org/0000-0001-6767-3507](https://orcid.org/0000-0001-6767-3507))

Ramos Bobadilla, Katherine Edith ([orcid.org/0000-0002-1504-8213](https://orcid.org/0000-0002-1504-8213))

**ASESOR:**

Mg. Faustino Pisfil Llontop ([orcid.org/0000-0003-3882-7559](https://orcid.org/0000-0003-3882-7559))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

Procesos comunicacionales en la sociedad contemporánea

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

TRUJILLO - PERÚ

2022

## DEDICATORIA

La presente investigación va dedicada para mi familia, mis padres que siempre me han acompañado en estos 5 años de estudio y por brindarme la oportunidad de tener una buena educación, ellos son mi motor por el cual sigo luchando por mis sueños, además va para mis seguidores de mi página que son parte de esta locura y que desde el minuto uno me motiva a seguir adelante con todo lo que me proponga. ¡Esto va por ustedes!

Ponce Villegas, Carlos Javier

Quiero agradecer primero a Dios y dedicar mi investigación con todo mi amor a mis padres y abuelos quienes han sido mi motor y motivo para culminar mi carrera profesional, a toda mi familia por estar siempre a mi lado alentándome a seguir adelante, a cada integrante de mi empresa por entenderme y apoyarme en mis sueños. Después de cada lágrima, frustración y desvelo puedo decir orgullosa si se pudo, lo logre. ¡Gracias infinitas!

Ramos Bobadilla, Katherine Edith

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecer a Dios por darnos la vida, sabiduría y enseñanza para terminar esta etapa académica

Un agradecimiento a todos los profesores que nos han enseñado a lo largo de estos 5 años de carrera, en especial al Profesor Felipe Ríos Incio quién fue la persona que nos ayudó desde el primer momento a realizar nuestra tesis, además a nuestro profesor Faustino Pisfil Llontop por sus enseñanzas a continuar con nuestro proyecto de investigación y por su paciencia que nos ha brindado en todo el ciclo, y al docente Kilver Fasanando por sus asesorías brindadas.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>DEDICATORIA</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>ÍNDICE DE CONTENIDOS</b> .....	iv
<b>RESUMEN</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>I. INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>II. MARCO TEÓRICO</b> .....	4
<b>III. METODOLOGÍA</b> .....	16
<b>3.1 Tipo y diseño de investigación</b> .....	16
<b>3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización</b> .....	17
<b>3.3 Escenario de Estudio</b> .....	17
<b>3.4 Participantes</b> .....	18
<b>3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b> .....	18
<b>3.6 Procedimientos</b> .....	19
<b>3.7 Rigor científico</b> .....	20
<b>3.8 Método de análisis de la información</b> .....	20
<b>3.9 Aspectos éticos</b> .....	21
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b> .....	22
<b>V. CONCLUSIONES</b> .....	27
<b>VI. RECOMENDACIONES</b> .....	29
<b>REFERENCIAS:</b> .....	30
<b>ANEXOS:</b> .....	34

## **RESUMEN**

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la narrativa audiovisual de la serie coreana el “Juego del Calamar”, la tesis es una investigación cualitativa de tipo aplicada y de diseño hermenéutico. Los instrumentos que se utilizó fueron la ficha de observación y ficha de entrevista, cuya confiabilidad es de 92 % y 86 % medido a través de la Validez de Aiken. Como resultados más importantes tenemos que la narrativa audiovisual se manifiesta en diversos puntos de las subcategorías tanto como en el espacio, tiempo, estructura y personajes, para tener una buena historia y con ello los espectadores logren entender lo que se desea transmitir, además cada una de ellas se presentan en momentos importantes de la serie logrando enriquecer la historia. Finalmente, se llegó a la conclusión que la narrativa audiovisual se manifiesta significativamente en la serie coreana “El juego del Calamar”, puesto que se logró presentar todos los elementos narrativos que la conforman, donde estas se complementaron entre ellas para darle un mejor entendimiento y desarrollo a la historia, con el fin de causar un gran impacto en los espectadores, logrando de esa forma que los espectadores se queden con algunos recursos utilizados en la serie.

**Palabras clave:** Narrativa, Audiovisual, Historia, Personajes, Serie.

## **ABSTRACT**

The objective of this research was to analyze the audiovisual narrative of the Korean series "The Squid Game", the thesis is qualitative research of an applied type and hermeneutical design. The instruments used were the observation sheet and the interview sheet, whose reliability is 92% and 86% measured through the Aiken Validity. As the most important results we have that the audiovisual narrative is manifested in various points of the subcategories as well as in space, time, structure and characters, to have a good story and with it the viewers can understand what is wanted to be transmitted, in addition each one of them are presented at important moments of the series managing to enrich the story. Finally, it was concluded that the audiovisual narrative is significantly manifested in the Korean series "The Squid Game", since it was possible to present all the narrative elements that make it up, where they complemented each other to give it a better understanding and development to the story, in order to cause a great impact on the viewers, thus achieving that the viewers keep some of the resources used in the series.

Keywords: narrative, audiovisual, history, characters, series.

## I. INTRODUCCIÓN

Las series de televisión han estado desde antaño en la sociedad, la primera serie en aparecer fue Pinwright's Progress emitida en el Reino Unido, entre el año 1946 y 1947 a través de la señal de BBC (Sensacine, 2022). Con el pasar de los años, estas fueron tomando más importancia en la sociedad, ya que su finalidad es narrar historias, con esto busca despertar las emociones y sentimientos de los espectadores. Además, la evolución de los medios de comunicación ayudó para que las series se logren expandir y su público sea más amplio.

La televisión es una de las bases para las series alcancen mayor éxito, al ser un medio audiovisual, las personas pueden percibir mucho más fácil y práctico las secuencias que nos brinda la serie o película, por lo que entra dos sentidos en la percepción de ellas, que es vista y oído, con ello, logra generar distintas sensaciones en las personas, a diferencia de la radio u otro medio de comunicación.

Pero en la actualidad, la llegada del internet abrió un mundo diferente a las personas brindando distintas opciones para poder ver una serie, estas plataformas de streaming donde uno paga una cuota mensual para poder mirar una serie o película, causaron un revuelo en distintos países del mundo donde el consumo de estas incrementaron notoriamente, ya que se encuentra al alcance de cualquier dispositivo móvil que tengas a la mano, lo que nos permite mirar una serie o película según la preferencia del espectador, sin interrupciones a diferencia de la televisión u otro medio y sus comerciales que presenta, por lo que en Perú no fue la excepción dicho incremento.

Una encuesta realizada por Datum Internacional en el año 2020 nos revela que, el 52% de los peruanos cuentan con el servicio de televisión por streaming, siendo Lima el lugar con mayor incidencia de consumo, donde el porcentaje de usuarios llega al 71%. También en dicha encuesta se conoció que la segunda región que consume más es el oriente con un 49%, seguido del sur con un 45% (Datum, 2020, como se citó en el Diario Gestión, 2020).

Las series han sido transmitidas desde años atrás, donde encontramos autores, contando con un pre – pro – y post producción, con la finalidad de lograr un contenido que capte la atención del público, estos buscan que su producto sea rico

visualmente para las personas, presentando una buena narrativa para que los espectadores se sientan enganchados a las series.

Sin embargo, muchas de ellas que se han producido fueron al fracaso, por más que tuvieron un presupuesto alto para filmarla, al público no le terminó de convencer su historia, personajes entre otras cosas, pues la narrativa que presentaban los directores era muy pobre o no se sentían identificados con la historia, por otro lado, en muchas ocasiones las series que se realizaban fueron opacadas por otras que captaban la atención e interés por parte del público.

Tener un gran presupuesto para realizar una serie no garantiza el éxito que puede generar, como lo demuestra la serie "Father of the pride" donde la cadena NBC estuvo dispuesta a desembolsar una fuerte suma de US\$2-2.5 millones por episodio, desafortunadamente no captó la atención ni los corazones del público, a diferencia del estreno de "Shrek" que alcanzó el éxito de 87%, el Parent Televisión Council mencionó que la serie era indecente para el público infantil (Tomatazos, 2019).

Esto nos muestra, que desde años atrás los espectadores analizan la series en primeras temporadas, si estas no logran llamar su atención por más que las producciones se esmeren ya no obtendrán la acogida de principio, por eso es muy importante que las series cuenten con una buena narrativa audiovisual.

Por eso, esta se manifiesta a través de las imágenes ficticias o reales, estas tienen la singularidad de contar historias que se complementan con el sonido, según los elementos narrativos que la serie nos presente se emitirá el mensaje que desean reflejar. Por ello, la narrativa audiovisual es usada por distintos directores reconocidos en la actualidad, esto se suele notar en las series de televisión, películas hasta incluso los programas de TV.

Al hablar de un análisis de la narrativa audiovisual no solo debemos tomar en cuenta en la forma como nos cuenta la historia, sino también los elementos audiovisuales que se utilizan, como lo es el sonido, el tiempo, espacio, los personajes. Estos elementos reforzarán la estructura de una serie y su éxito va a depender mucho de cómo esté conformada la serie, y sus elementos empleados.



Una de las series que su lanzamiento se llevó a cabo el 17 de septiembre del año 2021 fue “Squid Game” o más conocido como “El juego del Calamar”, dicha serie alcanzó el top 1 en el Perú en sus primeros días de lanzamiento, y posicionándose en el top durante muchas semanas, donde hasta la actualidad es una de las series más virales que el internet y la plataforma de Netflix presenta.

Ante ello, nos realizamos la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo se presenta la Narrativa Audiovisual de la serie coreana “El Juego del Calamar” ?, para ello, se realizará una investigación profunda sobre la narrativa audiovisual la serie donde resolvamos todas las dudas ante nuestro problema, así mismo determinar la estructura que usaron para lograr una buena acogida a la serie con un enfoque cualitativo

Por ende, esta investigación se justifica según su conveniencia, porque el análisis que se va aplicar nos ayudará a comprender la narrativa audiovisual que usan diversos directores al producir las series y el éxito que les genera al aplicarlo, asimismo su relevancia social, muestra que los beneficiados con la investigación serán las personas apasionadas a la realización de productos audiovisuales o interesados en entrar a esta rama, puesto que no es necesario tener un buen presupuesto para poder narrar una historia y pasarla al área audiovisual donde se produzca dicha película o serie, en resumen la investigación aportara para los amantes de las realizaciones de series

Asimismo, como objetivo general se plantea analizar la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar”. Como objetivos específicos se propone, definir cómo se desarrolla el espacio narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”, develar cómo se desarrolla el tiempo narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”, conocer cómo se presentan los personajes en la serie coreana “El juego del Calamar”, y por último identificar como se presenta la estructura narrativa en la serie coreana “El juego del Calamar”.

## II. MARCO TEÓRICO

Ríos (2018) conforme a la tesis que realizó tuvo como objetivo analizar la presentación de la narrativa audiovisual de la serie 13 reasons why de Netflix del año 2018, abordando 15 elementos con el fin de lograr un mayor entendimiento del empleo de la narrativa audiovisual presentada. La muestra fue no probabilística y el enfoque de estudio cualitativo y de nivel interpretativo, empleando una ficha de observación aplicada en cada escena. Lo que busca es reflejar lo que viven actualmente de los adolescentes. En la presente investigación se logra entender que la serie fue dirigida de manera adecuada, ya que muestra los elementos del espacio que hace llamar la atención del público, además de originar suspenso a los espectadores y ocasionar un interés masivo que fue el objetivo de los que produjeron la serie y esta tenga un gran éxito.

De igual manera, Sebastiana (2018) en su trabajo de investigación con el objetivo principal de analizar la narrativa audiovisual en las películas peruanas 'La última noticia' y 'La hora final', Lima 2018. El enfoque que lograron darle fue cualitativo, el tipo es aplicada, nivel hermenéutico contando con un diseño de estudio de caso, realizando el proyecto con la técnica de observación y su instrumento fue la ficha de observación. Llegando a la conclusión que es fundamental tener una buena narrativa audiovisual que logre adecuadamente la comprensión del espectador, incluso los elementos que se presentan en las películas son adecuados para poder reforzar y que esta logre complementarse para la exposición de distintas películas.

