

FACULTAD DE
COMUNICACIONES

CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES

“EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN LA SERIE
ANIMADA THE OWL HOUSE”

Tesis para optar al título profesional de:

Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autores:

Victoria Luz Delia Arias Guillen

Thalia OIortegui Tuanama

Asesor:

Dr. Luis Alberto Chavez Ramos

<https://orcid.org/0000-0001-8805-2427>

Lima - Perú

2024

Jurado 1 Presidente(a)	Edward Mitchell Cardenas Olaya
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Luis Alberto Chávez Ramos
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	María Angélica Chávez Chuquimango
	Nombre y Apellidos

INFORME DE SIMILITUD



Página 2 of 65 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid:::1:3007643890




14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a mi mamá Rocío Guillen por apoyarme con su amor incondicional, ayudándome siempre en mis estudios, cuidando mi salud y mis horas de sueño cuando me madrugaba avanzado la investigación. A mí novio José Crespo por apoyarme y acompañarme siempre en el proceso de mi tesis con su amor incondicional. También a mi mejor amiga Thalia Olortegui que gracias a ella no hubo tanto estrés en el trabajo ya que avanzamos a ritmo, la hemos sufrido pero pudimos salir adelante juntas y somos fans de las brujitas , nos estuvimos apoyando mutuamente en la investigación.

Victoria Luz Delia Arias Guillen

Dedico esta investigación especialmente a mi padre Arturo Olórtegui y a mi familia que estuvieron presentes en todo el desarrollo de mi tesis, aconsejándome, apoyándome y motivándome a seguir adelante y alcanzar mis logros hasta el final. A mi mejor amiga Victoria Arias que debido a su dedicación y esfuerzo, este trabajo no ha sido tan complicado, ambas compartimos los mismos gustos en series animadas, en especial la serie de The Owl House que nos mantuvo unidas en el desarrollo de esta investigación.

Thalia Olórtegui Tuanama

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a la Universidad por brindarme un entorno académico enriquecedor y las herramientas necesarias para desarrollar mis habilidades en comunicación audiovisual. La formación recibida durante estos años ha sido fundamental para mi crecimiento personal y profesional. Agradezco profundamente a todos mis profesores, quienes con su dedicación y pasión por la enseñanza han sido una fuente constante de inspiración y motivación. Finalmente, un agradecimiento especial a mi asesor de tesis por su guía, apoyo y paciencia durante todo este proceso. Su invaluable experiencia y consejos me han permitido dar lo mejor de mí en este trabajo, y por ello les estaré eternamente agradecido.

Victoria Luz Delia Arias Guillen

Primordialmente, agradezco a la universidad por darme la oportunidad de realizar esta investigación, gracias su apoyo principalmente en la docencia y sus recursos como los estudios de grabación y equipos especializados que han sido herramientas fundamentales para mi aprendizaje, lo cual lograron brindarme una excelente formación académica como profesional. Agradezco a la facultad de comunicaciones y a los docentes por su compromiso con la excelencia académica, que gracias a las teorías y prácticas en la producción audiovisual logró ampliar mis habilidades en mi carrera como comunicadora. Agradezco a mi asesor por ser de apoyo y guía en el desarrollo de la tesis, gracias por su paciencia y dedicación en orientar y proporcionar consejos para la sustentación. Finalmente agradezco a la organización por contribuir en la culminación de esta tesis y a mis familiares por su constante aliento y motivación para llegar a ser una gran profesional.

Thalia Olórtegui Tuanama

Tabla de contenido

JURADO EVALUADOR	2
INFORME DE SIMILITUD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
Tabla de contenido	6
Índice de tablas	7
Índice de figuras	8
RESUMEN	9
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	10
1.1. Realidad problemática	10
1.3 Formulación del problema	31
1.4 Objetivos	31
1.5 Hipótesis	32
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	32
CAPÍTULO III: RESULTADOS	41
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	51
Referencias	61
Anexos	67

Índice de tablas

Tabla 1 Taxonomía del lenguaje audiovisual	18
Tabla 2 Población de Investigación	33
Tabla 3 Muestra de investigación	38
Tabla 4 Instrumento por capítulo de la serie The Owl House	39
Tabla 5 Matriz De Consistencia	86

Índice de figuras

Figura 1 Ángulo picado en un plano panorámico.....	45
Figura 2 Ángulo contrapicado en un plano medio largo.	46
Figura 3 Vestuario uniforme de hexside y ropa casual.	47
Figura 4 Vestuario elegante y formal en el baile del Grom.....	48
Figura 5 Vestuario uniforme de bruja de Lilith y vestuario de aventura de Eda....	48
Figura 6 Escenario de duelo de brujas.....	49
Figura 7 Escenario de una cueva abandonada con baja iluminación	49
Figura 8 El lazo rojo simboliza la unión de la bestia búho y Eda.	50
Figura 9 Los personajes transmiten emociones de desesperación y frustración	51
Figura 10 Efecto de sonido de hechizos mágicos.....	52
Figura 11 Sonidos ambientales en lugares exteriores.....	53
Figura 12 Tono de voz alto cuando Hotty se siente triste.	53
Figura 13 Triangulación sobre la discusión sobre el lenguaje audiovisual en la animación.....	55
Figura 14 Triangulación sobre la discusión de la imagen en el lenguaje audiovisual	56
Figura 15 Triangulación sobre la discusión de la puesta en escena en el lenguaje audiovisual.....	57
Figura 16 Triangulación sobre la discusión del montaje en el lenguaje audiovisual	59
Figura 17 Triangulación sobre la discusión del sonido en el lenguaje audiovisual	60

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House. La metodología utilizada se apoya en el enfoque cualitativo, nivel descriptivo y observacional con diseño no experimental. Por ende, la técnica es la observación aplicada en seis fichas de observación como instrumento. Los resultados de la investigación revelan que la serie animada The Owl House cumple con un dominio del lenguaje audiovisual cautivando al espectador a través de los elementos visuales que lo guían a una narrativa visualmente impactante y envolvente. Finalmente se concluye que el lenguaje audiovisual enriquece la narrativa y logra un mejor desarrollo del contenido audiovisual contribuyendo a la buena comprensión de la serie que transmite su historia, crea atmósferas y captan el interés de la audiencia.

PALABRAS CLAVES: Lenguaje audiovisual, serie animada, animación, the owl house

1.1. Realidad problemática

Hasta el día de hoy las personas buscan muchas maneras de representar visualmente de forma precisa los sucesos y acontecimientos de la realidad. Esto es debido a que se pretende lograr el entendimiento total de los contenidos visuales y sonoros hacia los espectadores a través de los variados planos existentes. Así mismo, se proporcionan diferentes medios de entretenimiento que estimulan el interés y captan la atención de los receptores, tal como lo menciona Barberena (2017), la preocupación fundamental es que la historia sea comprensible y siga una secuencia ordenada manteniendo la estructura clásica del relato con el fin de crear una concentración fija dentro de esa historia.

El lenguaje audiovisual permite establecer modos de comunicación accesibles a públicos diversos y que por otra parte, el audiovisual cuando se convierte en el lenguaje en que se comunican las conclusiones de algunos proyectos, permite tender puentes entre audiencias o grupos que usualmente no se comunican entre sí (Heras et al., 2012). Es importante señalar que el lenguaje audiovisual ha dado lugar a una variedad de géneros diferentes. En este sentido, la velocidad en el cambio del uso de las diferentes tecnologías también ha repercutido en el estilo e incluso en el tipo de género audiovisual, haciendo posible la extensión en el gran número de productos que se han inventado.

A principios de la formación del cine, este pasó por una fase en la que todavía no tenía un lenguaje propio, en vista de que se realizaba en un único plano y con un solo desplazamiento de cámara del cual solía consistir en un plano general o un plano entero. Sin embargo, más adelante se le conoce a David Griffith quien en su película *El nacimiento de una nación* logra formar una entidad propia tomando como referencia otras artes como el teatro, la fotografía y la literatura, desarrollando así

una gramática cinematográfica que ejerce el espacio escénico por sus distintos tamaños de planos que son utilizados hasta hoy en día.

Con el avance de las nuevas tecnologías, el lenguaje audiovisual ahora se aprecia en distintos medios de comunicación como la televisión, el periodismo, la publicidad y el cine, al igual que la animación digital que se basa en el movimiento de imágenes, dibujos u objetos inanimados realizados por fotogramas generando la ilusión de la animación. Adames (2020) menciona que la animación digital sirve de soporte a la animación tradicional permitiendo animar con más niveles y efectos con el fin de usarlo en producciones de largometrajes, series y trabajos animados como Disney o Dreamworks.

Las series animadas son contenidos audiovisuales para el entretenimiento de su público general. Las series de dibujos animados dirigidas a niños suelen tener un formato didáctico destinado a educar a un grupo específico de personas con unas características, contexto y necesidades educativas y la serie animada producida para adultos pretende recrear la ironía y el humor conectando con el televidente y lograr el entretenimiento del mismo (Reina, 2005).

The Owl House es una serie animada que actualmente cuenta con dos temporadas finalizadas y tres especiales confirmados por transmitir en el canal de Disney. Fue estrenada en Estados Unidos el 10 de enero del 2020 y concluye el 8 de abril del 2023. La serie narra las aventuras de Luz Noceda, una adolescente que accidentalmente entra por un portal mágico que lo lleva al reino de los demonios, conociendo a Eda, una bruja rebelde y King, un adorable guerrero. Luz sueña en convertirse en una bruja a pesar de carecer de poderes mágicos llevándola a enfrentarse con el emperador Belos, líder del reino de los demonios, que planeaba ir al reino humano a través del portal, el cual Luz lo destruye arruinando sus planes. Finalmente, Luz tiene una batalla final con el emperador Belos, que gracias a la ayuda

de Eda y sus amigos logran derrotarlo, concluyendo con un final satisfactorio de la protagonista.