Ulldemolins (2020) cuya investigación tuvo como objetivo analizar la miniserie Chernobyl, creada por Craig Mazin y producida por HBO y Sky. La presente investigación es de diseño narrativa descriptiva. La muestra se realizó a dos plataformas HBO y Sky, los datos se recolectaron al analizar a todos los personajes de la miniserie y los capítulos de ello. Según los resultados de la miniserie Chernobyl, su éxito fue inesperado por todos, ya que esta fue producida con el propósito de mostrar hechos reales sin querer agradar a nadie, claramente la miniserie fue la revelación de esta última década ya que contiene una de las narraciones audiovisuales más impactantes de la historia, asimismo para la productora y todo su equipo que relata que no fue nada sencillo este arduo trabajo

y que es de suma importancia tomar buenas decisiones para captar el interés del espectador. Los hallazgos de esta investigación nos demuestran que el éxito de una serie, va de la mano de una buena documentación, cuidando cada detalle, acompañado de buenas interpretaciones a cargo de los actores y sobre todo con una producción audiovisual comprometida con su trabajo y con una buena comunicación en equipo para lograr el éxito de la serie.

Además, de acuerdo al trabajo de investigación realizado por Morales (2020) tuvo como finalidad analizar la Narrativa Audiovisual de la película *Asu Mare 3*. Dicho proyecto de estudio es de tipo aplicado, cuenta con un enfoque cualitativo y el nivel de estudio de caso, además la técnica que utilizó el autor para el desarrollo de estudio fue de observación. El instrumento que usó para realizar la recolección de datos fue por medio de una ficha de observación. Según los resultados obtenidos nos indica que, el lenguaje visual, sonoro y textual fueron muy eficaces para la grabación de las escenas y los actores se adaptan y se logran ubicar con el fin de hacer muy elocuente la actuación que realizaron, lo que deduce que el lenguaje narrativo audiovisual que emplearon en la película *Asu Mare 3* fue fundamental para reforzar el desarrollo de la historia y con ellos cumplir el objetivo de plasmar los elementos visuales.

Ruíz y Bustos (2020) en su tesis cuya finalidad es analizar mediante un estudio de caso, la situación de opinión pública y crisis comunicativa a raíz de cancelar algunos productos audiovisuales. Dicha investigación es de una metodología multidisciplinar, con un estudio mixto, cualitativo y cuantitativo. Según los resultados obtenidos en la tesis, a partir del 1 de junio de 2017, Netflix anuncia que la serie *Sense8* iba a ser cancelada. Donde logro tener una mayor impresión en redes sociales y sobre todo en sus usuarios en la plataforma, que hizo amenazar con dejar de consumir Netflix, siendo estos su sector clave para la expansión internacional. Con ello, comprobamos que la opinión pública y la plataforma de redes sociales tienen gran poder de los seguidores que consumen productos audiovisuales, ellos tienen el poder de opinar lo que les parece y sobremodo de elegir las series o dejarlas perjudicando al sector económico, esta fue una de las crisis que sufrió Netflix y se produce asimismo a nivel mundial, por ello se tiene que

tener cuidado al publicitar el tráiler y las publicaciones en diferentes medios, evitando así complicaciones futuras.

También, Velásquez (2020) en su tesis tuvo como finalidad analizar la narrativa del film *El Árbol de la vida* (2011) de Terrence Malick, dicha investigación es cualitativa y desarrollando un método no experimental, transversal, descriptiva y de forma exploratoria, según los resultados del autor nos indica que el film tiene una narrativa muy compleja, eso ayuda bastante al entendimiento y mensaje que se quiere transmitir el director mediante la historia, sus personajes que presentan y en el ambiente que ellos interactúan, incluso da a entender que los personajes y la narrativa conforme pasa la cinta existe una evolución en los personajes, lo que mejora la experiencia tanto de los ellos y los espectadores.

Para la teoría relacionada a nuestro tema de investigación, elegimos al autor francés en literatura y poética Gerard Genette, quien nos refleja que se abordan varios aspectos narratológicos organizados por triadas entrelazadas, se muestran en tres categorías como primera triada, está el relato, que es el texto narrativo, luego está la historia, que es el conjunto de acontecimientos brindando el significado o contenido narrativo, también está la narración, que convierte la acción verbal a la historia en un relato. Asimismo, se presenta los aspectos que son la segunda triada, en ellas están, el tiempo que es orden cronológico entre el relato y la historia, también está el modo, que son las formas en las que se expresan las relaciones entre la narración y el relato, la voz es otro aspecto que efectúa la acción implicados por el narrador y el destinatario. Se nota la relación que tiene la primera con la segunda triada, ya que ambas dependen de la historia y la narración. Finalmente están los factores determinantes que pertenecen a la tercera triada, iniciando por el orden donde se muestran los sucesos de la historia, luego la duración, en ella están los segmentos diegéticos y la pseudo-duración de su relato en el relato y por último la frecuencia, donde se dan el número de veces que aparece un suceso en la historia y el número de veces que es contado en el relato.

Continuando con el desarrollo del capítulo, se presenta una recopilación de diversos autores que logran teorizar la categoría de investigación.

Al hablar de narrativa, se refiere a la morfología, al juntar todas sus partes narradas en la estructura de la historia. El relato tiene que estar enlazado con el pasado conforme va avanzando para que en la ficción fluya a un producto audiovisual que configuran una historia (Rivera, 2011).

Es muy importante entender la narrativa audiovisual. Según Sánchez (2006) define la narrativa audiovisual como una forma particular de narrar los hechos que se basa en la capacidad de imágenes y los sonidos, con el fin de contar historias, de igual manera deben existir dos o más imágenes con el propósito de lograr una continuidad para que el espectador logre contemplar una narración de la historia.

Asu vez, Sebastiani en 2018 nos indica que:

“La narrativa audiovisual es la organización de ideas en aspectos visuales y sonoros que al ser expuestos por intermedio de un sistema de signos y significantes logran llegar a un receptor que interpreta el contenido decodificando en su pensamiento la historia relatada”. (p.21)

Para saber los elementos influyentes que componen un relato audiovisual, debemos considerar los movimientos e interacciones sonido-imagen implementado en la base que porta el código del texto. La decodificación de características del código de texto se integra de varias maneras para satisfacer sus necesidades (Hernández et al., 2020).

La narrativa audiovisual, se muestra de forma no lineal y lineal, donde una se caracteriza de no ver las convenciones de espacio, lugar y tiempo para ser narrada, mientras que el otro si se basa en lo convencional de espacio, lugar y tiempo. Actualmente la narrativa se puede relatar desde una plataforma digital, así el espectador sepa más de la serie. (Moya, 2020)

Por otro lado, Sebastiani (2018) añade que la narrativa audiovisual está compuesta por una estructura y una suma de elementos que forman parte de una historia y la narración que tiene con la finalidad de que el espectador pueda tener una mejor visión acerca del film y con ello puedan vivir nuevas experiencias con los sucesos que logren pasar los personajes, dicho termino implica el planeamiento o inicio, nudo y desenlace. La estructura audiovisual contiene estrategias donde se elabora un contenido como el storytelling, con una secuencia de elementos relacionados

por una historia, esta se transmite en diferentes canales donde los espectadores perciben la historia. Asimismo, un elemento audiovisual puede ser narrativo y utilizado en diversos formatos de medios audiovisuales, como series, telenovelas, juegos y películas, siendo atractivo para el espectador (Quintero y Pisco, 2020).

Existen distintos géneros en las narrativas audiovisuales entre ellos, aventura, acción, ciencia ficción, terror y fantasía, cada uno relacionado con la catarsis estética que se narra para la historia, las imágenes psíquicas de cada escena específica contienen una distinta interpretación por la conciencia, donde juegan un papel decisivo en la producción de la catarsis, ya que el protagonista refleja en los espectadores una relación que identifican desde el punto de vista y las emociones del protagonista (Schaper, 1968).

Una serie contiene modalidades textuales llamadas estructuras narrativas, donde la historia se desarrolla en tres momentos, es decir, inicio, nudo y desenlace, ya que así llegara el momento de suspenso sea en cualquiera de esos momentos y sea entretenida la historia para el espectador la serie logrando captar así su atención (Vásquez, 2018).

Cuando se habla de estructura narrativa se puede dividir en diferentes momentos o etapas que son, principio o inicio, nudo y desenlace o final. En el principio o inicio en la historia se encuentra la presentación de quienes son los personajes principales, el lugar y cuando suceden los hechos, ello puede empezar de manera cronológica y ordenada, asiendo así que el espectador los perciba, otra manera de iniciar es que el espectador de la historia se relacione en la escena con personajes donde no sabe muy bien de los hechos, pero conforme va avanzando el desarrollo de la historia se va interpretando en que consiste los sucesos, dando a entender el contexto de cómo se irán desarrollando los personajes. El nudo viene hablar de lo que pasa con el o los personajes principales, se va entendiendo cual es el problema o conflicto al que se enfrentan ellos mismos con algún personaje y la manera en la que deciden resolverlo en la historia, luego de ello se dirigen hacia el desenlace o final. Por último, se refleja algunos acontecimientos que determinan la conclusión del conflicto que se originó en el nudo y al lograr resolverlo termina la historia dejando una enseñanza con un final feliz.

Una estructura narrativa es relacionada exitosamente con la mayoría de historias a nivel mundial, para ello los guionistas de las series construyen momentos e integran elementos a la estructura narrativa, haciendo que el espectador la elija como su favorita, el autor refleja que cada serie es un acto de secuencias, donde hay escenas y todo ello provoca una importante inversión de valores, además es de suma importancia el clímax de la trama y de la historia en una narrativa audiovisual (McKee, 2010).

Con el paso del tiempo en medios digitales, las producciones experimentan nuevos lenguajes y formatos audiovisuales, donde esta se fusiona con la estructura hipertextual para lograr una narrativa interactiva en los personajes, buscando crear posibilidades y metodologías en la construcción de discursos audiovisuales discursos hipertextuales, es necesario que la producción de la serie vincule todos estos puntos, pues entre el montaje y la narración se puede determinar una estructura de dramatización en la que se producen los tiempos y espacios de la serie tratada, construyendo así un relato donde lo esencial es que la producción genere siempre una visión del final de la serie (LEONE & MOURÃO, 1987, p. 15).

Además, según Sebastiani (2018) para que exista una buena narrativa se destacan 3 partes fundamentales que permiten formar la acción. Estos elementos lo conforman el espacio, tiempo y los personajes.

El espacio narrativo es el elemento de relevancia cuya zona, dónde se realizan las acciones negativas, positivas por parte de los personajes, de acuerdo a la postura o comportamiento que estos tomen durante la serie, llegando a conducirlos a distintos puntos de la historia. (Sánchez, 2018). Asimismo, Sánchez (2006) menciona que el espacio se integra en los detalles físicos que sirven de escenarios a las acciones de los personajes y el movimiento que ellos realizan al momento de relatar la historia (p.36).

El espacio narrativo toma un lugar importante en una serie, donde se desarrolla una historia, los lugares y la clasificación de personajes realizados (Gardies, 1993: 76). Esta clasificación resulta de gran utilidad para analizar las escenas (siendo la escena la unidad mínima del guion). No olvidemos que en un guion no se distinguen las secuencias sino las escenas. Las escenas son la unidad narrativa mínima y

ocurren en un tiempo y en un lugar específico, asimismo se entiende que cada vez que hay un cambio de locación en el desarrollo de la serie, indica que se inicia una nueva escena.

Para los elementos que intervienen de manera directa en el espacio son: plano, ángulos, la composición, iluminación y sonido. Según el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD, 2014)

El plano es la unidad pequeña del lenguaje audiovisual y el encargado de definir la cantidad de información que recibirá el espectador al momento de ver una cinta, además los planos tienen un valor expresivo que logran resaltar las acciones de los personajes o los objetos puedan llegar a tener o estar en esa escena, sin embargo, el tamaño del plano va a determinar la duración que tenga, las propuestas expresivas pueden revertir la situación (Liévano, 2009).

Según, Bedoya y Frías (2016) refleja que los planos son importantes en las escenas de una historia, en ellas se pueden encontrar el gran plano general la cual tiene una función descriptiva, además de presentarse frecuentemente en relatos de ficción con encuadres abiertos donde se observan distintas locaciones, asimismo nos brinda un espacio, físico o geográfico para una mejor visualización del espectador, lo cual permite identificar las cosas que realizan los personajes. También está el plano entero donde muestra a un personaje detenido o en movimiento, permitiendo apreciar los rasgos exteriores de manera muy clara, así como las acciones asociadas al hecho de estar de pie, sentado o en otras posiciones o en movimiento, sin embargo, el plano entero es relativamente escaso. Otro es el plano de medio cuerpo (superior o inferior) visualizando solo hasta la altura del pecho, aplicándose en un personaje que se encuentra quieto en un lugar de la escena. Por lo contrario, hay planos medios donde la cámara empieza a perseguir al personaje desde el momento que se desplaza, por otro lado, el primer plano permite ver la intimidad del personaje a través del gesto, la mirada. En el caso del plano detalle es el más específico, con objetos muy pequeños o con segmentos muy reducidos de una unidad visual mayor, donde se muestra detalles por ejemplo de rostro como labios y las cejas, objetos en tomas súper detalladas.



Por otra parte, según Consiglieri (2004) el ángulo sirve para enfocar distintas expresiones que logren hacer los personajes, con ello se percibe el estado de ánimo de acuerdo al contexto en el que se encuentren.

Según, Bedoya y Frías (2016) expresa que los ángulos son importantes en una producción donde esta se relaciona de distancia con los objetos del campo visual, los ángulos indican la postura que mantienen frente a la realidad y develan la altura desde que los espectadores contemplan lo mostrado en el desarrollo de la historia, asimismo los ángulos muestran el lugar o la ubicación establecida entre la cámara y los personajes u objetos filmados. Entre ellos se encuentra la angulación normal la cual es usada de modo frontal, acompañado de una composición, armónica y proporcionada y se reconoce cuando los espectadores observan que los personajes que se muestran en la escena están en una altura de manera directa a la ubicación donde está situada la cámara. Por otra parte, se encuentra el ángulo picado que se da desde una posición de altura, en esta toma la cámara se encuentra inclinada ubicada por encima del personaje o en la altura de la locación para registrar a los objetos o sujetos encuadrados. Lo contrario en cuenta al ángulo bajo o contrapicado que presenta los elementos del campo visual desde un punto de vista bajo en un sentido de nivel inferior por lo cual las tomas son desde una parte baja, en el cual los espectadores perciben que los objetos o personajes se encuentran ubicados desde abajo.

También, la composición es la organización de todas las partes en un solo encuadre, es muy necesaria para reforzar la comunicación que se tiene con el espectador y esta sea muy eficaz, tanto en lo informativo como en lo estético (Marangoni 2015).

Suarez en el 2018 define a la composición como:

“La composición es un concepto complejo que se incluye para todo el desarrollo de una serie con parámetros técnicos y estéticos básicos de la imagen en el cual se relacionan directamente con artes como la pintura o la fotografía, además incluye también características propias del medio cinematográfico entre ellas la naturaleza temporal y la cambiante”.

Las imágenes en una serie siempre se emergen en el nivel consciente, sin embargo, son solo arquetípicas de emociones positivas o negativas, cuando la imagen gana en luminosidad o energía psíquica esta se vuelve lo suficientemente dinámico y significativo para impactar al espectador, el personaje impacta emocionalmente por diferentes situaciones de cualquier tipo o por las circunstancias del desarrollo de la historia. La audiencia se conecta con el público en general con los personajes o con el héroe ficticio de la serie, ya que es el encargado de luchar contra el mal, por lo tanto, no es para su propio beneficio, sino para servir a la moral códigos de la sociedad en la que viven donde se narra la historia, también provoca empatía por sus principales características particulares (Silvio, 2021).

Suczhanay (2016) expresa que la iluminación se usa en la técnica de conjunto que muestran efectos luminosos, para la realización de productos ficcionales que se preparan académicamente y profesionalmente para una comunicación audiovisual. De la misma forma, la iluminación de la escena es clave en la realización de efectos dramáticos que ayudan a generar tensión en el ambiente, la forma en la que un escenario está iluminado es será la clave para que el espectador se logre situar en el escenario del personaje y la una atmosfera que se desea crear (Gregg, 1948, como se citó en Begoña, 2002).

La iluminación dentro de las escenas permite que un objeto, personaje o ambiente funcione de modo apropiado, puesto que refleja la dimensión en estos filmados, logrando dar un mejor tono a toda la escena. (Scott 1979).

La iluminación ambiental se da cuando pre existe al rodaje como en el caso prototípico de la luz solar la cual es más potente a diferencia de un rodaje en exteriores. Además, existe el desenfoque que al igual que la iluminación, afecta tanto a la superficie como a la estructura de la realidad, pero si se utiliza esta sólo sobre una parte de la imagen (Stephenson y Debrix 1973).

Así mismo que el sonido es de suma importancia para los productos audiovisuales, donde se genera una banda sonora para cualquier tipo que relaciones imágenes con sonido, causando así una impresión o sensación al oído (Sucuzhanay 2016).

Los sonidos reflejan diversos puntos entre ellos están las distintas funciones, según Balsebre (2007) y Gutiérrez y Perona (2002)

- Función ambiental o descriptiva: se refleja la realidad que se da en el ambiente donde se desarrolla la acción y tiene carácter naturalista.
- Función expresiva: es el efecto que refuerza los sentimientos, reflejando los estados de ánimo de cada personaje.
- Función narrativa: expresa la transición espacio/temporal entre una secuencia y otra, además representa a un personaje o resaltar una característica importante de él.
- Función ornamental: puede reforzar el ambiente donde transcurre la acción acentuando el valor estético del mensaje.

Además, Arias (2019) expresa que los efectos sonoros que existen en las series cumplen una función, donde se recrean escenarios y acciones, asimismo favorecen a las imágenes mentales en el oyente, puesto que se escucha un sonido más real, tanto desde una perspectiva denotativa como connotativa. Además, el sonido ambiental puede causar misterio por lo que la función es descriptivo-ambiental, aunque estén presentes la narrativa y la expresiva en la historia.

Por lo que se refiere a que, “la vida está compuesta diariamente por sonidos y los efectos sonoros son los que forman parte de la composición escénica de cada actividad que realizamos en la vida cotidiana”. Siendo así el sonido indispensable para un relato, puesto que proporcionan e imaginan al oyente una herramienta idónea en lo narrado de una historia. Indica Pousa y Yaguana (2013)

Por consiguiente, Sánchez en el 2006 define el tiempo como:

“Uno de los ejes fundamentales del universo diegético, se da al momento que hablamos del tiempo en una narración, en lo cual nos referimos al tiempo de la naturaleza y no solo a un tiempo estrictamente lingüístico, por lo tanto, debe ser una representación donde incluye ambos puntos”.

En cuanto a tiempo se impone como una categoría necesaria, un concepto organizativo enraizado en la historia. Para que exista la narración o para que se produzca una progresión o un cambio de situación, es necesaria la evolución en el tiempo. (Mario Rajas5, 2011:353).

El contenido narrativo va avanzando conforme transcurre el tiempo, dónde los protagonistas van actuando sus vivencias del guion que dirige la producción de la serie, también podemos encontrar en ella la línea de imágenes que enlazan recuerdos, pasajes y escenarios en cada capítulo de la historia, donde hacen una rememoración y se juega con el acontecimiento reconocido en el tiempo y el aprendizaje conforme al desarrollo de la serie, la memoria también juega un punto importante, ya que se refleja el olvido y el tiempo para la reconstrucción de la historia llamado fenomenológico de la memoria. Todos estos puntos como el tiempo y el espacio, la trama y el escenario, presenta datos que interpretan los que dirigen la serie, uniendo sus experiencias vividas que aportan a la narración y hacen una historia llamativa al espectador (Connelly y Clandinin, 1995).

El tiempo puede ser contemplado de varias formas, es depende de la historia que se desea contar, lo que dura el rodaje y la duración de la proyección, por ello se clasifica en distintos aspectos divididos en dos parámetros de manera que se forme desarrollar la historia con la intención de ser clara y entendible frente a los espectadores: Linealidad, Simultaneidad y otros aspectos como la adecuación, distensión y flashback (MECD, 2014).

La linealidad según MECD (2014) lo define como una continuidad que sucede en el tiempo a través de distintos hechos que se encuentra pasando en el presente de la historia, a su vez se refleja el pasado del personaje u objeto que se encuentra interpretando y posiblemente proyectándose en un futuro según qué acciones el intérprete logre realizar. El relato muestra simultaneidad cuando es lineal y de manera similar cuando es segmentada, es decir, no lineal. Estas elecciones determinarán cómo el espectador percibe la información. "Cualquier modificación en el orden de los hechos fatales de la historia necesariamente debe hacerse constar expresamente a partir del tiempo de referencia, que puede referirse al pasado o al futuro con respecto a un momento determinado". (Canet y Prosper, 2009: 269).

Un inicio simultáneo narrativo suele estar enlazado con la imagen e intriga en las secuencias de la historia, el sonido es otro instrumento que cumple una función didáctica, sincrónica o cinestésica, la edición va acompañada de ello y toda la estructura audiovisual que complementan la serie entre ellos los personajes y las

puestas de escena. Simultaneidad en la narración es toparse con obstáculos conforme sigue la historia donde se junta estrategias de solución y avance, también puede ser solucionado desde la perspectiva que adopte el espectador al observar el inicio con todo lo que sucede en la serie misma (Zavala, 2005).

Al hablar de adecuación se refiere a la representación real de un film, es decir, la duración de las acciones de los personajes involucrados en la historia va acorde con la duración del tiempo real, por ello esto busca mantener la esencia de la duración para que no sean muy ficticias las acciones que se encuentran realizando los personajes (MECD 2014).

Por otra parte, existe distensión cuando se hace más largo el tiempo real, se vuelven dilatadas las cosas, este recurso es más utilizado en narraciones en las que solamente se desea resaltar distintas tensiones en el ambiente que se desarrollan los personajes, generando un buen clímax, básicamente se explica que es un alargamiento subjetivo en cuanto a la duración objetiva de una acción que se muestra en la historia (Ripoll, 2012).

Lo siguiente es flashback en la narración audiovisual el cual es una convención que requiere una serie de acciones para indicar al espectador que ha habido un cambio en la estructura del tiempo, y que ha habido un salto hacia atrás desde un momento muerto. Se utiliza como referencia de tiempo. (Canet y Prosper, 2009: 276). Los autores ilustran las variaciones más utilizadas y más conocidas por los espectadores para indicar que se producirá un salto en el tiempo al pasado. Es muy común utilizar varias acciones juntas para indicar cambios en orden cronológico.

Por otro lado, el personaje es el ser que protagoniza e interpreta una narración, donde expresa sus sensaciones, emociones y relatan conforme va avanzando las grabaciones y los episodios como si les pasara a ellos mismos, el actor debe identificarse e involucrar el personaje que está asumiendo en lo emocional con la ficción (Cohen, 2001).

Según Louro (2020) la construcción narrativa para un personaje conlleva elementos importantes como el uso de la ropa, conducta, religión, de acuerdo a la estructura del personaje se define los colores de vestimentas, ya que es una de las

caracterizas que refleja sus sentimientos como alegría, tristeza, enojo. Al ir desarrollando cada punto, los guionistas tienen que colocar un punto de reflexión a su personaje dejando así de ser observador para pasar a actuar en la acción de la escena.

En los tipos de personajes encontramos el punto de vista de su importancia en el acontecer donde según su importancia son 3: personajes principales, donde se destacan por su funcionamiento como integradores de la organización de los acontecimientos, por ello son los que estructuran la serie y logran que su participación no sea olvidada, también están los personajes secundarios que sin tener un rol importante en los acontecimientos de la historia, brindan coherencia, comprensión y consistencia en la serie, ellos se encuentran vinculados por lo general a los personajes principales, pero su participación en la historia suele ser individual o complementaria a los principales, por otro lado están los personajes episódicos, donde su presencia no es permanente en los acontecimientos, ya que son mínimos los momentos en los que se muestran dejando una idea para poder entender en que se relaciona con el personaje principal, sin embargo su función es ordenar, exponer, entablar, relacionar, coordinar y retardar los sucesos que se desarrollan en la historia narrativa (Álvarez y Gallardo, 2020).