La presente investigación se justifica en que puede servir de guía para que los productores audiovisuales que deseen realizar alguna obra audiovisual, ya sea un cortometraje, una serie o una película animada, logren entender a través del trabajo cuál es el buen uso del lenguaje audiovisual, se analizará los planos audiovisuales y la narrativa audiovisual. La justificación a nivel social para los que consumen series animadas es que al ver esta investigación cambien su perspectiva y vean más a fondo nuestro análisis de la serie y se llene de conocimiento en la parte audiovisual ya que no solo es el dibujo que se muestra, el lenguaje audiovisual le da sentido a las series animadas transmitiendo su mensaje y a la vez, para que estudiantes o profesionales del campo puedan obtener una mayor comprensión tanto de los elementos del lenguaje audiovisual como de la narrativa de un producto audiovisual en series animadas. Por un lado a través de los planos se analiza las escenas, tomas, movimientos de cámara y secuencias que se desarrollan en la serie. Por otro lado, la narrativa permite analizar, la trama, dramatización, argumento, personajes, mensaje, música, vestimenta, escenografía y colorización que propone la serie.

1.1.2 Antecedentes

1.1.2.1 Internacionales

Según Rodríguez (2014) en su tesis doctoral titulada “El cine de animación japonés: Un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon” toma como objetivo analizar el estudio minucioso de las películas dirigidas por Satoshi Kon. El autor analiza la estructura narrativa de cada una de sus películas y los aspectos de la cultura japonesa que influyeron en el anime. La investigación tuvo un enfoque cualitativo donde describe la historia y cultura japonesa que son abordados en el desarrollo y evolución

del manga o cómic japonés culminando con la influencia de la animación japonesa en la cinematografía moderna dentro de la cultura occidental. Finalmente concluye que Satoshi Kon se destaca en la animación gracias a la integración de la cultura japonesa en sus producciones enfocándose en la autenticidad que ha otorgado en la animación japonesa y mundial.

Por su parte, Poggi (2019) en su tesis de maestría titulada "Animación no ficcional : contar la realidad con dibujos animados" toma como objeto de estudio un análisis de cuatro películas de animación que se centran en temas de carácter real. Las películas son "Un novio en un millón" (2004), "La leyenda de la princesa Yao" (2000), "Malo" (2000) y "Sobrevivir a ti" (2009). La autora realiza una investigación cualitativa, describe una nueva forma de contar la realidad, más específicamente, una forma de relatar historias de manera no ficción. La autora se centra en la animación como herramienta para contar historias de carácter no ficcional, lo que la distingue de las formas tradicionales de contar historias reales. Finalmente la autora concluye en que la animación es una forma efectiva de enseñar historias reales y transmitir valores, pero que no todas las producciones son igual de efectivas.

Como plantea Barbera (2022) en su tesis titulada "Estudio del Lenguaje Audiovisual en los Filmes de Realidad Virtual: Videos de 360° Narrativos de Ficción" toma como objeto de estudio analizar los videos de 360° narrativos de ficción en el contexto de la realidad virtual considerando la relación entre la imagen y esta nueva tecnología en la influencia técnica del lenguaje audiovisual empleado en la realidad virtual. El autor realiza una investigación cualitativa, la cual analiza los conceptos de video, narrativo, ficción y formato interpretando la observación de las imágenes con ayuda del lenguaje audiovisual. Finalmente concluye que los videos de 360° permitirán contar otro tipo de historias que serán narradas en un video de 360° de ficción, lo cual no será un reemplazo a la visualización de películas en

pantallas bidimensionales, ya que apenas se está desarrollando un lenguaje adecuado para este formato debido a que está en una etapa similar a los primeros años del cine.

De acuerdo con Rodríguez (2015) en su tesis titulada “Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual. Metodología y estudio de caso: La trilogía batman de C.Nolan toma como objeto de estudio el análisis ideológico de la trilogía Batman de Nolan en el contexto de la narrativa audiovisual. El autor realiza una investigación cualitativa, el cual realiza un análisis ideológico desde un punto de vista comunicativo en relación a los conceptos de descripción, interpretación y explicación centrados en el término de realismo de la trilogía Batman de Nolan. Finalmente concluye que la trilogía Batman logra demostrar de manera directa las cuestiones políticas a nivel nacional y global entre la ficción y la realidad permitiendo que el personaje se convierta en una potente figura de reflexión y crítica sobre la problemática de nuestra sociedad actual, lo cual llega a enfatizar el poder de la narrativa en la comprensión y transformación de la realidad.

Como señala Hui Qiao (2021), en su artículo científico “Research on Audiovisual Language of Movie Animation in Contemporary Context” toma como objeto de estudio analizar sobre las características del lenguaje audiovisual, su importancia en la animación cinematográfica y su impacto en el desarrollo de esta industria en China. El autor realiza una investigación cualitativa, la cual analiza el impacto del lenguaje audiovisual en la animación cinematográfica a través de un estudio teórico, que examina la situación actual del lenguaje audiovisual y sus perspectivas en el desarrollo futuro de la industria. Finalmente concluye que el desarrollo de las habilidades del lenguaje audiovisual es fundamental para mejorar la calidad creativa de las obras de animación cinematográfica. Por ello el autor sugiere que se optimicen las habilidades del lenguaje audiovisual en la industria de la animación cinematográfica, a fin de promover su desarrollo sostenible.

Según Larrauri (2020) en su tesis titulada “El proceso de producción de largometrajes y series de animación: una propuesta de desarrollo desde la creatividad narrativa” toma como objeto de estudio analizar sobre las fases que incluye el desarrollo de un proyecto animado, entre la creatividad, la tecnología y la producción con el fin de ejecutar correctamente el proyecto obteniendo un producto audiovisual creativo y comercial. El autor realiza una investigación cualitativa basada en el análisis de contenidos audiovisuales y estudios de caso de producciones cinematográficas enfocadas en el cine de animación desarrollada desde la última década del siglo XX, obteniendo un producto de animación de calidad artística y potencial comercial. Finalmente concluye que la producción de un largometraje o una serie, se requiere de pasión y compromiso al dar vida a los personajes que requieren de la intervención directa del artista y un considerable tiempo de dedicación para mantener la potencialidad del proyecto a lo largo de toda la producción.

1.1.2.2 Nacionales

Según Elvira (2015) en su tesis titulada “Animación digital y proyectos multimedia” toma como objeto de estudio analizar el lenguaje audiovisual y su uso en la animación digital y proyectos multimedia, enfocándose específicamente en la terminología y el proceso de producción de la animación. El autor realiza una investigación cualitativa ya que aborda temas conceptuales y subjetivos de la animación digital, como el uso del lenguaje audiovisual y sus principios en la creación de contenido. Finalmente concluye que los conceptos y habilidades básicos del lenguaje audiovisual son esenciales para crear animaciones efectivas y comunicar una historia congruente y entretenida. Además, reconoce que la tecnología de animación digital continúa evolucionando y es vital que los creadores de contenido

estén al día con las últimas innovaciones.

Como plantea Ruiz (2021) en su tesis titulada “Series animadas del Perú: El uso del Pipeline. El caso de Maneki Studio” toma como objeto de estudio analizar la importancia del pipeline en las series animadas enfocadas en el 2D y 3D. El autor realiza una investigación cualitativa exploratoria, el cual permite conocer las estructuras usadas para cada tipo de producción de serie animada que consta de entrevistas a profesionales que trabajan en Maneki Studio, en la industria de animación peruana e internacional. Finalmente concluye que el uso de pipeline es importante porque ayuda a la organización del equipo y administrar un buen presupuesto asignado en cuanto a las producciones animadas.

Asimismo Carrillo (2023) en su tesis titulada “El lenguaje audiovisual de la película Soul de Pixar y la percepción de estudiantes en comunicación de una universidad particular de Lima en 2022” toma como objeto de estudio analizar los elementos audiovisuales de "Soul" de Pixar y su recepción por estudiantes universitarios de comunicación audiovisual en Lima, El autor realiza una investigación cuantitativa ya que utiliza encuestas a estudiantes de comunicación audiovisual de la universidad San Ignacio de Loyola para analizar su percepción sobre el lenguaje audiovisual utilizado en la película. Finalmente concluye que los estudiantes de comunicación audiovisual perciben positivamente el lenguaje audiovisual utilizado en la película "Soul" de Pixar ya que destacan la efectividad de la narrativa, los recursos visuales y sonoros en transmitir emociones y mensajes profundos.

Por su parte Fernandez (2022) en su tesis titulada “Lenguaje audiovisual y percepción del usuario de productos audiovisuales de la empresa Desenfoque Films” toma como objeto de estudio la relación entre el lenguaje audiovisual y la percepción

del usuario de productos audiovisuales de la empresa Desenfoque Films. La investigación tiene un enfoque cuantitativo desarrollada en una encuesta y cuestionario de una población de 80 usuarios llevando a cabo una profundización del conocimiento científico con el fin de aportar una buena comprensión de la realidad. Finalmente concluye que existe relación significativa entre el lenguaje audiovisual y percepción del usuario, debido a que el usuario comprende los elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual que transmite mensajes emocionales al espectador.

Como señala Chavez Leon et al. (2020) en su tesis titulada “Huaytita cortometraje animado desde la perspectiva de las áreas de gráfica, animación, edición y diseño sonoro” toma como objeto de estudio analizar el lenguaje audiovisual en el cortometraje "Huaytita" a través de las áreas de gráfica, animación, edición y diseño sonoro. Las autoras realizan una investigación cualitativa. ya que analizan el proceso creativo y técnico detrás del cortometraje, enfocándose en cómo se integran diferentes elementos del lenguaje audiovisual para contar la historia. Finalmente concluyen que la combinación de áreas de gráfica, animación, edición y diseño sonoro es esencial para crear una narrativa cohesiva en el cortometraje "Huaytita". Se destaca la importancia de la animación tradicional y digital para transmitir la historia de manera visual y auditiva, y se subraya la colaboración interdisciplinaria como clave para el éxito del proyecto.