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

La investigación se realizó con un enfoque cualitativo, porque en dicha investigación se empleó un análisis de un fenómeno narrativo en la serie coreana "El juego del calamar". Rodríguez et al. (1996) reflejan que, una investigación cualitativa trata de información brindada objetivamente, clara y precisa, por distintos autores de su presente tema o por investigadores de otros temas, donde narran sus propias experiencias, opiniones y valores.

Además, Martínez (2006) indica que la investigación cualitativa se centra en identificar la naturaleza de manera profunda en la realidad, donde se recopila información fundamental para cumplir con sus objetivos contando con una estructura dinámica.

El tipo de investigación es aplicada porque busca conceptos teóricos, con la finalidad de desarrollarlos en la práctica y poder obtener posibles respuestas a nuestra pregunta de investigación. Según Nicomedes (2018) una investigación es aplicada si su información para lograr resolver con lleva problemas de un tema o de un producto brindado para la sociedad. El nombre de “investigación práctica o empírica” lo cual sus características pues, su fin es utilizar los conocimientos adquiridos y a su vez se van adquiriendo nuevas ideas sobre el tema, luego de poner en práctica la teoría (Murillo, 2008).

El diseño de investigación es hermenéutico, ya que analizamos e interpretamos la información de manera objetiva y detallada haciendo referencia a nuestro mismo tema realizado. Según Flores (2018) esta fenomenología no busca la esencia de las cosas y enfatiza la descripción haciendo del lado los juicios. Lo que busca es conocer la perspectiva particular de la existencia de los individuos a diferencia de la esencia.

### **3.2 Categorías, Subcategorías y matriz de categorización**

Esta investigación presenta una sola categoría que es la narrativa audiovisual, a su vez, esta se encuentra dividida por subcategorías como el espacio narrativo, tiempo narrativo, estructura narrativa y por último los personajes. Asimismo, dichas subcategorías están conformados por distintos indicadores como se muestra en la matriz de categorización, dónde el espacio narrativo está conformado por el plano, ángulo, composición, iluminación y sonido, de igual manera el tiempo narrativo con linealidad, simultaneidad, adecuación, distensión y flashback. La estructura narrativa por su parte está conformada por un inicio, nudo y desenlace, y por último los personajes se dividen en, principal, secundarios e incidentales o episódicos.

### **3.3 Escenario de Estudio**

El espacio cibernético fue el escenario de estudio dónde se pudo realizar búsquedas de información, además la serie “El juego del Calamar” se encuentra en plataformas web o paginas digitales.

También la plataforma de Netflix es un espacio dónde fue publicada la serie y las personas que adquieren con una cantidad determinada de dinero puede acceder a

distintas películas sin publicidad ni cortes. Por lo que fue un escenario de estudio y una oportunidad para el desarrollo de nuestra investigación.

### **3.4 Participantes**

Los participantes fueron los 9 capítulos que contiene la serie, además de realizar entrevistas a 3 especialistas en cine y comunicación audiovisual que nos brindaron su punto de vista frente a las subcategorías consideradas en el trabajo de investigación, por lo que se profundizó el tema recolectando opiniones de las personas entrevistadas.

### **3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Para el presente proyecto de investigación se realizó dos técnicas, una de ellas es la entrevista, por ende, se realizó a 3 expertos en cine y comunicación audiovisual para que nos puedan dar su punto de vista con respecto a la narrativa que presenta la serie “El juego del Calamar”. Por lo que según Kvale (1996) nos indica que las entrevistas de investigación buscan describir y dar sentido a los temas centrales en lo que corresponde a la vida de los sujetos. La tarea principal de la entrevista es entender la información que nos brinda el entrevistado. Además, Mathers, Fox y Hunn (2000) definen a la entrevista como una fundamental técnica de recopilación de datos que involucra la comunicación verbal entre la persona que entrevista y el sujeto. Por ello, las entrevistas se utilizan usualmente en los diseños de investigación, donde se puede encontrar una variedad de enfoques en esta técnica.

El diseño de la entrevista y la redacción de las preguntas influyen en la profundidad y libertad que los sujetos suelen responder. Algunas de ellas fomentan largas respuestas y son un poco más detalladas, mientras que otras se encuentran diseñadas para obtener respuestas más concisas y precisas (Nigel, Nick, 2002).

Otra técnica que se va a utilizar es la de observación, con ello se van a realizar una profunda interpretación de los 9 capítulos de la serie y la narrativa que presenta. La observación significa ajustarse a lo prescrito, en este caso es un proceso en el cual se sitúa la percepción y que a su vez organiza un recojo de datos e información donde se utiliza los sentidos para poder observar los sucesos o realidad actual en la cual la gente se encuentra sumergida o envuelta de manera inmediata sobre el



objetivo considerado, ello implica una actividad de codificación en la que la información bruta es seleccionada por uno mismo u otros agrupándose así en dos categorías, los sistemas de selección y los sistemas de producción (Fabbri, 1998).

Por otro lado, el instrumento que se va a usar es la guía de entrevista, según La Universidad Veracruzana (2014) nos dice que las guías son herramientas que nos ayudan a hacer mejor nuestra investigación. Esto debe incluir preguntas importantes que desea hacer y preguntas de seguimiento para ayudarlo a obtener la información que necesita. Como con cualquier manual, necesita saber cómo usarlo correctamente, en lugar de seguirlo ciegamente.

Asimismo, para analizar e interpretar los 09 capítulos que cuenta la serie se va a utilizar una guía de observación, Ortiz (2015) define a la guía de observación como un documento que le permite al investigador encausar la acción de observar los fenómenos presentados, por lo que su estructura es a través de columnas que favorecen la organización de los datos que se logre recoger.

### **3.6 Procedimientos**

Para la presente investigación se aplicarán dos técnicas con la finalidad de obtener la información que se desea lograr, una de ellas es la entrevista y la observación.

Primero se realizó la entrevista a 3 especialistas en comunicación audiovisual y cine, fue de manera presencial. Primero se redactará un oficio que será enviado a su correo de la persona donde indique el permiso para hacer la entrevista de manera presencial o virtual, luego de obtener una respuesta positiva por parte del especialista, se dispondrá a acordar fecha, lugar y hora con el entrevistado. Cabe resaltar que la entrevista presencial será grabada por los investigadores.

Por otra parte, la otra técnica que se usó es la observación, por lo que los investigadores se reunieron en un espacio cerrado con la finalidad de visualizar la serie coreana “El juego del Calamar” y sus 9 capítulos que contiene.

Después de realizar un análisis de cada capítulo que presenta la serie, los resultados se plasmaron en una ficha de observación que fue previamente realizada por los investigadores.

### **3.7 Rigor científico**

En cuanto al rigor científico se materializa en gran medida en el manejo acertado que se realiza la información, donde transcurre por diferentes momentos entre ellos: planificación, recolección, procesamiento y análisis, contribuyendo así a la garantía de la calidad de los datos, su representatividad, fiabilidad y validez; lo cual demanda del investigador el dominio de cada uno de los diferentes métodos, técnicas y procedimientos existentes para el registro, procesamiento y análisis de los datos de las diversas metodologías empleadas en los procesos investigativos cualitativos; por lo que determina la calidad de información y la cantidad de datos necesarios para la construcción creativa de las matrices de procesamiento. Además la investigación cualitativa se caracteriza por ser un proceso constante donde se definen y redefinen las acciones metodológicas, por lo que este proceso investigativo permite enriquecer permanentemente el modelo teórico en que se sustenta; de este modo se pueden introducir nuevos momentos e instrumentos para la recogida de la información, en dependencia de los nuevos acontecimientos e ideas que surgen durante el desarrollo de la indagación.

Luego, podemos resumir que la principal singularidad de las investigaciones cualitativas radica en la subjetividad mediada por el bagaje teórico, científico y ético del investigador quien le confiere rigor científico, fiabilidad y validez a los resultados; así como, por diseños abiertos, inductivos y flexibles que redefinen constantemente su metodología (Conrado, 2020).

Por ello la validez en el proceso de la investigación es acompañada de tres expertos profesionales en el tema del cine que enriquece al proyecto, así mismo la planificación y la recolección de datos son de suma importancia para complementar toda la investigación.

### **3.8 Método de análisis de la información**

Según Carrillo et al. (2011) el método de comparación constante, busca construir teorías formulando preguntas sensibilizadoras, teóricas y de naturaleza práctica y estructural de la mano de una comparación de incidentes en cuanto a sus propiedades y dimensiones, por otro lado con sus similitudes y diferencias. Por lo que se refiere a explicar una nueva forma de la realidad donde se pretende comprender junto al análisis los datos cualitativos que se desean mostrar en la

investigación.

Por tanto, se usará en las investigaciones para el estudio de muchos tipos de datos, se caracterizan por tres grandes etapas, la primera (denominada codificación abierta), donde los datos son fragmentados en pequeñas unidades, a cada una de las cuales el investigador le asigna un descriptor o código. En la segunda etapa (llamada codificación axial) estos códigos son agrupados en categorías. Finalmente, en la tercera y última etapa (la codificación selectiva), el investigador desarrollará una o más temáticas que expresan el contenido de cada uno de los grupos.

Los conceptos generados son relacionados con los datos, estos son investigados, analizados y corregidos con las evidencias del tema investigado, se consideran etapas como comparar incidentes aplicados a cada categoría, luego integrarlas con sus propiedades, siguiente delimitar la teoría que usaremos y finalmente escribir la teoría.

### **3.9 Aspectos éticos**

La información que se logró recolectar con la entrevista fue confidencial con el compromiso de los investigadores, obteniendo información de manera verídica, logrando tener una entrevista responsable y transparente con los especialistas con el fin de tener un ambiente cómodo y generando confianza para obtener buenos resultados.

Asimismo, la recolección de información y datos obtenidos como fuentes de internet, han servido para definir teorías o conceptos acerca de nuestro tema de investigación, por eso se respetó las normas APA séptima edición al momento de citar, referenciar distintos autores, cuya finalidad será mantener un trabajo responsable y serio.

El proyecto de investigación se pasó por turnitin, donde se respetó lo que indica el reglamento de la universidad, mostrando menos del 25% de similitud y 0% de plagio, obteniendo así una información respetable y transparente para los lectores o espectadores.

#### **IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

En primer lugar el objetivo general fue analizar la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar”, el cual se encuentra presente tanto en el espacio narrativo, tiempo narrativo, estructura narrativa y personajes con sus respectivos elementos que lo conforman, puesto que con todos estos se logran complementar entre sí, para dar una mejor visión al espectador causando emociones, sentimientos, sensaciones, con ello se logra desarrollar y contar una buena historia para el público y de esa forma causar impacto. Esto se asocia a lo que indicó, Ríos (2018) conforme a la tesis que realizó donde su objetivo fue analizar la presentación de la narrativa audiovisual de la serie 13 reasons why de Netflix del año 2018, donde indica que la serie fue dirigida de manera adecuada, ya que según sus resultados nos muestran que los elementos de la narrativa se complementan y logra llamar la atención del público, también que origina suspenso a los espectadores y ocasiona un interés masivo que fue el objetivo de los que produjeron la serie y esta tenga un gran éxito.

Como primer objetivo específico tenemos definir cómo se desarrolla el espacio narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”. El espacio narrativo es de suma importancia ya que conlleva elementos necesarios para la ubicación de los personajes dentro o fuera de una historia, por lo que en los resultados obtenidos de la presente investigación de acuerdo a los indicadores o elementos que conforman el espacio narrativo nos dice que el plano se desarrolla en los 9 capítulos de la serie con distintos tipos como por ejemplo: plano detalle, general, medio, americano, primer plano, que permiten mantener una buena narrativa y con ello lograr visualizar varios puntos, como las expresiones de los personajes, en donde se encuentran ubicados y las cosas u objetos que los acompañan, de igual manera muestra y contextualiza al espectador el lugar que se pueden encontrar los personajes, por lo cual se convierte en elemento fundamental para el espacio. Además, dentro de este, se puede encontrar el ángulo que es un elemento que acompaña al plano, dentro de los capítulos podemos observar distintos planos como el normal, picado, contrapicado, cenital, por ello son importantes para ver la ubicación de cada locación o momento que se muestra en la historia, llegando a brindar el punto de vista de cada personaje generando sensaciones y una mejor experiencia. Otro elemento que abarca el espacio narrativo es la composición,

relacionada al color en la serie del juego del calamar se muestra con colores intensos y con un balance de blanco y negro que detalla el pasado de un personaje, logrando tener una lógica visual y mejor estética en el espacio que se desarrollan. También, la iluminación que se muestra en la serie el juego del Calamar, va de acuerdo al momento en que se vive, como la luz fuerte para un ambiente agradable y luz baja para momentos de tensión, acompañado de luz artificial para locaciones dentro del espacio cerrado, por lo que la iluminación se ha usado para realzar la apariencia de las escenas y los capítulos, comprendiendo los sentimientos, sensaciones y emociones de los personajes. El sonido que se ha podido notar dentro de los 9 capítulos, es característico de la serie y los personajes al momento de entrar a las pruebas que realizaban, además se percibe una adaptación musical que se vuelve característica en los momentos de tranquilidad luego de que los personajes pasan a la sala de reposo, además con ello se encuentra efectos especiales que hacen que los objetos se escuchen más reales, como el disparo de una pistola, sonido de reloj, entre otros, puesto que esto va a generar sensaciones en los espectadores logrando llamar su atención. Lo cual es similar a lo que indica, Morales (2020) en donde tuvo como finalidad analizar la Narrativa Audiovisual de la película *Asu Mare 3* donde nos indica que, el lenguaje visual, y sonoro dentro del espacio fueron muy eficaces para la grabación de las escenas y los actores se adaptan y se logran ubicar con el fin de hacer muy elocuente la actuación que realizaron y enriquecer la narrativa que se presentaba lo que deduce que el lenguaje narrativo audiovisual que emplearon en la película *Asu Mare 3* fue fundamental para reforzar el desarrollo de la historia y con ellos cumplir el objetivo de plasmar los elementos visuales .

Por otro lado, el segundo objetivo específico es develar cómo se desarrolla el tiempo narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”. Por lo que el tiempo narrativo es otra de las categorías de acuerdo a nuestra investigación y uno de los elementos que conforman el tiempo es la linealidad, según los resultados obtenidos sobre este elemento nos dice que en la serie del Juego del Calamar la linealidad se manifiesta en distintos capítulos donde el personaje principal Gi – Hun y algunos de los personajes secundarios, muestran desde el punto que inician su recorrido hasta donde finaliza su objetivo al que desean llegar, es importante más no indispensable para la serie, solo dependerá de las intenciones que se desea

mostrar con algunas escenas en los capítulos. Igualmente, la simultaneidad que es otro elemento del tiempo, se observa en muchos momentos de los capítulos de la serie, se da en el momento de que los personajes realizan las pruebas o juegos, logrando dar una mejor visión al espectador de lo que cada uno hace, esto logra potenciar la tensión en los capítulos y genera distintas perspectivas entre los personajes. En cuanto a la adecuación que es parte del tiempo narrativo, en la serie no se usa mucho este elemento, solo en algunas escenas donde se logra percibir que el tiempo grabado es real, ya que una de ellas es cuando el minuterero en el reloj va girando y el tiempo es tal cual, entre otras escenas, por ello los especialistas que fueron entrevistados nos dicen que este elemento no es muy necesario para la narrativa, puesto que cuando uno graba se recorta en post - producción. Por otra parte, se encuentra la distensión la cual se observa en la mayoría de capítulos donde refleja la dilatación del tiempo en cuanto a las escenas desarrolladas en cámara lenta, causando impacto en los espectadores, lo cual agregar este elemento a la narrativa es importante porque le brinda más dinamismo a la serie y con ello transmitir situaciones de adrenalina o alteraciones. Por ejemplo: en el juego de pasar el puente de vidrios al momento de culminar la prueba los últimos 3 sobrevivientes, se da una explosión donde se ve en cámara lenta las reacciones de los personajes. Otro elemento que conforma el tiempo es el flashback, en la serie se observa en muy pocas ocasiones, ya que es usado solo para generar recuerdos o sucesos pasados que son interesantes para la historia, además de tener un balance de colores, logrando que los espectadores retrocedan en el tiempo, por lo que los especialistas mencionan que no es necesario este elemento, pero va a servir para enriquecer a la serie y darle un trasfondo a la historia, por ejemplo, algunos recuerdos que tiene con su hija el personaje principal sobre la promesa que le hizo. Los resultados encontrados concuerdan con lo que nos menciona, Hagan (2022) expresa que el tiempo narrativo refiere a la dirección de lo que conlleva contar la historia, donde se muestra el desarrollo de acontecimientos o sucesos que se dan en las escenas describiendo las cosas con un gran detalle o mostrando un diálogo entre personajes, además abarca el elemento donde las escenas pueden ser grabadas en días o años y estas ser aplicadas tal cual, resumidas u omitiendo algunas partes, siendo así como una adecuación, por otro lado también puede ir y venir del presente al pasado por flashbacks , logrando

regresar o avanzar en la mente del espectador, todo ello en conjunto juega un papel importante de acuerdo a como se desarrolle la trama en la historia con relación al tiempo, sin embargo el experto uno, dos y tres de nuestras entrevistas afirman que estos elementos que nos brinda el tiempo se pueden incluir por decisión del director más no es indispensable para una historia, ya que todo eso se puede modificar en post – producción, por ejemplo: en el punto de linealidad nos indican que solo depende de las intenciones que se quieran mostrar en las escenas, es más, en la simultaneidad nos manifiestan que para un buen desarrollo de historia si es necesario usarla, caso distinto a la adecuación que nos dice que no es necesaria usarla porque al ser un tiempo real grabado como puesto en escenas de edición la mayoría de series no colocan en su totalidad el tiempo que es.

Como tercer objetivo tenemos es identificar como se presenta la estructura narrativa en la serie coreana “El juego del Calamar”. El cual la estructura es otro elemento importante de la narrativa, esta se divide en tres partes, una de ella es el inicio, los resultados obtenidos nos indican que cada capítulo de la serie tiene un comienzo en el que aparece la presentación de los personajes o se muestra el estado de ánimo en el que se encuentran, por lo que casi siempre se va a notar al principio de cada capítulo. En el nudo de igual forma se observa en cada capítulo donde el personaje principal acompañado de los secundarios se encuentra inmersos en distintos conflictos o problemas dentro de la serie, luego de ello buscan posibles soluciones o decisiones para salir victoriosos. En el desenlace se puede observar que en los capítulos de la serie los personajes logran solucionar sus conflictos o problemas saliendo algunos victoriosos y otros con un final muy trágico (muertos en los juegos). Por lo que es similar a lo que indica García (2017), acerca de la estructura narrativa que busca transmitir la vida real o imaginaria de una historia en escenas con capítulos donde reflejen distintos elementos como el inicio, nudo y desenlace, por lo cual esta debe ser entendible y esta se mantenga de la mejor forma para los espectadores, causando una atracción con los personajes de la serie. Sin embargo, el experto uno y tres de nuestra entrevista nos indican que la estructura no debería tener un orden establecido ya que pierde las propiedades creativas de la serie, por lo tanto, salir de esa zona de confort sería mucho más impactante que mostrar solo lo mismo que el resto presenta.

Para finalizar, como cuarto objetivo tenemos conocer cómo se presentan los personajes en la serie coreana “El juego del Calamar”. Los personajes que son fundamentales dentro de la narrativa audiovisual, los resultados obtenidos nos muestra que se observan de diferentes formas en la serie, el único personaje principal en la historia es Gi – Hun (jugador 456) , el perfil de este personaje es callado, tiene una adicción a las apuestas, un vicio al cigarro, tiene deudas de fuertes de cantidad de dinero, es padre separado, y su mamá padece de una enfermedad, asimismo este con el pasar de los capítulos, la actitud que muestra es cambiante pasa de ser bueno a una persona dispuesta a defender a su grupo, sumado a esto de ser vengativo al ver muchas injusticias entre la relación de los demás personajes, por lo que el principal muchas veces se convierte en el favorito de los espectadores. El otro tipo de personaje es el secundario, en la serie se muestran distintos personajes secundarios que aparecen cuando el personaje principal llega al lugar donde se van a desarrollar los juegos, siendo estos Cho Sang -Woo (el mejor amigo de Gi- Hun) una persona egoísta que solo le interesa ganar el dinero y salvarse, Oh Il Nam( jugador número uno, y la persona que creó los juegos), un señor anciano que se divertía al realizar estos juegos, Han My-Nyeo (jugadora 212 madre soltera) una persona cruel y calculadora que depende mucho del apoyo de los demás, Sae – Byeok (jugadora 067, ladrona y ex pareja de Deok Su) es una persona callada, seria, huérfana y tiene un hermano menor a cargo , Deok Su (jugador 101), una persona dedicada al robo, adicto al juego de azar, traicionero y despreciable, Ali Abdul (jugador 199) extranjero Pakistani, una persona callada, amable, con capacidad de ayudar a los demás, Jun – Ho (detective policial), persona que se filtra entre los guardias y descubre la antigüedad del juego del calamar, Front Man (el enmascarado) persona que supervisa y dirige los juegos, es trabajador directo del anfitrión (Oh Il Nam), son importantes ya que son el complemento y ayudan en la toma de decisiones del personaje principal .Y para finalizar los personajes episódicos, en la serie aparecen en relación al personaje principal y algunos secundarios, entre ellos tenemos a la madre, hija, ex esposa de Gi- Hun, además, la madre de Cho Sang Woo, el reclutador, persona encargada de reunir a los participantes y los Vip, personas de la alta sociedad dispuestos a apostar a los jugadores, por lo que sirven de ayuda al dinamismo y a entender mejor la historia. Los resultados presentados concuerdan con lo encontrado por



Velásquez (2020) en su tesis que tuvo como finalidad el analizar la narrativa del film de la película El Árbol de la vida (2011) de Terrence Malick, donde indica que el film tiene una narrativa muy compleja, eso ayuda bastante al entendimiento y mensaje que se quiere transmitir, sus personajes que presentan y en el ambiente que ellos interactúan, incluso da a entender que los personajes y la narrativa conforme pasa la cinta existe una evolución en los personajes, lo que mejora la experiencia tanto de ellos y los espectadores.

## **V. CONCLUSIONES**

La narrativa audiovisual se manifiesta significativamente en la serie coreana “El juego del Calamar”, puesto que se logró presentar todos los elementos narrativos que la conforman, donde estas se complementaron entre ellas para darle un mejor entendimiento y desarrollo a la historia, con el fin de causar un gran impacto en los espectadores.

En cuanto al espacio narrativo, los elementos que lo conforman se desarrollan en los 9 capítulos que tiene la serie, por lo que la ayuda del plano, ángulo, composición, iluminación y sonido son fundamentales para que el espectador logre identificar en qué lugar se mantienen los personajes, visualizar lo que sienten ellos, que objetos se encuentran a su alrededor y de la misma forma logre generar distintas sensaciones y emociones tal como el sonido y la iluminación en los capítulos, sumado a esto, la serie brinda un buen espacio narrativo para que estos elementos logren complementarse.

Con respecto al tiempo narrativo, se manifiesta en algunos capítulos de la serie donde el uso de la linealidad que es parte del tiempo, se logra visualizar en algunas escenas de los capítulos, la simultaneidad tiene un papel importante al momento de realizar los distintos juegos de la serie, ya que brinda distintas perspectivas de los personajes, la adecuación se visualiza en algunas escenas de los capítulos al igual que la linealidad, la distensión es fundamental para los momentos de tensión e intriga de lo que puede suceder de acuerdo a la dilatación que da en las escenas, y los flashback se muestra en algunos capítulos de la serie brindando un contexto de lo que sucedió anteriormente en la vida de los personajes.

En tanto a la estructura narrativa, cada capítulo que tiene la serie brinda un buen inicio con la presentación o tranquilidad que pueden tener en la historia los personajes, de igual manera en cada capítulo el nudo de hace presente brindando un conflicto o problema a los personajes de la historia, ya sea una pelea en el lugar, el juego, entre otros y de la misma forma el desenlace se hace notar en cada capítulo mostrando una vez ya logrado resolver sus conflictos o problemas, donde el personaje principal tiene un final agradable y los secundarios uno muy trágico.