1.2 Marco Conceptual

1.2.1 Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual cumple diversas funciones en la comunicación

visual. En primer lugar, posibilita la efectiva transmisión de información al integrar elementos visuales y auditivos. La combinación de imágenes y sonido permite comunicar ideas, conceptos y narrativas de manera clara y accesible para el público. Adicionalmente, el lenguaje audiovisual tiene la capacidad de evocar emociones y establecer conexiones emocionales con la audiencia. Mediante el uso de recursos como la iluminación, el color, la música y los efectos de sonido, es posible crear una atmósfera específica y despertar sensaciones en el espectador, generando así un vínculo emocional con la historia o mensaje transmitido. Otra función importante es la de orientar la atención y dirigir el enfoque del espectador. A través de elementos como el encuadre, la composición y el movimiento de la cámara, se pueden resaltar aspectos clave en la imagen y captar la atención del público hacia ellos. Este aspecto es crucial para narrar una historia de manera coherente y mantener el interés del espectador a lo largo del tiempo. Según Barbera (2022) El lenguaje audiovisual es de suma importancia para narrar historias a través de la combinación de imágenes y sonido, llevando al espectador hacia la trama del cual se pretende transmitir el mensaje.

Tabla 1

Taxonomía del lenguaje audiovisual

Lenguaje Audiovisual			
Elementos Visuales	Puesto en Escena	Montaje	Sonoro
Encuadre Ángulo Planos Movimientos de Cámara	Escenario Vestuario Color Iluminación	Tipos de Montaje	Voces Efectos sonoros y ambientales Música Silencio

--	--	--	--

Nota: Datos tomados de la tesis doctoral *Estudio del Lenguaje Audiovisual en los filmes de realidad virtual: Videos de 360 Narrativos de Ficción*, Barbera (2022).

1.2.1.1 Elementos visuales

Barbera (2022) en su tesis *Estudio del Lenguaje Audiovisual en los Filmes de realidad virtual: Videos de 360° Narrativos de Ficción*, define que la imagen se delimita por un cuadro, una función que se cumple en la fotografía o la pintura. Los elementos visuales son fundamentales en el diseño visual y la creación artística, su combinación y manipulación permite transmitir mensajes emocionales a través de la imagen.

1.2.1.1.2 Encuadre

Barbera (2022) define el encuadre como una imagen que muestra un campo en específico desde cierto ángulo, abarcando una imagen cerrada que abarca todo lo relacionado en la composición visual.

1.2.1.1.3 Ángulo

Barbera (2022) señala que el ángulo de visión vertical al que se posiciona la cámara, puesto que los grados de posición pueden ser infinitos, van desde la verticalidad absoluta hasta una ligera elevación o descenso de la horizontalidad implícita en la angulación normal.

No obstante, en la praxis audiovisual la angulación vertical de un plano se conforma con las siguientes categorías:

- **Por encima del objeto grabado o picado**

En este tipo de planos la posición de la cámara se sitúa por encima del

personaje u objeto que se está grabando, dando la sensación al observador de que mira la escena desde una posición elevada, por encima de los ojos del personaje, haciendo que el espectador se sienta superior respecto de lo observado (Barbera, 2022).

- **A la altura del objeto grabado o neutro**

La posición de la cámara en este tipo de planos debe situarse a la altura del personaje u objeto que se está grabando, normalmente en línea recta hacia el sujeto grabado y a la altura de sus ojos (Barbera, 2022).

- **Por debajo del objeto grabado o contrapicado**

En este tipo de planos la posición de la cámara se sitúa por debajo del personaje u objetos que se está grabando, situando al observador por debajo del nivel normal de la mirada y magnificando o exaltando la figura del referente observado, con relación a la posición del espectador en este tipo de planos (Barbera, 2022).

- **Cenital**

La cámara se sitúa por encima de la escena, casi interpretando un punto de vista supremo, asimilando al espectador como un punto de vista omnipresente, casi celestial, que observa toda la acción desde arriba (Barbera, 2022).

1.2.1.1.4 Planos

Barbera (2022) define plano audiovisual como un conjunto de decisiones sobre la visualización y presentación de una imagen cinematográfica en el espacio de representación y en el tiempo, delimitando el ámbito visual, proporcionando diferentes ángulos y perspectivas de las acciones o los objetos en escena, y creando una narración audiovisual convincente y atractiva.

Barbera (2022) menciona que para la praxis audiovisual se clasifican de manera más precisa los tipos de encuadre según tamaño y porción del cuerpo humano dentro de él.

- **Plano Panorámico**

Escenario o entorno de mayor amplitud mostrando un tamaño inferior de los personajes en el espacio. (Barbera, 2022)

- **Plano general**

Es una vista panorámica de menor amplitud que el plano panorámico, encuadrando completamente al personaje y el escenario. (Barbera, 2022)

- **Plano medio largo**

El personaje está localizado en un espacio limitado resaltando sus acciones con mayor precisión. (Barbera, 2022)

- **Plano medio**

Se centra desde la cintura para arriba de la persona, resaltando las expresiones faciales y corporales. (Barbera, 2022)

- **Primer Plano**

Resalta el rostro humano manifestando el significado del poder de la psicología y el drama. (Barbera, 2022)

- **Primerísimo primer plano**

Encuadra detalladamente el rostro enfocando dramáticamente las expresiones faciales. (Barbera, 2022)

- **Plano detalle**

Encuadre de un objeto o detalle que realiza el personaje a diferencia del rostro. (Barbera, 2022)

1.2.1.1.5 Movimientos de Cámara

Barbera (2022), asocia el movimiento como el desplazamiento de la cámara

sobre un entorno durante el proceso de grabación de un rodaje imponiendo una acción con el objetivo de centrar la trama hacia el espectador. Aquello se clasifican en los planos:

- **Fijo**

La cámara permanece inmóvil sin realizar ningún tipo de desplazamiento en la toma (Barbera, 2022)

- **Panorámica**

La cámara rota sobre su propio eje. Se conoce como panorámica horizontal si se desplaza de izquierda a derecha y la panorámica vertical desde arriba hacia abajo o viceversa (Barbera, 2022)

- **Barrido**

Es un movimiento rápido, el cual no se distinguen las imágenes haciendo un efecto borroso en la toma (Barbera, 2022)

- **Traveling**

El encuadre permanece inmóvil mientras que la cámara se mueve en el espacio tanto vertical como horizontal (Barbera, 2022)

- **Soporte Móvil**

La cámara se desplaza dentro del espacio de la escena de manera más orgánica sin depender de dispositivos como rieles o ruedas permitiendo un movimiento más libre y natural. (Barbera, 2022)

1.2.1.2 Puesta en escena

Barbera (2022) define que la puesta en escena es la creación de un entorno ficticio para la representación de la obra, abarcando todos los aspectos relacionados con el diseño de la escenografía en una película.

La puesta en escena es un elemento indispensable en el mundo del cine que involucra la creación de un escenario para la representación de la obra que abarca todos los aspectos en el diseño de la escenografía de una película, desempeñando un papel importante en la presentación de la narrativa cinematográfica con el fin de contribuir a una buena experiencia visual y emocional hacia el espectador.

1.2.1.2.1 Escenario

Barbera (2022) define al escenario como un lugar donde se desarrolla una escena que produce una narrativa en seguimiento, ya sea localizada en el interior o exterior.

Las escenas son las acciones o la secuencia narrativa de una película determinada por la entrada y salida de personajes, cambios de lugar o escena, o por formar una unidad dentro de la trama.

- **Escenarios realistas**

Contribuye a la narración de la historia, pero no añade ningún valor dramático específicamente. (Barbera, 2022)

- **Escenarios impresionistas**

Se desarrolla en el estado emocional de los personajes según el momento de la historia. (Barbera, 2022)

- **Escenarios expresionistas**

Creados de manera artificial con el fin de transmitir la visión subjetiva de los personajes y su estilo propio (Barbera, 2022)

1.2.1.2.2 Vestuario

Barbera (2022) define que el vestuario está asociado a una época, interactúa con la acción a través de los personajes, influye en la iluminación presente en la escena y contribuye a resaltar y enfatizar ciertas características del personaje mismo.

El vestuario desempeña un papel importante en la atmósfera de una escena,

el cual influye en su interpretación. Asimismo, enriquece la narrativa visual de una producción, contribuyendo a una complejidad y profundidad a la composición visual.

1.2.1.2.3 Color

Barbera (2022) menciona que el color resalta algunos elementos como el escenario y el vestuario para destacar la toma con el fin de generar sensaciones y emociones al espectador.

El uso del color sirve para respaldar la autenticidad de la escenografía presentada, transmitir emociones y potenciar la narrativa de la historia. La elección del color explora dimensiones psicológicas y dramáticas enriqueciendo la experiencia del espectador y contribuye a la calidad y profundidad del trabajo final.

1.2.1.2.4 Iluminación

Barbera (2022) señala que la iluminación implica la creación de una composición visual y tiene un papel crucial en dirigir la atención del espectador hacia objetos o acciones clave que contribuyen a la narrativa que se desea transmitir.

La iluminación se basa en la habilidad de componer visualmente una escena y dirigir la atención del espectador hacia elementos y acciones fundamentales que enriquecen el mensaje de la narrativa, influyendo de forma significativa en la interpretación y comprensión en la trama de la historia.

1.2.1.2.5 Composición

Barbera (2022) define la composición visual como la forma en que unen el formato, la tonalidad y el movimiento combinado en una obra de arte que consigue crear un mayor interés en la imagen, hacia dónde se dirige la atención del espectador.