En cuanto a los personajes que se muestran en la serie el juego del calamar son de manera adecuada donde reflejan distintos cambios y no siendo muy lineal el papel de ellos, por lo que el personaje principal que es Gi- Hun se manifiesta primero como el callado del grupo, pues con el pasar de los juegos y viendo las injusticias que hay dentro de los participantes logra cambiar su actitud tomando la postura de una persona vengativa dispuesta a proteger a él y a su grupo, los secundarios aparecen en primer capítulo cuando Gi – Hun llega al lugar donde se realizará los juegos, el cual complementan muy bien al principal haciendo que este tenga distintos problemas, alianzas, traiciones, entre otros, y los episódicos aparecen en algunos capítulos donde nos dan contexto de su familia de los participantes que están en los juegos.

## **VI. RECOMENDACIONES**

A otros investigadores, plantear o aplicar los instrumentos en otras series, cortometrajes o películas que mantengan este mismo perfil de investigación o incluso algo que se pueda asemejar con la finalidad de comparar o discutir lo investigado.

Se recomienda a los estudios de investigación futuras que analicen todo el desarrollo de una serie o película con otros tipos de instrumentos donde refleje los conocimientos que poseen, además expliquen mucho más sobre el análisis narrativo de una historia, aportando de esta forma en su investigación, de este mismo modo, es importante diseñar, aplicar y evaluar cada punto, el cual profundizara a los indicadores de su investigación.

Recomendamos a nuestros compañeros y futuros colegas en ciencias de la comunicación el seguir esta línea de investigación que es de interés para su desempeño, ya que permitirá un mejor desarrollo de serie, por otro lado, es de suma importancia una investigación de este tipo ya que permite potenciarnos en conocimientos aprendidos y nuevos, por lo cual hablamos de muchos puntos que son necesarios para lograr obtener un producto audiovisual de éxito.

## REFERENCIAS:

Arias García, E. (2019). *Los efectos sonoros en las series radiofónicas: el caso de la serie policíaca Taxi Key*. Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 12(2), 142-165. Doi:

<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.6403>

Ríos Castillo, S. M. (2018) *Análisis de la Narrativa Audiovisual de la serie 13 Reasons Why de Netflix 2018* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35045/R%  
%ados\\_CSM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/35045/R%c3%ados_CSM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Morales Gonzales, R. L. (2020) *Narrativa audiovisual en la Película Asu Mare 3* [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63381/Morales\\_GRL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63381/Morales_GRL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ulldemolins Fibla, C. (2020) *Análisis de la narrativa audiovisual de la miniserie Chernobyl* [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Valencia].

[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/152536/Ulldemolins%20-  
%20An%  
%a1lisis%20de%20la%20narrativa%20audiovisual%20de%20la%20mi  
niserie%20Chernobyl.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/152536/Ulldemolins%20-%20An%c3%a1lisis%20de%20la%20narrativa%20audiovisual%20de%20la%20miniserie%20Chernobyl.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ruíz del Olmo, F. J. y Bustos Díaz, J. (2020) Opinión pública y nuevas estrategias comunicativas en la industria audiovisual: el caso de Netflix y la serie Sense8. *Opinião Pública. Revista do CESOP*, 26 (2). <https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=b58afedb-6cb2-4469-8f29-864e3da298ae%40redis>

Velasquez Gonzalez, J. B. (2020) *Análisis narrativo del film el árbol de la vida de Terrence Malick* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. [https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24240/VELASQUEZ%20GO  
NZALES%20JOSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/24240/VELASQUEZ%20GONZALES%20JOSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sebastiani Heredia, H. M. J. (2018) *Análisis comparativo de la narrativa audiovisual en las películas peruanas La última tarde y La hora final, Lima 2018* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo].

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33994/Sebastiani\\_HMJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33994/Sebastiani_HMJ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez Navarro, J. (2006) *Narrativa Audiovisual*. Universitat Ramon Llull [https://kupdf.net/download/narrativaaudiovisualpdf\\_59d8e17908bbc5c02b4358c9.pdf](https://kupdf.net/download/narrativaaudiovisualpdf_59d8e17908bbc5c02b4358c9.pdf)

Sabina, Julia. (2018). *Las distintas concepciones del espacio en la teoría de la narración audiovisual* [Archivo PDF]. <https://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/60688/4564456547538>

Soria, Carolina. (2021). *Nuevas dinámicas de producción de la narrativa seriada argentina: el policial negro y la dimensión temporal en el jardín de bronce*[Archivo PDF]. <https://series.unibo.it/article/view/13315>

Junta de Castilla y León (2014). *Breve introducción al lenguaje audiovisual* [Diapositiva PowerPoint]. [http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6\\_P\\_Realidad\\_o\\_ficcion\\_El\\_vendedor\\_de\\_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf)

Sánchez, B. (2004). Procedimientos de Construcción del espacio en fuego en Casabindo, de Héctor Tizón. *Universidad Nacional de Cuyo. Revista De Literaturas Modernas*, 34, 151-170. <https://core.ac.uk/download/pdf/61881566.pdf>

Liévano Alzate, J. A. (2018) *Introducción al lenguaje audiovisual* [Tesis de Licenciatura, Universidad Santos Tomás]. [https://repository.usta.edu.co/ovas/ovas/11634\\_16412/index.html](https://repository.usta.edu.co/ovas/ovas/11634_16412/index.html)

Begoña, S (2002) *La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual* [Archivo en PDF] <https://DialnetLaLuzComoElementoExpresivoDeLaNarrativaAudiovisual-232473.pdf>

Álvarez, N (2016) *Guía N°1 Tipos de personajes en la narrativa* [Archivo PDF] <https://www.colegiocolonos.cl/upload/textos/aprendizaje-remoto-10-medios-290b0d6d460ed53447a23cd1980276ee.pdf>

Martínez, M (2006) *La investigación cualitativa (síntesis conceptual)* [Archivo PDF]

[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion\\_psicologia/v09\\_n1/pdf/a09v9n1.pdf](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bvrevistas/investigacion_psicologia/v09_n1/pdf/a09v9n1.pdf)

Hernández, J (02 de septiembre de 2013). *El tiempo Fílmico*. Sistemas Mutantes. <https://sistemasmutantes.wordpress.com/2013/09/02/el-tiempo-filmico/>

Chorier, F. (2013) Análisis de las series de televisión norteamericanas – El tiempo narrativo en “Cómo conocí a vuestra madre” [Tesis de Grado en Comunicación Audiovisual, Universidad Rey Juan Carlos]. [https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/12159/TFG\\_ChorierFanny\\_Febrero\\_13-14.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/12159/TFG_ChorierFanny_Febrero_13-14.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Nicomedes, E (2018) *Tipos de Investigación* [Archivo PDF]. <https://core.ac.uk/pdf/250080756.pdf>

Ripoll, X (08 de enero de 2014). *El lenguaje cinematográfico*. Historia del Cinema. <http://www.xtec.cat/~xripoll/index.htm>

Vásquez, R (2018). Hacia una aproximación a la micronovela en la literatura hispanoamericana actual. *Microtextualidades- Revista de Internacional de microrrelato y minificción*. (4), 139,151. <https://doi.org/1031921/microtextualidades.n4a12>

Lobos, P (11 de abril de 2018). *Inicio, Nudo y Desenlace*. Scrib. <https://es.scribd.com/document/376137435/Inicio-Nudo-Desenlace>

Tapia, P (2021). “Análisis de la narrativa audiovisual en la película peruana “La Última Noticia”, realizada por el cineasta Alejandro Legaspi Lima2021”. [Tesis para obtener el título profesional de licenciado en ciencias de la comunicación, Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76273/Tapia\\_VPA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/76273/Tapia_VPA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Sánchez, S (2019). El método biográfico-narrativo. Una herramienta para la investigación educativa. *Scielo Perú*, 28(54) 15,20. <http://dx.doi.org/10.18800/educacion.201901.011>

Soledad, M (2018) *Las técnicas de investigación: Observación* [Archivo PDF]<http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Cosette Castro y Freitas Cristiana (2009). Narrativa Audiovisual para Multiplataforma - Um Estudo Preliminar. Bibliocom. Revista Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom, 31 (01).  
<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2914-1.pdf>

Valmir Moratelli y Castro Dias (2021) *Cores como informação imagética na narrativa audiovisual: tonalidades da mulher idosa em o sétimo guardião e Grace & Frankie* [Tesis de Doctorado, Universidad Católica do Rio de Janeiro].  
<https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=235ade26-d799-43a3-b3b1-aa1b53d603c8%40redis>

Silvio Antonio, L. (2021) *Archetype and catharsis in audiovisual narratives* [Tesis de Postdoctorado, Universidad de San Pablo].  
<https://eds.s.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=6ac0cb69-d077-4f1c-a559-4a7a4d8fa81f%40redis>

CAED (2002). Interview as a Method for Qualitative Research [Diapositiva PowerPoint]. <https://www.public.asu.edu/~kroel/www500/Interview%20Fri.pdf>

[Nigel Mathers, Nick fox y Amanda Hunn \(2000\). \*Usos de entrevistas en un proyecto de investigación.\* Universidad de Sheffield.](https://www.researchgate.net/publication/253117832_Using_Interviews_in_a_Research_Project)  
[https://www.researchgate.net/publication/253117832\\_Using\\_Interviews\\_in\\_a\\_Research\\_Project](https://www.researchgate.net/publication/253117832_Using_Interviews_in_a_Research_Project)

Nigel Mathers, Nick Fox y Amanda Huun (2002). *Promoting Research and Development* [Archivo PDF].  
<http://web.simmons.edu/~tang2/courses/CUAcourses/lsc745/sp06/Interviews.pdf>

**ANEXOS:**

**MATRIZ DE CATEGORIZACIÓN**


Ámbito Temático	Problema General	Objetivo General	Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Categorías	Subcategorías	Indicadores		
La Narrativa Audiovisual	¿Cómo se presenta la Narrativa Audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar”?	Analizar la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar”.	¿Cómo se desarrolla el espacio narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”?	Definir como se desarrolla el espacio narrativo en la serie coreana “El juego del Calamar”.	Narrativa audiovisual	Espacio Narrativo	Plano		
							Ángulo		
							Composición		
							Iluminación		
							Sonido		
								Tiempo Narrativo	Linealidad
									Simultaneidad
									Adecuación
									Distensión
					Estructura Narrativa	Flashback			
				Inicio					
				Nudo					
			¿Cómo se presenta la estructura narrativa en la serie coreana “El juego del Calamar”?	Identificar como se presenta la estructura narrativa en la serie coreana “El juego del Calamar”.			Desenlace		

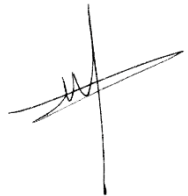


			¿Cómo se presentan los personajes en la serie coreana “El juego del Calamar”?	Conocer cómo se presentan los personajes en la serie coreana “El juego del Calamar”.		Personajes	Episódicos
							Principales
							Secundarios

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS POR EXPERTOS

Nombres y Apellidos	Carlos Armando Gutiérrez Fernández	DNI N°	41510275
Nombre del Instrumento	GUÍA DE ENTREVISTA Y DE OBSERVACIÓN PARA NARRATIVA AUDIOVISUAL		
Dirección domiciliaria	Los olivos 455	Teléfono domicilio	---
Título Profesional/Especialidad	Licenciado en Ciencias de la Comunicación / Producción audiovisual	Teléfono Celular	927948687
Grado Académico	Magister		
Mención	Relaciones Públicas e imagen corporativa		
FIRMA		Lugar y Fecha:	Trujillo, 1/07/2022

Nombres y Apellidos	Clavijo Correa Jorge Eder	DNI N°	43697749
Nombre del Instrumento	<b>MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO GUÍA DE ENTREVISTA Y DE OBSERVACIÓN PARA NARRATIVA AUDIOVISUAL</b>		
Dirección domiciliaria	Mz. G, Lt. 18 – Urb. San Isidro	Teléfono domicilio	
Título Profesional/Especialidad	Licenciado en Ciencias de la Comunicación	Teléfono Celular	992552005
Grado Académico	Magister		
Mención	Periodista e Audiovisuales		
FIRMA: 		Lugar y Fecha: Trujillo, 4 de julio de 2022.	

Nombres y Apellidos	Francisco Javier Barquero Cornelio	DNI N°	40379695
Nombre del Instrumento			
Dirección domiciliaria	Hermilio valdizan 1225 – Los Jardines	Teléfono domicilio	518329
Título Profesional/Especialidad	Comunicación social / audiovisual	Teléfono Celular	951701906
Grado Académico	Magister		
Mención	Relaciones públicas e imagen corporativa		
FIRMA		Lugar y Fecha:	Trujillo, 25 de junio del 2022

# Matriz de Resultados (Guía de Entrevista)

	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
	Indicadores	Pregunta	Entrevistados	Respuesta	Codificación abierta	Codificación axial	Codificación selectiva	Comunicación No Verbal	Resultado INICIAL	Resultado + APORTE	Pr
3			Salomón Rodríguez	El plano es la intención de lo que se desea mostrar visualmente en un determinado espacio de la escena, de una manera expresiva o visual, por lo que cada tipo de plano te indica una expresión que deseas dar a los personajes.	El plano es la intención de lo que se desea mostrar visualmente en un determinado espacio de la escena, de una manera expresiva o visual, por lo que cada tipo de plano te indica una expresión que deseas dar a los personajes.					Los entrevistados precisaron que el plano dentro del espacio narrativo es fundamental ya que determina un espacio en la escena, por lo que este logra expresar una estructura y dinamismo, por ello se convierte en una pieza clave de la narrativa al mostrar y contextualizar un espacio con la finalidad de que los espectadores tengan una mejor visualización. Por ende, es crucial el plano dentro del espacio narrativo porque aporta a dar una mejor visión de los personajes o la historia que se quiere contar, para saber las locaciones, lo que tienen alrededor, poner en contexto lo que se desea mostrar, transmitir, o ver las emociones que tienen los personajes dentro de la trama.	Los entrevistados dentro de la escena fundamentalmente se convierte en al mostrar y la finalidad crucial del narrativo por lo que se quiere contar, lo que tiene de las emociones de los personajes dentro de la trama.
4		¿Por qué es fundamental el plano dentro del espacio narrativo en la serie el juego del calamar?	Mariano Cumpu	La construcción visual dentro de la visión del director es bastante importante para poder transmitir historias que quiere contar en una escena que tiene que hacer que el espectador se quede interesado en lo que está sucediendo. Me parece que una razón, es que al ser un espacio cerrado, se da un sentido de que se le va a dar un espacio limitado y eso genera una curiosidad por lo que se va a pasar. Además, al ser un espacio cerrado, se da un sentido de que se le va a dar un espacio limitado y eso genera una curiosidad por lo que se va a pasar. Además, al ser un espacio cerrado, se da un sentido de que se le va a dar un espacio limitado y eso genera una curiosidad por lo que se va a pasar.	El plano tiene que estar bien construido y pensando desde la pre-producción y de esa forma tiene que estar estructurado en el dinamismo por lo que este, te va a dar el contexto del lugar o espacio, además te da a entender en que lugar esta situado o direccionado las escenas en las que se encuentran los personajes.	El plano determina el espacio de una escena (3); El plano expresa de una forma estructurada el dinamismo, que va acompañado de lo que la pre-producción quiere mostrar o contextualizar logrando tener una codificación visual adecuada(3)	Plano (determina un espacio en la escena, expresa una estructura y dinamismo, muestra y contextualiza un espacio para tener una mejor codificación visual).	Los entrevistados respondieron acorde a la pregunta.	Los entrevistados precisaron que el plano dentro del espacio narrativo es fundamental ya que determina un espacio en la escena, por lo que este logra expresar una estructura y dinamismo por lo que se convierte en una pieza clave de la narrativa al mostrar y contextualizar un espacio con la finalidad de que los espectadores tengan una mejor visualización.	Los entrevistados dentro de la escena fundamentalmente se convierte en al mostrar y la finalidad crucial del narrativo por lo que se quiere contar, lo que tiene de las emociones de los personajes dentro de la trama.	
5			Rubén García	El espacio narrativo dentro de la visión del director es bastante importante para poder transmitir historias que quiere contar en una escena que tiene que hacer que el espectador se quede interesado en lo que está sucediendo. Me parece que una razón, es que al ser un espacio cerrado, se da un sentido de que se le va a dar un espacio limitado y eso genera una curiosidad por lo que se va a pasar. Además, al ser un espacio cerrado, se da un sentido de que se le va a dar un espacio limitado y eso genera una curiosidad por lo que se va a pasar.	El plano es fundamental porque te contextualiza de acuerdo a como se va a desarrollar la escena en el espacio dando a entender al público para que tengan una codificación visual adecuada. El encargado principal de dirigir esta estructura es el director y los guionistas que son los encargados de ubicar los espacios para las escenas.						
6			Salomón Rodríguez	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.						
7		¿Qué tan importante son los ángulos en la serie coreana "El juego del Calamar"?	Mariano Cumpu	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Es importante el ángulo porque acompaña a los planos dentro de un espacio para una buena experiencia por lo que en el juego del calamar tuvieron ideas creativas de ángulos que convirtieron más atractivas las escenas de la serie siendo esta más una visión del director, asimismo usar esta herramienta permite saber donde se encuentran situados los personajes.	Los ángulos son el punto de vista que se puede plantear a los personajes (2); el ángulo es el acompañante del plano dentro de un espacio para una mejor experiencia (1); los ángulos generan sensaciones en los espectadores que comunican la ubicación de los personajes en una escena para poder entender la historias(1)	Ángulo ( brinda el punto de vista de los personajes, acompaña al plano para una mejor experiencia, genera sensaciones en los espectadores).	Los entrevistados respondieron acorde a la pregunta.	Los entrevistados mencionaron que el ángulo muestra el punto de vista de los personajes y que van de la mano con los planos para una mejor experiencia generando así sensaciones a los espectadores en las escenas.	Los entrevistados mencionaron que el ángulo muestra el punto de vista de los personajes y que van de la mano con los planos para una mejor experiencia generando así sensaciones a los espectadores en las escenas. Por lo cual es importante para determinar la ubicación de los personajes en las escenas, así tener una idea más clara de lo que están realizando, acompañando al plano y estos se complementan para una mejor narrativa.	
8			Rubén García	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los ángulos son importantes porque reflejan el punto de vista de los personajes, mostrando en estos superioridad, inferioridad, entre otras cosas, además comunican como están ubicados cada personaje en las escenas.	Los entrevistados respondieron acorde a la pregunta.	Los entrevistados mencionaron que el ángulo muestra el punto de vista de los personajes y que van de la mano con los planos para una mejor experiencia generando así sensaciones a los espectadores en las escenas.	Los entrevistados mencionaron que el ángulo muestra el punto de vista de los personajes y que van de la mano con los planos para una mejor experiencia generando así sensaciones a los espectadores en las escenas. Por lo cual es importante para determinar la ubicación de los personajes en las escenas, así tener una idea más clara de lo que están realizando, acompañando al plano y estos se complementan para una mejor narrativa.



	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
9			Rubén García	<p>Los ángulos son fundamentales para el punto de vista que se puede plantear a los personajes, de esa forma la serie nos muestra en sus ángulos composición esa sensación adrenalínica. En la serie esta herramienta es una visión directa con el espectador logrando entender mejor la historia.</p>	ubicación de los personajes en una escena para poder entender la historia(1)			espectadores en las escenas.	realizando, acompañando al plano y estos se complementan para una mejor narrativa.	están realizando estos se complementan para una mejor narrativa.
10			Salomón Rodríguez	<p>Es relevante la composición ya que debe tener lógica visual de ordenamiento, conforme se encuentre el espacio que se encuentren los personajes, además de la cámara tener un buen encuadre. Sin embargo, una composición dentro de una composición interior es la que comunica un mensaje más fuerte de la que se logra visualizar.</p>						
11	Composición	¿Considera relevante la composición en el espacio narrativo de la serie "El juego del Calamar"?	Mariano Cumpa	<p>Se debe construir una buena composición en donde todo esto se debe ver en pantalla, y su importancia es bastante grande en ella, por lo que esto debe ir acompañado de los elementos de un espacio en los que se encuentran los personajes para que logre dar una mejor estética al escenario donde desarrollan. Asimismo los recursos visuales de composición que designa la producción para que logre un enlace con el espectador para que esta sea más interesante.</p>	La composición debe tener una lógica visual hacia el espectador comunicando un mensaje. (2); el mensaje que transmite la composición debe estar planificada correctamente por la producción (2); debe ir acompañado de elementos de un espacio en lo que se encuentran los personajes para darle una mejor estética al escenario donde desarrollan(1).	Composición (lógica visual que brinde al espectador un mensaje, debe estar planificada correctamente, elementos que brinden una mejor estética espacio o escenario).	Los entrevistados respondieron acorde a la pregunta.	Los entrevistados mencionan que la composición debe tener una lógica visual, acompañada de elementos en el escenario donde desarrollen la serie para que los espectadores entiendan el mensaje donde transmite que esta planificada correctamente.	Los entrevistados mencionan que la composición debe tener una lógica visual, acompañada de elementos en el escenario donde desarrollen la serie para que los espectadores entiendan el mensaje donde transmite que esta planificada correctamente. Por ello la composición realiza las escenas y permite que los elementos que usan los personajes o que aparecen en la escena se vea más real y los espectadores tengan una mejor percepción de lo observado.	Los entrevistados mencionan que la composición debe tener una lógica visual, acompañada de elementos en el escenario donde desarrollen la serie para que los espectadores entiendan el mensaje donde transmite que esta planificada correctamente. Por ello la composición realiza las escenas y permite que los elementos que usan los personajes o que aparecen en la escena se vea más real y los espectadores tengan una mejor percepción de lo observado.
12			Rubén García	<p>La composición fotográfica es fundamental para el punto de vista que se puede plantear a los personajes, de esa forma la serie nos muestra en sus ángulos composición esa sensación adrenalínica. En la serie esta herramienta es una visión directa con el espectador logrando entender mejor la historia.</p>						





Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

Cortar Copiar Pegar Copiar formato Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición

Calibri 11 A+ A- N K S % 000 0,00 0,00 Formato condicional Dar formato como tabla Normal Bueno Incorrecto Neutral Cálculo Celda de co... Celda vincul... Entrada Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

G8 Los planos más resaltantes son los planos enteros y americanos al momento de los enfrentamientos durante la noche por parte de los jugadores, con el fin de sobrevivir y estos queden menos, además los planos detalle acompañando en cada momento de asesinatos ocurridos, y el plano general que siempre da contexto al lugar en el que se encuentran los personajes.