La composición armoniza la combinación de elementos como el formato, la tonalidad y el movimiento, llevando a un mayor interés dentro de la imagen y orienta la atención del espectador hacia elementos específicos para notar cómo percibimos y nos conectamos con la obra en cuestión.

1.2.1.3 Montaje

Arregui (2018) define el montaje como una herramienta narrativa clave para estructurar el tiempo y espacio en una película, permitiendo que el espectador complete información que no se muestra explícitamente.

El proceso de montaje es crucial para dar cohesión a la obra cinematográfica, ya que permite conectar de manera narrativa las distintas componentes estructurales que la componen, incluyendo tomas, planos, escenas y secuencias. En cuanto a las definiciones previamente mencionadas para plano y toma, se han abordado en secciones anteriores, sin embargo, es relevante destacar en este momento la importancia de explicar también los conceptos de "escena" y "secuencia" en el contexto de la práctica audiovisual.

En el contexto de la producción cinematográfica, Fernández y Martínez (2016) hacen una distinción importante entre dos tipos de montaje: el montaje interno y el montaje externo. El montaje interno se refiere a la manipulación de elementos visuales y auditivos dentro de la misma toma durante la grabación, sin requerir la intervención de la edición posterior. En este sentido, existen dos posibilidades para llevar a cabo el montaje interno: uno sin movimiento de la cámara y otro con movimiento de la cámara.

Para mantener la coherencia en la representación espacio-temporal en el montaje de una película bidimensional, el creador debe seguir ciertas pautas en la práctica cinematográfica. Estas pautas incluyen la regla de los 180 grados, la regla de los 30 grados, la utilización de transiciones y la aplicación de elipsis.

1.2.1.3.1 Tipos de montaje

Según Fernández y Martínez (2016), se pueden identificar varios tipos de montaje en una película, y estos tipos se derivan de la intención o el contenido que el director o directora desea comunicar con la obra final:

Narrativo: favorece a la narrativa, contando la evolución temporal de los hechos acontecidos en la trama.

Descriptivo: se basa más en los planos mantenidos fijos o sin tantas transiciones, para llegar a explorar el referente filmado.

Expresivo: se centra en resaltar el ritmo del montaje, por encima de la narrativa o la descripción de los referentes filmados.

Simbólico: por medio de símbolos, metáforas y otras formas de expresión, trata de comunicar al espectador una serie de conceptos, logrando que estas formas de expresión o metáforas, estén integradas en la narrativa o no.

En lo que respecta al montaje basado en la idea o contenido, Barbera (2022) ofrece una clasificación que comprende tres categorías principales. Estas categorías son el montaje rítmico, que se enfoca en la duración de las tomas para crear un ritmo lento o rápido en la película; el montaje ideológico, que se centra en un tema intelectual y busca destacar relaciones entre diversos elementos de la película; y finalmente, el montaje narrativo, cuyo propósito es desarrollar una serie de eventos que conforman una historia coherente.

1.2.1.4 Elementos sonoros

Los elementos sonoros desempeñan un papel significativo al dirigir la atención del espectador hacia puntos específicos dentro del encuadre, lo que aumenta su concentración en momentos clave de la trama. Como se señala en Chion (2018) cuando se perciben sonidos o voces provenientes de un punto particular en la pantalla, es natural que el espectador dirija su atención hacia esa fuente sonora, lo que proporciona a los cineastas una herramienta poderosa para guiar la percepción del espectador.

Barbera (2022) ha destacado las diversas contribuciones del sonido en las

producciones audiovisuales:

- Aumenta la sensación de autenticidad en lo que se muestra en la imagen de la película.
- Aporta coherencia y uniformidad a la estructura final de la película.
- Acentúa las partes silenciosas de la película mediante el contraste, lo que agrega cualidades dramáticas.
- Facilita la creación de diversas expresiones al contrastarlas con la imagen.
- La música puede asumir un papel importante como una expresión adicional.
- Permite la economía de recursos al evocar elementos que están fuera del encuadre, sin necesidad de mostrarlos visualmente.
- Destaca los diálogos entre los personajes, dándoles un papel más prominente.
- Abre la posibilidad de incorporar un narrador a la historia a través de la voz en off.
- Introduce la opción de utilizar el sonido ambiente no solo para añadir realismo a la película, sino también para fines dramáticos y expresivos.

Los expertos en este campo concuerdan en clasificar los elementos sonoros en tres categorías principales para su aplicación en la producción audiovisual: las voces, los efectos sonoros y ambientales, y la música. Esta clasificación es respaldada por los autores Casetti y di Chio (1990). Adicionalmente, Fernández y Martínez (2016) agregan un cuarto componente significativo: el silencio.

1.2.1.4.1 Voces

Chion (2018) introduce el concepto de "voco-centrismo" para describir una práctica en la producción audiovisual donde se otorga una importancia primordial a la voz y al diálogo por encima de los demás elementos sonoros. Esto implica resaltar la voz y aislar el diálogo de manera que garantice una audición clara y precisa por parte del espectador, reconociendo así su papel central que juega el sonido dentro de una producción audiovisual.

1.2.1.4.2 Efectos Sonoros y ambientales

Los efectos sonoros y los sonidos ambientales desempeñan un papel esencial en la generación de una sensación de realismo al ver una película. Barbera (2022) distingue dos categorías principales en estos sonidos: sonidos naturales, que son aquellos que podemos identificar con los sonidos que ocurren en nuestro entorno cotidiano; y sonidos humanos, que a su vez se subdividen en tres tipos: sonidos mecánicos, que son ruidos asociados a maquinaria o dispositivos; palabras, que se interpretan como ruidos sin significado discernible; y música, que se considera música de fondo o ruido dentro del contexto de la película.

1.2.1.4.3 Música

Según Chion (2018) la música en el ámbito audiovisual tiene la característica especial de no estar limitada a un tiempo o espacio específicos. Al mismo tiempo, tiene la capacidad de establecer una comunicación efectiva con otros elementos sonoros presentes en una producción audiovisual. En resumen, la música actúa como un elemento que suaviza y moldea la percepción del espacio y el tiempo en el contexto audiovisual.

1.2.1.4.4 El silencio

Fernández y Martínez (2016) proporciona una perspectiva interesante sobre el componente sonoro del silencio en el lenguaje audiovisual. Contrariamente a la noción convencional de que el silencio es simplemente la ausencia de sonido, él lo conceptualiza como el "efecto-silencio", que se manifiesta en el momento en que algo que estaba sonando previamente deja de hacerlo. En otras palabras, el silencio no se limita a la falta de sonido, sino que es la sensación que surge cuando un sonido previo se interrumpe.

1.3 Marco Teórico

Para la presente investigación se utilizará la teoría de los elementos visuales, según Barbera (2022) considera que los elementos visuales son aquellos que ayudan a interpretar una obra de arte. Ella propone cinco elementos visuales: forma, color,

espacio, tiempo y luz. Estos elementos son clave para comprender una obra de arte, ya que nos permiten entender su estructura, componer en una secuencia y procesar los cambios en las relaciones espaciales. Los cinco elementos visuales principales son: forma, color, tiempo, espacio y luz. Las formas son los contornos o la configuración de las líneas. Los colores se caracterizan por una combinación de luz y tono. El tiempo es el componente dinámico de la imagen, y se refiere a las acciones y movimientos. El uso y combinación de estos elementos visuales produce diversos efectos, que pueden ser estímulos visuales como los matices, la vibración, la sincronización, el equilibrio, la continuidad y la claridad. Estos efectos son los que se combinan para crear la expresión artística y comunicar mensajes a través de la imagen. En conclusión, la teoría de Susanne Langer afirma que la imagen se compone de elementos visuales que pueden combinarse y asociarse entre sí, para lograr una expresión artística y comunicar significados. Los elementos visuales se ordenan, así como se relacionan con los sentimientos y pensamientos humanos, para transmitir un mensaje emocional y cognitivo.

Se utilizará también la teoría del discurso, según Michel Foucault (1970) sostiene que el discurso revela su vinculación con el deseo y con el poder, menciona que el discurso no solo refleja las luchas o sistemas de dominación en la sociedad, sino que es un medio a través del cual se combate y es un poder del que uno desea adueñarse. Afirma que el discurso es más que una reverberación de la verdad que nace ante nosotros donde exterioriza la verdad y los significados permitiendo una comprensión plena. Él sostiene que los discursos deben tratarse como prácticas discontinuas que se superponen, a veces se yuxtaponen, pero también se ignoran o se excluyen.

Por otro lado, la teoría narratológica de Propp (1985) se enfoca en la estructura de los cuentos populares. Propp analizó un gran número de cuentos rusos

y descubrió que todos compartían una estructura común, compuesta por 31 funciones que se suceden en un orden fijo. Estas funciones describen las acciones de los personajes y los eventos clave de la historia, como la partida del héroe, la recepción de una ayuda mágica, la lucha contra el villano y el retorno del héroe con una recompensa. Propp también identificó siete esferas de acción, que corresponden a los roles típicos de los personajes en los cuentos, como el héroe, el villano, el donante, el ayudante, la princesa, su padre y el falso héroe. La teoría de Propp proporciona una herramienta valiosa para analizar la estructura y los elementos recurrentes en las narrativas.

Según Chion (1993), su teoría clasifica los elementos sonoros en tres categorías: el diálogo, el sonido atmosférico y la música. El diálogo es la principal fuente de información en una película. Algunos elementos sonoros comunes en el cine son el ruido de fondo, la música, la voz y los sonidos especiales. El ruido de fondo es cualquier sonido ambiental que se oye en la película, como la lluvia, el viento o el tráfico. La música es un elemento importante en la atmósfera y la emoción de la película. Para Michel Chion, los elementos sonoros de una película tienen ciertos efectos cognitivos en el espectador. Por ejemplo, la música puede provocar un sentimiento de suspense o de alegría, y la voz puede transmitir información directa acerca de un personaje. Los sonidos también pueden alterar la percepción del tiempo y del espacio en la película.

1.3 Formulación del problema

Para el presente documento se formula el siguiente problema de investigación: ¿Cómo se presenta el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

El objetivo general de la presente tesis consiste en analizar el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House.

1.4.2 Objetivo específicos

- El primer objetivo específico consiste en analizar los elementos visuales que presenta el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House.
- El segundo objetivo específico consiste en analizar la puesta de escena empleada a través del lenguaje audiovisual en la realización de la serie animada The Owl House.
- El tercer objetivo específico consiste en analizar el montaje a través del lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House.
- El cuarto objetivo específico de la presente investigación consiste en analizar los efectos sonoros a través del lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House.

1.5 Hipótesis

Dado que esta investigación es de nivel descriptivo no se plantean hipótesis, según Cardona (2015) menciona que la investigación descriptiva estudia un fenómeno en su estado natural sin considerar la hipótesis generando una base para los estudios analíticos. Los estudios descriptivos tienen el fin de establecer y

comparar la magnitud del evento en varios grupos a diferencia de los estudios analíticos donde la conformación de los grupos está basado en un factor para verificar asociaciones causales.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación es una tesis de carácter cualitativo. Según Hernandez et al. (2014), la investigación cualitativa se centra en áreas o temas de investigación importantes en los que se pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recopilación y el análisis de datos. Al realizar este proceso de investigación implica recolectar datos no numéricos en base a definiciones del cual se expresan en palabras.

Asimismo, la presente investigación es de nivel empírica y analítico. Según Abreu (2019), la investigación empírica es aquel estudio en el que se llega a conclusiones basadas en pruebas claras e inequívocas. Además, es un proceso de probar la hipótesis a través de experimentos, observaciones y experiencias. Busca brindar claves para la exposición de la hipótesis y datos para la construcción del conocimiento conduciendo al análisis de ello previamente desarrolladas.

Por otro lado, la investigación analítica busca determinar la importancia de una teoría, así como encontrar el significado y concluye si es cierta o no. La investigación analítica se centra en analizar diferentes datos e información de una manera particular cuando se realiza una investigación en el ámbito de las ciencias naturales, sociales o humanas (Abreu, 2019).

2.2 Población y muestra

La población de la presente investigación son los capítulos de la serie *The Owl*

House, emitida por primera vez en el año 2020, la cual es transmitida en la televisión y también en la plataforma de streaming Disney Plus. La población está integrada con 3 temporadas finalizadas en las cuales se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 2

Población de la investigación

Temporada	Capítulo	Nombre del capítulo	Sinopsis	Año
1	1	"Una bruja mentirosa y un guardián"	Luz, una adolescente que tropieza accidentalmente a un portal llevándola a un mundo mágico donde se hace amiga de Eda, una bruja rebelde y un adorable y pequeño guerrero, King. Luz debe ayudarlos con una misión para regresar a su mundo.	2020
1	2	"Brujas antes que magos"	Un antiguo mago le da a Luz un mapa para una búsqueda mística, con la idea si en realidad es una elegida.	2020
1	3	"Yo fui una abominable adolescente"	Luz se escabulle en la escuela de magia para ayudar a un amiga bruja y hace un nuevo enemigo en el proceso.	2020
1	4	"La intrusa"	Luz y King deben proteger La Casa Búho de una misteriosa criatura.	2020
1	5	"El gran aquelarre"	La lección de Luz sobre las reuniones de brujas sale mal cuando tiene que enfrentarse a un duelo de brujas.	2020
1	6	"La casa ambulante de Hooty"	Cuando Luz, Willow y Gus le dan vida accidentalmente La Casa Búho, está enloquece en los alrededores de Huesosburgo.	2020
1	7	"Libros Encantados"	Mientras revisa la biblioteca, las bromas de Luz conducen a consecuencias no deseadas.	2020
1	8	"Cambio de cuerpos"	Un simple desacuerdo conduce a una situación compleja cuando Eda, King y Luz hacen una apuesta triple.	2020
1	9	"Una aventura, muchos engaños"	Gus va con Luz a Hexside para presentarla en la Asociación de Investigación Humana, Luz se entera del lado oscuro de la escuela que no imaginaba.	2020
1	10	"El escape del	Cuando una aventura con el	2020

		Taliamigo"	Palismán de Eda sale mal, Luz y sus amigos intentan recuperarlo de una misteriosa criatura del bosque o perderlo para siempre.	
1	11	"Sensatez y resentimientos"	King llega a ser un escritor popular de un best-seller, donde él aprenderá una gran lección sobre leer la letra pequeña.	2020
1	12	"Aventuras mágicas"	Luz entrena con Eda para aprender un nuevo truco de magia en el lugar más mágico de las islas hirvientes.	2020
1	13	"El primer día"	Luz va a su primer día en la Escuela de Magia y debido a su curiosidad es llevada a la pista de detención prohibiendo a Luz a aprender magia.	2020
1	14	"Problemas muy pequeños"	Un adivino de carnaval gana la confianza de King para hacer realidad su sueño, pero a un costo importante.	2020
1	15	"Comprendiendo a Willow"	Luz, Willow y Amity realizan un viaje por el carril de la memoria.	2020
1	16	"Un baile aterrador"	Luz asiste al Grom, un baile de graduación en la versión de Hexside, y no es lo que ella imagina.	2020
1	17	"Brujas improvisadas"	No es la típica historia sobre perdedores.	2020
1	18	"La agonía de una bruja"	Hexside realiza una excursión escolar al enigmático castillo del Emperador, Luz se aleja del grupo llevándolo al peligro.	2020
1	19	"Sangre joven, almas viejas"	Luz es puesta a prueba en sus habilidades como bruja cuando intenta lo imposible.	2020
2	1	"Mareas Separadas"	Eda perdió sus poderes y Luz se siente culpable. Por ello va en busca de una beneficiosa recompensa para ayudar a la	2021

			Casa Búho.	
2	2	"Salvarse de la expulsión"	Los padres de Amity logran expulsar a Luz, Willow y Gus de Hexside llevando a Luz a tener una acuerdo peligroso con ellos para regresar a la escuela.	2021
2	3	"Ecos del pasado"	Luz, Lilith y Hooty son llevados a una isla peligrosa por la ilusión y grandeza de King.	2021
2	4	"Manteniendo los miedos"	Una visita no deseada de un miembro familiar de Eda, pone presión sobre todos en la Casa Búho.	2021
2	5	"A través de las Ruinas del Espejo"	Gus se esfuerza por impresionar a un grupo de chicos de Glandus High, mientras Luz y Amity exploran la sección más peligrosa de la biblioteca.	2021
2	6	"Cacería de taliamigos"	Es el día del Emparejamiento Palismán en Hexside, pero Luz no logra coincidir con un Palismán y pronto se verá envuelta en un viaje con un enemigo.	2021
2	7	"El réquiem de Eda"	Eda se reencuentra con una bruja especial de su pasado, alistándose para una rebelión contra el Emperador.	2021
2	8	"Toc, toc, tocando la puerta de Hooty"	Hooty intenta ayudar a King, Eda y Luz con sus problemas, pero sus planes no salen bien.	2021
2	9	"El Lago Eclipse"	Luz se enferma del Common Mold y depende de Amity, King y Eda en encontrar un ingrediente para la puerta del portal, pero no son los únicos en su búsqueda.	2021
2	10	"Mentiras del Pasado"	Luz consigue hallar un camino de regreso a casa pero duda en estar lista de lo que se encontrará en el otro lado.	2021

2	11	"Tonterías en el desfile del Día del Aquelarre"	Después de su viaje a casa, Luz emprende unas atrevidas misiones de rescate durante el desfile del día del aquelarre.	2022
2	12	"En otro momento y en otro lugar"	Luz está desesperada por obtener información de Philip Wittebane, quien creó la puerta del portal. Con ayuda de Lilith emprende un viaje entre épocas.	2022
2	13	"Un deporte tormentoso"	Hunter se infiltra en Hexside para una misión importante. Mientras tanto Willow está decidida a triunfar en un nuevo y apasionante deporte.	2022
2	14	"Confía en mí"	Amity quiere demostrar su valía ante su padre, y Luz cree haber hallado la manera perfecta de hacerlo: Duelos de brujas subterráneos.	2022
2	15	"Así son las cosas"	Eda cuenta una historia de su adolescencia a Luz y a King sobre el día que conoció a Raine Whispers.	2022
2	16	"Mente hueca"	Un accidente mágico arroja a Luz y Hunter a un nuevo paisaje mental llevándolos a una pesadilla retorcida.	2022
2	17	"El fin del mundo"	La búsqueda de King para averiguar su pasado, lo conduce a revelaciones impactantes y verdades horribles.	2022
2	18	"Corredores de Laberinto"	El Aquelarre del Emperador hace una visita a Hexside y Gus forma una alianza con alguien inesperado.	2022
2	19	"Oh, Titán, ¿dónde estás?"	Eda y Luz buscan afrontar el Día de la Unidad mientras King enfrenta su verdadera identidad.	2022
2	20	"Nubes en el Horizonte"	Los habitantes de las islas se preparan para festejar el Día de la Unidad	2022

2	21	"La marea de King"	Comienza el Día de la Unidad.	2022
3	1	"Gracias a Ellos"	Después de varios intentos por meses, Luz y sus amigos realizan un intento arriesgado de regresar al Reino de los Demonios.	2022
3	2	"Por el Futuro"	Luz y sus amigos se enfrentan a Belos para enfrentarse al Coleccionista y erradicar el peligro en las Islas Hirvientes.	2023
3	3	"Ver y Soñar"	Ahora el destino de todos en las Islas Hirvientes. están en manos de un ser humano, una bruja y un pequeño Rey decidido pero diminuto.	2023

Para la muestra de la presente investigación se analizaron los episodios más relevantes de las dos temporadas de la serie animada *The Owl House*, estrenada desde el 2020 a 2023. La primera temporada cuenta con 19 episodios, la segunda temporada con 21 episodios y la tercera temporada consta de 3 capítulos que son especiales que duran 44 min, para la investigación se ha elegido 3 capítulos de la primera y segunda temporada en relación al buen manejo de los planos y continuidad dentro del lenguaje audiovisual.