	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
22			9	contrapicados ya que los vips se encuentran en otro ángulo mirando hacia los jugadores	Los ángulos contrapicados destacan cuando se vive un momento fuerte que es el último juego y los vips observan el enfrentamiento.					
23			1	Al ser un recuerdo en la historia como inicio se observa la imagen en blanco y negro, a diferencia de la imagen que se muestra en los juegos que es de color más intenso.	La composición en el espacio narrativo en este capítulo se usa en algunas escenas en blanco y negro, la cual genera un momento pasado.					
24			2	Se reflejan por el ambiente donde se encuentran los personajes con los elementos adecuados para cada locación, como por ejemplo uno de ellos se encuentra en el hospital con camillas, medicinas, herramientas que utilizan los médicos o en la tienda donde se muestra las cosas como sillas o mesa para que puedan consumir los productos de la tienda.	En este capítulo la composición se presenta de manera tensa con una fuerte saturación, ya que es un momento de tensión cuando están entrando los jugadores a la locación donde estarán.					
25			3	En este capítulo se refleja una buena composición cuando los participantes están siendo trasladados en camillas de forma lineal y los hombres disfrazados estaban en la misma posición, todo esto iba acompañado en un ambiente oscuro.	La escenas de oscuridad acompañada de la composición en este capítulo logran hacer que el capítulo sea más real para la serie.					
26			4	Al momento de ingresar al tercer juego, se muestra un fondo negro, sin embargo, tiene una buena saturación y contraste en el juego y los participantes.	En este capítulo la edición logra que el capítulo muestre una buena saturación y contraste al ver el juego.	Escenas en blanco y negro se muestran en generando un momento pasado (1). El desenfoque que se observa en las escenas te brinda un sentido de intensidad en algunas pruebas y diálogos	Composición (Se muestra de manera efectiva con muchos recursos que Enriquecen el espacio y generan un ambiente tenso en distintas escenas, por ejemplo el blanco y negro para recordar un pasado, el desenfoque que se muestra generando intensidad y cómo se encuentran ambientado con los objetos necesarios para poder dar contexto al espacio).	La composición por lo que se observa en los capítulos es lo que realiza a la imagen, haciéndola más intensa o más clara en un balance de blanco y negro, así mismo para que los objetos se noten de la mejor manera en las escenas que están ubicados dentro de un espacio para un mejor contexto.	La composición por lo que se observa en los capítulos es lo que realiza a la imagen, haciéndola más intensa o más clara en un balance de blanco y negro, así mismo para que los objetos se noten de la mejor manera en las escenas que están ubicados dentro de un espacio para un mejor contexto. Por lo cual juega un papel importante, haciéndolo así más creíble en las escenas y real.	La composición por lo que se observa en los capítulos es lo que realiza a la imagen, haciéndola más intensa o más clara en un balance de blanco y negro, así mismo para que los objetos se noten de la mejor manera en las escenas que están ubicados dentro de un espacio para un papel importante, haciéndolo así más creíble en las escenas y real.
27		Composición	5	Se muestra un equilibrio visual al mostrarse en la imagen los personajes y las cosas a su alrededor que complementan el sitio, además de respetar la regla de los tercios siendo el punto clave los personajes y a veces teniendo juego con el enfoque de fondo y a los personajes.	En este capítulo la composición se respeta la regla de los tercios las cuales son punto clave para que los personajes u objetos que se muestren de manera creíble.	(5). La edición acompaña a la composición para reflejar intensidad (3). Se usa la regla de los tercios para que se vea más real las escenas. (1). La resolución que usan en las escenas de calle es la adecuada (1); En una escena de oscuridad se debe color una edición correcta (2)				
28			6	En el ambiente del juego de las oianicas, se usa una locación similar a las calles de los concursantes cuando eran niños, usando de esa forma una buena resolución y edición para que estas denoten algo real al espectador	Para las escenas abiertas en las calles como en este capítulo, se usa la composición acompañada de una buena resolución y edición para que se note real.					
29			7	Se puede notar muchos desenfoques en los personajes y fondos donde se encuentran, cuando se encuentran dialogando o en la prueba de los vidrios.	El desenfoque en este capítulo es fundamental, ya que refleja cuando habla cada personaje o un momento fuerte como la prueba de los vidrios dando a notar la intensidad de la prueba.					
30			8	En el diálogo de la china (sea beok) con Gi-Hun donde se refleja tomas borrosas para tonificar el ambiente tenso.	El usar la composición de manera borrosa hace que tonifique las escenas.					
31			9	Desenfoques en diálogos Baja cuando llega a su casa y está todo oscuro	El desenfoque en este capítulo es fundamental sobretodo en los diálogos, así mismo cuando es un ambiente oscuro saber colocar en edición correctamente.					
32			1	Utilizan luz normal, luz baja al momento de explicar las reglas del juego generando tensión en el ambiente, y luz clara cuando ingresan a los pasillos que los llevan a cada juego, mostrando de esa forma un ambiente agradable.	En este capítulo se usa distintos tipos de iluminación, en las que destacan un ambiente agradable por la claridad en las que se muestran.					
			2	Se inicia el capítulo 2 con iluminación baja, ya que se muestra los cajones de los concursantes eliminados, siendo este el más impactante.	Se presenta una iluminación baja porque se muestra los cajones de los jugadores eliminados la cual refleja un momento impactante.					

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda ¿Qué desea hacer?

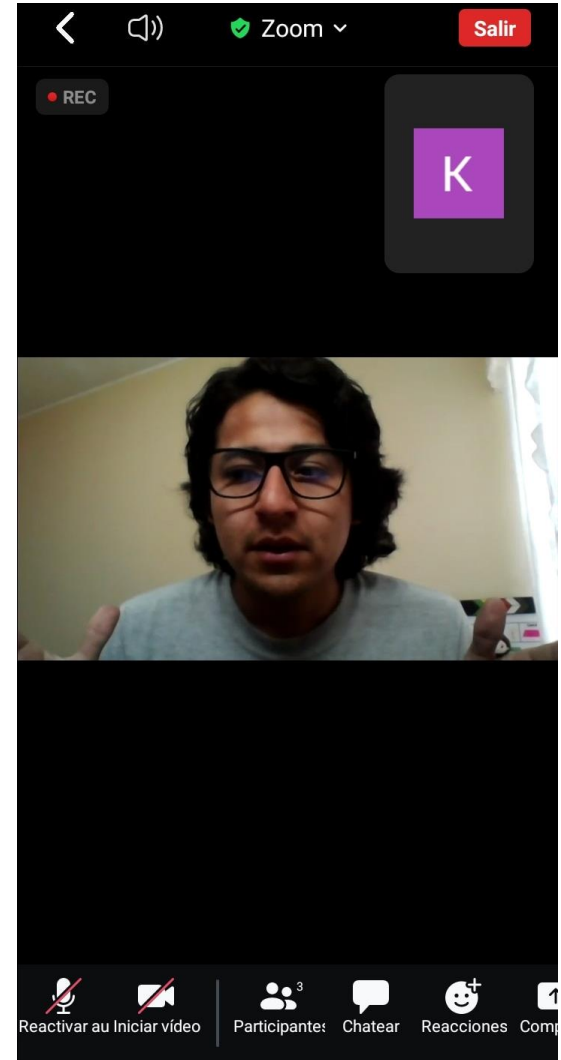
Cortar Copiar Pegar Copiar formato Fuente Calibri 11 A+ A- Fuente Alineación Combinar y centrar Número Formato condicional Dar formato como tabla Estilos Normal Bueno Incorrecto Neutral Cálculo Celda de co... Celda vincul... Entrada Celdas Insertar Eliminar Formato Edición Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

G8 Los planos más resaltantes son los planos enteros y americanos al momento de los enfrentamientos durante la noche por parte de los jugadores, con el fin de sobrevivir y estos queden menos, además los planos detalle acompañando en cada momento de asesinatos ocurridos, y el plano general que siempre da contexto al lugar en el que se encuentran los personajes.

	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
30			8	En el diálogo de la china (sea beki) con Gi-Hun donde se refleja tomas borrosas para tonificar el ambiente tenso.	El usar la composición de manera borrosa hace que tonifique las escenas.					
31			3	Desenfoces en diálogos Baja cuando llega a su casa y está todo oscuro	El desenfoco en este capítulo es fundamental sobretodo en los diálogos, asimismo cuando es un ambiente oscuro saber colocar en edición correctamente.					
32		Iluminación	1	Utilizan luz normal, luz baja al momento de explicar las reglas del juego generando tensión en el ambiente, y luz clara cuando ingresan a los pasillos que los llevan a cada juego, mostrando de esa forma un ambiente agradable.	En este capítulo se usa distintos tipos de iluminación, en las que destacan un ambiente agradable por la claridad en las que se muestran.					
33			2	Se inicia el capítulo 2 con iluminación baja, ya que se muestra los cajones de los concursantes eliminados, siendo este el más impactante.	Se presenta una iluminación baja porque se muestra los cajones de los jugadores eliminados la cual refleja un momento impactante.					
34			3	En los momentos donde les brindan la comida a los participantes con iluminación artificial, al ser un ambiente cerrado, de la misma forma en los servicios higiénicos cuando dos personajes intentan informarse sobre el siguiente juego.	En este capítulo se refleja la iluminación artificial, ya que las escenas se desarrollan en un espacio cerrado, así también en el baño cuando intentan saber sobre el siguiente juego.					
35			4	Al desarrollarse el enfrentamiento de los participantes se ve un juego de luces que hacen notar un ambiente tenebroso, además se muestra luz artificial al ingresar los participantes a la locación donde realizará grupos de enfrentamientos.	En este capítulo se presenta una escena donde se realiza un juego de luces reflejando un ambiente tenebroso, además de luz artificial cuando los participantes ingresan a los enfrentamientos.	La claridad en iluminación refleja un ambiente agradable (3). Iluminación baja refleja un momento impactante (4). La luz artificial se presenta en ambientes cerrados (2). Se usa el juego de luces, la cual refleja un ambiente tenebroso (1). La iluminación intensa es acompañada de edición para mejorar el contraste (1).	Iluminación ( La claridad de esta muestra un ambiente agradable, además la iluminación en algunas escenas son bajas para reflejar momentos tensos, se apoya en iluminación artificial para ambiente cerrado y los juegos de iluminación para dar un ambiente tenebroso e intenso).	La iluminación es un instrumento que refleja un ambiente agradable cuando es muy fuerte y cuando es muy baja refleja momentos de tensión, además va acompañado de la artificial por lo cual en la serie capta mejor impacto de impresión a los espectadores.	La iluminación es un instrumento que refleja un ambiente agradable cuando es muy fuerte y cuando es muy baja refleja momentos de tensión, además va acompañado de la artificial por lo cual en la serie capta mejor impacto de impresión a los espectadores. Entonces se entiende que es necesario para una historia ya que se puede distinguir el tipo de sensaciones que genera el ambiente.	La iluminación es un instrumento que refleja un ambiente agradable cuando es muy fuerte y cuando es muy baja refleja momentos de tensión, además va acompañado de la artificial por lo cual en la serie capta mejor impacto de impresión a los espectadores. Entonces se entiende que es necesario para una historia ya que se puede distinguir el tipo de sensaciones que genera el ambiente.
36			5	Se ve reflejado en las escenas del sótano donde la luz artificial es baja, ya que se debe notar que es un ambiente oscuro y cerrado.	La luz artificial en la mayoría de escenas de este capítulo son bajas, ya que se busca notar un ambiente oscuro y cerrado.					
37			6	La iluminación que se destaca en este capítulo se da cuando los participantes están en la locación donde eligen a su compañero del siguiente juego que se presentará.	La iluminación que destaca en este capítulo es luz clara, ya que es un ambiente agradable donde eligen un compañero para el siguiente juego.					
38			7	La iluminación que se presenta en este capítulo la mayoría es muy baja, por ejemplo, cuando él enmascarado busca al detective policial que está escondido, como también en el juego cuando apagan las luces para que no haya trampas en el desarrollo de este.	En este capítulo en la mayoría de escenas se presenta una iluminación muy baja, ya que se necesita oscuridad para momentos donde el detective se corre a esconderse generando un ambiente de temor.					
39			8	mixta tiene un poco de todo fuerte, suave, baja, y desenfocado	En este capítulo la iluminación es mixta, ya que en las escenas se presentan distintos ambientes mostrando luces muy bajas como también muy fuertes.					
40			9	intensa en contraste donde se muestra que solo quedan dos jugadores	En este capítulo la iluminación es intensa ya que en la escenas se muestra la edición con contraste.					
		1	Inicia con música de fondo realizada netamente por la producción de la serie, siendo esta la canción que caracteriza al juego del calamar, asimismo usa efectos de sonido, uno de ellos es notable cuando el personaje principal se encuentra en el carro y se escucha el sonido de un gas haciendo que este	Se presenta sonidos los cuales son característicos para una serie, en este caso la que identifica a El Juego del Calamar, asimismo el capítulo cuenta con efectos que hacen más						

## FOTOS (INVESTIGADORES Y EXPERTOS)







Katherine Ramos

# Katherine Ramos



Carlos Ponce Villegas



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

### **Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, FASANANDO LESCANO KILVER MANUEL, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis Completa titulada: "Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana "El juego del Calamar" según la teoría de la triada narratológica", cuyos autores son RAMOS BOBADILLA KATHERINE EDITH, PONCE VILLEGAS CARLOS JAVIER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis Completa cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 16 de Febrero del 2023

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
FASANANDO LESCANO KILVER MANUEL <b>DNI:</b> 18149021 <b>ORCID:</b> 0000-0003-0367-4433	Firmado electrónicamente por: KMFASANANDOL el 24-02-2023 14:49:18

Código documento Trilce: TRI - 0533552