Tabla 3

Muestra de investigación

Temporada	Capítulo	Nombre del Capítulo	Año de Estreno
1	5	Convención	2020
1	7	Libros encantados	2020
1	16	Un baile aterrador	2020
2	8	Toc, toc, tocando la puerta de Hooty	2021

2	9	El lago Eclipse	2021
2	19	Oh ,Titán, ¿dónde estás?	2021

2.3 Técnica e instrumento de recolección y análisis de datos

La técnica empleada en la presente investigación es la observación. Según Covarrubias (2012), la observación es una forma sistemática y lógica de registrar lo que se ha visto y lo que se necesita saber; es decir, explicar con la mayor claridad posible lo que acontece en el mundo real, o analizarlo desde un punto de vista científico. Asimismo, Chicano y Pizzagalli (2020) indican que la observación se encuentra al principio del proceso, que por el contrario, está dentro de los mismos pensamientos y experiencias únicas.

El instrumento permite al observador ubicarse sistemáticamente en el objeto real de investigación del cual requiere un proceso que recopila y recibe datos e información sobre un hecho. La revista científica Uisrael (2021) indica que los instrumentos proporcionan una mayor profundidad de búsqueda ante una situación social que amerita ser conocida.

Para el análisis de la muestra de la presente investigación se empleará el uso del instrumento cuadro de observación, del cual se enfocará un estudio de los episodios en general usando como variable el concepto del lenguaje audiovisual.

Tabla 4

Instrumento por capítulo de la serie The Owl House

Nº Capítulo	
--------------------	--

Nombre del capítulo			
Temporada			
Sinopsis			
Variable	Lenguaje audiovisual		
Categoría	Subcategoría	Si/No	Análisis
Visuales	Encuadre		
	Planos		
	Movimiento de cámara		
Puesto en escena	Escenario		
	Vestuario		
	Color		
	Iluminación		
	Composición		
Montaje	Tipos de montaje		
Sonoro	Música		
	Efecto de sonido		
	Voces		
	Silencio		

2.4 Procedimiento

Para la presente investigación se operacionalizó la variable luego de una

revisión sistemática del concepto de la misma y la postura de los autores en las últimas investigaciones. Asimismo, para recolectar la muestra se ingresó a la página web The Owl house fandom donde se recopiló el orden de la lista de episodios de la serie, también el procedimiento de observación se realizó en la web The owl club donde se ha visualizado los capítulos seleccionados para el análisis. Se creó el instrumento en base a la operacionalización de la variable y fue aplicado a la muestra. Finalmente se redactaron los resultados, la discusión y las conclusiones.

2.5 Aspecto Ético

En la presente investigación se hizo uso de la *no maleficencia*. Shamo et al, (2021) define a la maleficencia como la obligación ética de evitar causar daño a los participantes en la investigación, los autores destacan la importancia de minimizar el riesgo de daño y maximizar los beneficios para asegurar que las prácticas de investigación sean responsables y éticas. En este caso, dicha investigación elaborada tiene como fin abarcar más conceptos y definiciones en la variable.

Se trabajó en base a la honestidad para dejar en claro el respeto hacia los autores de los cuales se hizo buen uso de sus conceptos e información en esta investigación, dando créditos y citandolos en las referencias APA. La imparcialidad de la presente tesis se manifiesta en el apropiado análisis de los episodios de la serie animada. Debido a que no hay cierta participación en la producción de este, por lo que dicha investigación se realizará con un criterio adecuado.

Con el fin de obtener los resultados que darán pie a los análisis, se llevó a cabo el desarrollo de la investigación cualitativa de un instrumento. Para ello se utilizó la técnica de observación a través del instrumento ficha de observación, con el fin de recopilar datos relevantes y precisos sobre la variable de Lenguaje Audiovisual en la serie animada The Owl House.

La estructura que se manejó en los siguientes cuadros son a base del instrumento de observación donde analizamos seis capítulos de la primera y segunda temporada que hemos seleccionado de la serie The Owl House. El cual la principal variable para analizar es el lenguaje audiovisual, en la primera variable tiene como dimensiones elementos visuales, la puesta de escena, el montaje y elementos sonoros.

Luego de procesar los datos a partir de la técnica de codificación se establecieron las siguientes respuestas luego de seguir los tres pasos de codificación: la codificación descriptiva, la codificación axial y la codificación selectiva.

Luego de este procedimiento, a continuación se presentarán los resultados divididos en resultados para el objetivo general.

En el Lenguaje Audiovisual hemos categorizado los elementos visuales, puesta en escena, montaje y efectos sonoros.

Los elementos visuales cuentan la historia a través de imágenes que transmiten información sobre el tono emocional, la atmósfera en cada escena y los cambios en la trama. La puesta en escena nos da escenarios de una época antigua situada en la edad media sumergiéndolo completamente al espectador en la narrativa. El montaje indica los cambios de tiempo, lugar y resalta los momentos más importantes en la narrativa manteniendo un ritmo adecuado y una experiencia visual cautivadora. Por último, los efectos sonoros le dan dinamismo y potencian las

acciones como los hechizos de magia visualmente representados en las escenas creando una experiencia cohesiva y envolvente hacia el espectador.

Para los resultados del primer objetivo en lo referente a elementos visuales hemos tenido encuadre, planos y movimientos de cámara. En el encuadre se aprecian los ángulos picados en escenas ambientales y ángulos contrapicados en escenas de suspenso.

Figura 1

Ángulo picado en un plano panorámico.



Fuente: The Owl House, Un Baile Aterrador temporada 1 episodio 16

Figura 2

Ángulo contrapicado en un plano medio largo.



Fuente: The Owl House, Un Baile Aterrador temporada 1 episodio 16

Los planos están compuestos por planos generales, planos americanos, planos detalles y primer plano que conectan emocionalmente con los personajes e influye en la percepción del espectador en la escena, los movimientos de cámara potencia la narrativa generando emociones y suspenso en la trama, los travelings dan mayor información de los escenarios en los episodios, también el tilt out y el tilt down se usan en estos episodios para transmitir la sensación de que las cosas están cambiando. El tilt out se usa para enfatizar un momento de transición o cambio, mientras que el tilt down se usa para enfatizar una sensación de introspección y reflexión.

Para los resultados del segundo objetivo en lo referente a puesta en escena hemos tenido escenario, vestuario, color, iluminación y composición. El escenario transmite la esencia de la historia apreciadas en lugares ambientales como campos o bosques ubicados al aire libre, cuevas, ruinas y ciudades, pocas veces hay escenas en la casa Búho. El vestuario forma parte de la caracterización de los personajes como los uniformes de la escuela de hexside y los uniformes de los aquelarre que

contribuye a la profundidad de la serie, cada personaje tiene un estilo único y característico que refleja la personalidad de cada uno. Por ejemplo, Luz y Eda siempre llevan su misma ropa de aventura, mientras que Lilith siempre lleva su uniforme de bruja.

Figura 3

Vestuario uniforme de hexside y ropa casual.



Fuente: The owl House, Un Baile Aterrador temporada 1 episodio 16

Figura 4

Vestuario elegante y formal en el baile del Grom



Fuente: The Owl House, "Un Baile Aterrador temporada" 1 episodio 16

Figura 5

Vestuario uniforme de bruja de Lilith y vestuario de aventura de Eda.

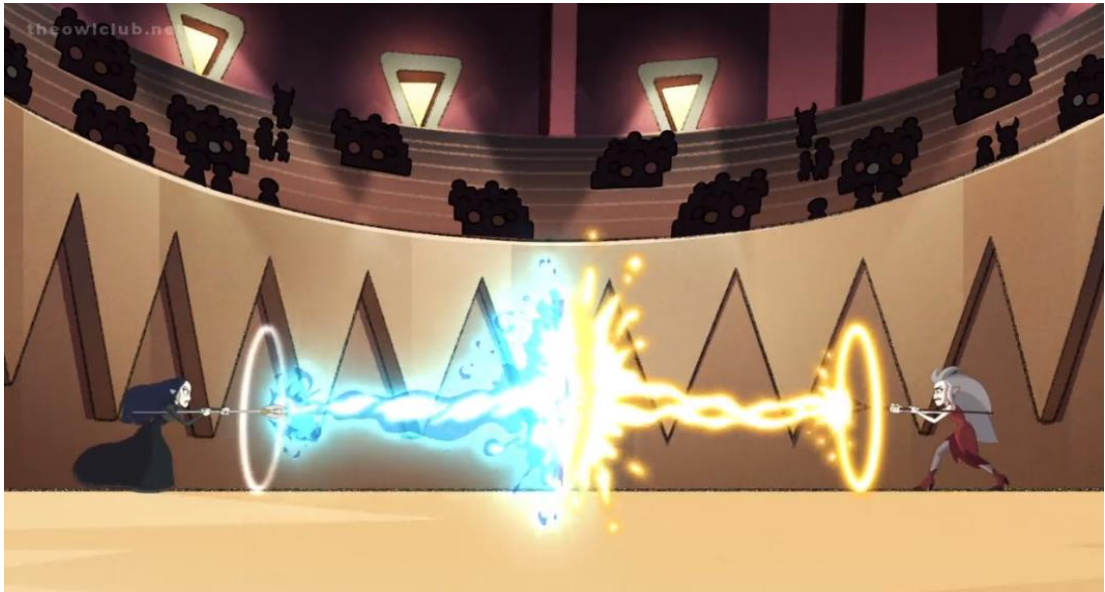


Fuente: The Owl House, "El gran aquelarre" temporada 1 episodio 5

El color está compuesto por tonos cálidos en escenas de duelos creando una atmósfera de peligro e intensificando las emociones de poder. Los tonos fríos están presentes en escenarios oscuros y misteriosos creando una atmósfera enigmática sumergiendo al espectador en una escena intrigante y llena de suspenso.

Figura 6

Escenario de duelo de brujas.



Fuente: The Owl House, "El gran aquelarre" temporada 1 episodio 5

Figura 7

Escenario de una cueva abandonada con baja iluminación



Fuente: The Owl House, "El lago Eclipse" temporada 2 episodio 9

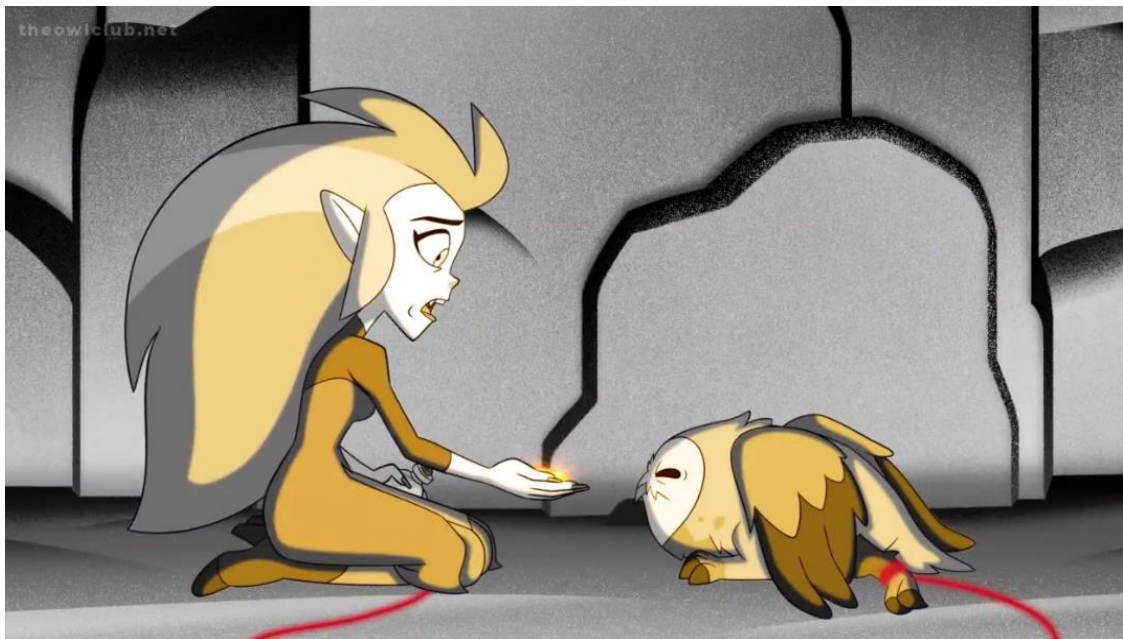
La composición pretende evocar una atmósfera intrigante con el fin de sentirse atraído hacia lo desconocido y descubrir los acontecimientos en cada escena, el cual busca transmitir la intensidad de la trama y la emoción en ella.

Para los resultados del tercer objetivo específico en lo referente a montaje hemos tenido tipos de montaje como narrativo, simbólico y expresivo que se usan de

manera diferente en los episodios analizados de "The Owl House". El montaje narrativo es usado para transmitir la historia, trama y la evolución de los personajes, el montaje simbólico se usa para transmitir un mensaje profundo y complejo. Y el montaje expresivo se usa para transmitir emociones y sentimientos entre los personajes durante la historia.

Figura 8

El lazo rojo simboliza la unión de la bestia búho y Eda.



Fuente: The Owl House, "Toc, toc, tocando la puerta de Hooty" temporada 2 episodio 8

Figura 9

Los personajes transmiten emociones de desesperación y frustración



Fuente: The Owl House, "Oh ,Titán, ¿dónde estás?" temporada 2 episodio 19

Para los resultados del cuarto objetivo específico en lo referente a efectos sonoros se presentan las voces, efectos sonoros y ambientales, música y silencio. Los episodios suelen usar música dramática para transmitir la tensión y la emoción, comparten un uso de melodías intensas y dramáticas. Por ejemplo, la música del episodio 8 tiene una sensación de misterio y amenaza, mientras que la música del episodio 19 transmite un sentimiento de pérdida y desesperación. También usan sonidos ambientales como el sonido del viento, el ruido de los árboles y el sonido del agua para ambientalizar los escenarios peligrosos que son en mayoría exteriores como cuevas o ruinas y los sonidos de los hechizos de los personajes . En cuanto a las voces, los personajes tienen un tono de voz más fuerte y decidido cuando hay escenas de batallas, también cuando se siente en momentos de ansiedad o temor por un conflicto interno se escucha que hablan muy rápido, las voces reflejan el estado de ánimo de los personajes y la narración en general. Por último no hubo silencio en los episodios analizados.

Figura 10

Efecto de sonido de hechizos mágicos



Fuente: The Owl House, "El lago Eclipse" temporada 2 episodio 9

Figura 11

Sonidos ambientales en lugares exteriores



Fuente: The Owl House, "El lago Eclipse" temporada 2 episodio 9

Figura 12

Tono de voz alto cuando Hooty se siente triste.



Fuente: The Owl House, "Toc, toc, tocando la puerta de Hooty" temporada 2 episodio

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La información obtenida fue adjuntada a través de la aplicación de una técnica ,se realizó la técnica de observación a conceptos de análisis del tema estudiado.

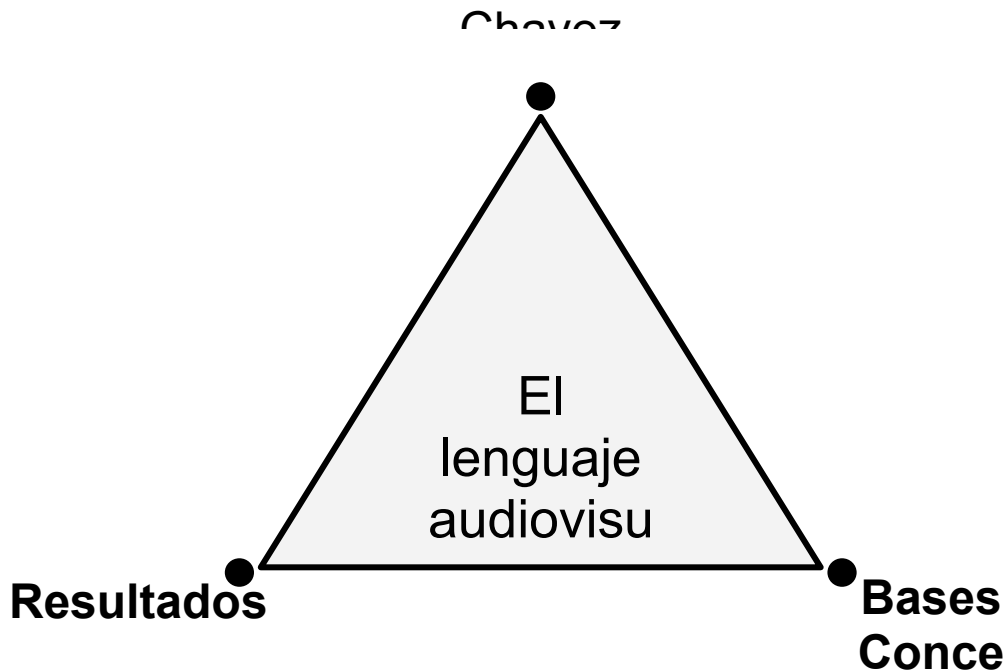
Para ello, se diseñó un instrumento metodológico como la ficha de observación. Es relevante mencionar que dicho instrumento contiene la descripción detallada de cada concepto en relación a los objetivos de investigación. De esta manera se garantizo un método estructurado para el desarrollo de la Tesis.

En principio, la animación está constituida por una combinación de elementos visuales y auditivos basados en el lenguaje audiovisual con el fin de dar vida a mundos imaginarios y contar historias de manera impactante y cautivadora.

Este resultado coincide con un antecedente elaborado por Chavez Leon et al. (2020) quien en su investigación demuestra que el lenguaje audiovisual contribuye significativamente a la construcción de una narrativa cohesiva, donde los elementos visuales y auditivos se entrelazan para transmitir la historia de manera efectiva. De acuerdo a una base conceptual, se coincide con Barbera (2022) quien en su aporte señaló que el lenguaje audiovisual emerge como un componente vital en la narración de historias enriqueciendo la experiencia visual y sumergiendo al espectador en la trama.

Figura 13

Triangulación sobre la discusión sobre el lenguaje audiovisual en la animación



Nota: La figura muestra la comparación entre los antecedentes, las bases teóricas y los resultados de la investigación Fuente: Elaboración propia (2023).

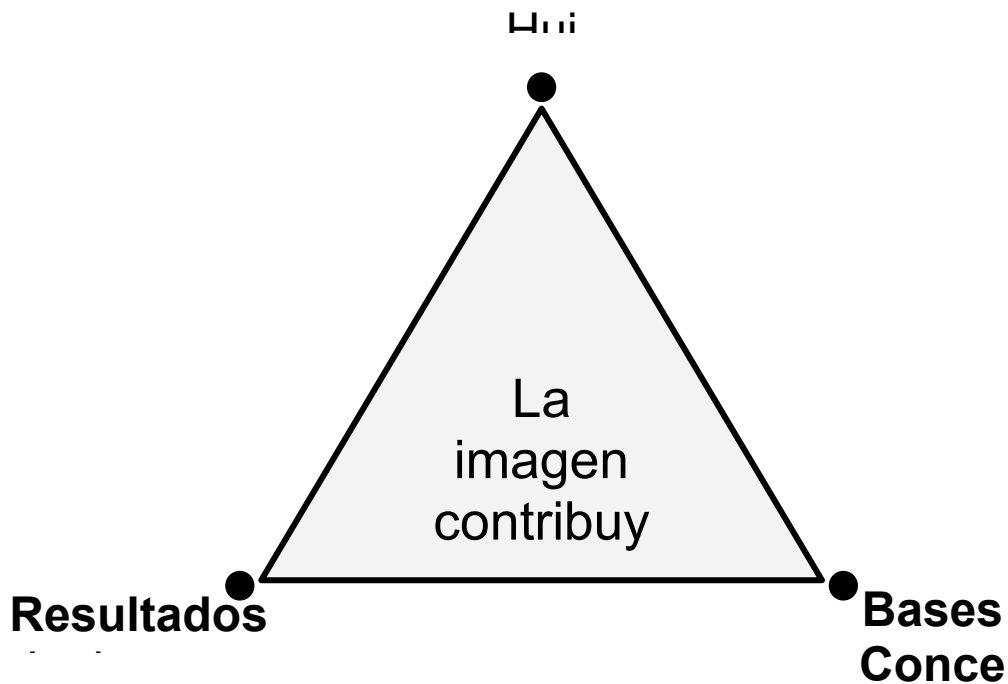
En relación a la primera categoría investigada, se identificaron la imagen y su función en el lenguaje audiovisual. La imagen aporta un rol fundamental en la comunicación de mensajes y emociones que contribuye a construir atmósferas que impacta en la percepción y comprensión en la narración de historias.

Este resultado coincide con un antecedente elaborado por Hui Qiao (2021) analiza la imagen como componente clave del lenguaje audiovisual, enfatiza que juega un papel crucial en la animación cinematográfica. El autor destaca la importancia de la imagen en la creación de significado y emoción, lo que impacta directamente en la creatividad y calidad de las producciones. De acuerdo a una base conceptual, se coincide con Barbera (2022) quién en su aporte señaló que con respecto a la imagen en el lenguaje audiovisual, es fundamental en el diseño visual y la creación artística, ambos conceptos permiten transmitir mensajes emocionales

a través de la imagen.

Figura 14

Triangulación sobre la discusión de la imagen en el lenguaje audiovisual



Nota: La figura muestra la comparación entre los antecedentes, las bases teóricas y los resultados de la investigación Fuente: Elaboración propia (2023).

En relación a la segunda categoría investigada, se identificaron la puesta en escena y su función en el lenguaje audiovisual. La función principal de la puesta en escena es comunicar información de manera efectiva, establecer el tono emocional y dirigir la atención del espectador con el fin de contribuir al impacto estético de la obra y crear una experiencia visual y narrativa completa y convincente.

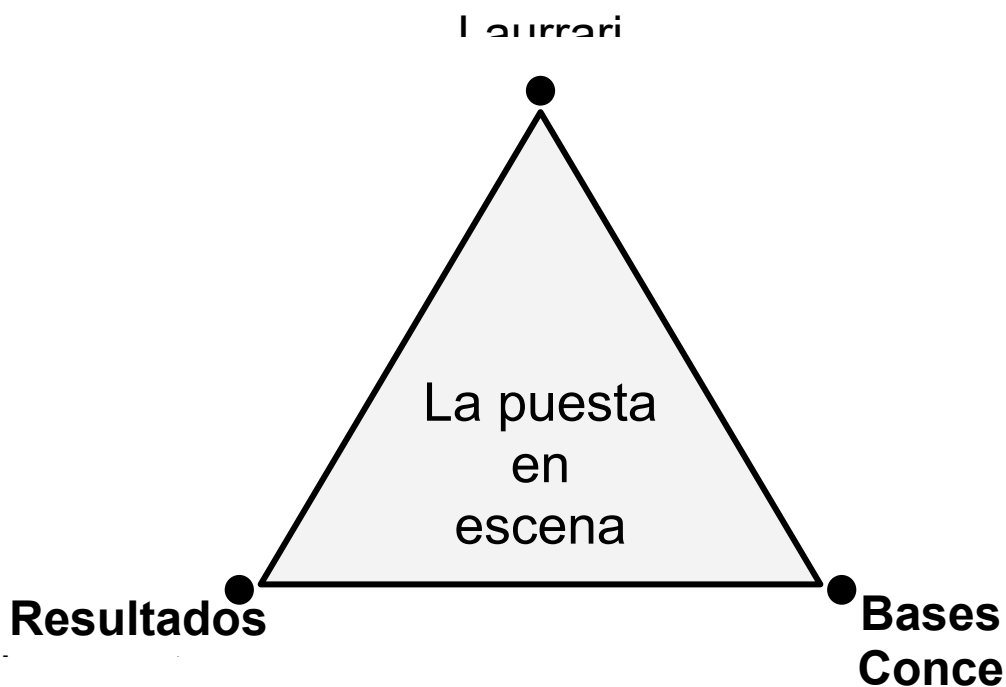
Este resultado coincide con un antecedente elaborado por Larrauri (2020) quien en su investigación concluye que la puesta en escena y la narrativa son elementos muy importantes con respecto a la animación enfocando la importancia

en detalles clave y expresando visualmente aspectos clave de la historia, ambientación y personajes.

De acuerdo a una base conceptual, se coincide con Barbera (2022), quién en su aporte señaló que con respecto a la puesta en escena se monta a un entorno ficticio que proporciona un rol importante en el desarrollo de la narrativa cinematográfica que transmite emociones sutiles y mensajes subyacentes.

Figura 15

Triangulación sobre la discusión de la puesta en escena en el lenguaje audiovisual



Nota: La figura muestra la comparación entre los antecedentes, las bases teóricas y los resultados de la investigación Fuente: Elaboración propia (2023).

En relación a la tercera categoría investigada. se identificaron el montaje y su estructura en las producciones fílmicas visuales. El montaje impulsa la narrativa y la estética de una producción donde el proceso crea una secuencia coherente y

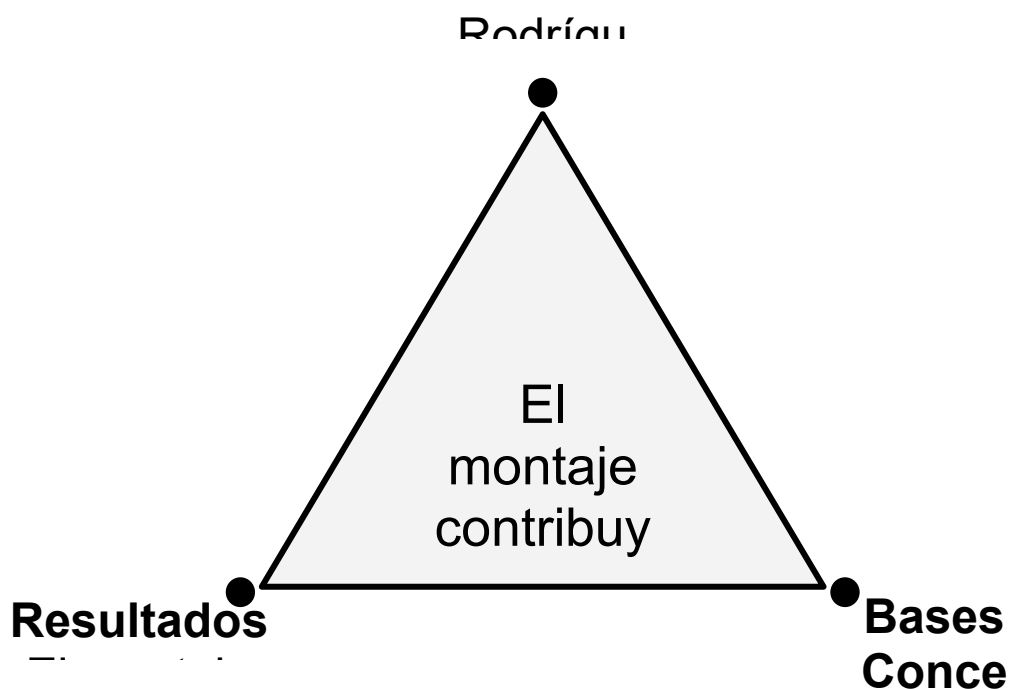
significativa transmitiendo una historia impactante y estableciendo emociones profundas con la audiencia.

Este resultado coincide con un antecedente elaborado por Rodríguez (2015), quien en su investigación menciona que la fusión entre elementos ficticios y genuinos logra un impacto político y social enfatizando el poder de la narrativa en la comprensión y transformación de la realidad convirtiéndose en una fuerza dinámica que impulsa reflexiones críticas y fomenta la comprensión de la narración.

De acuerdo a una base conceptual se coincide con Barbera (2022) quien en su aporte señaló que el montaje conecta de manera narrativa los distintos componentes estructurales compuestas por tomas, planos, escenas y secuencias, organizando visualmente el material cinematográfico y siendo un medio narrativo poderoso que guía la interpretación del espectador y el mensaje que el filme busca comunicar.

Figura 16

Triangulación sobre la discusión del montaje en el lenguaje audiovisual



Nota: La figura muestra la comparación entre los antecedentes, las bases teóricas y los resultados de la investigación Fuente: Elaboración propia (2023).

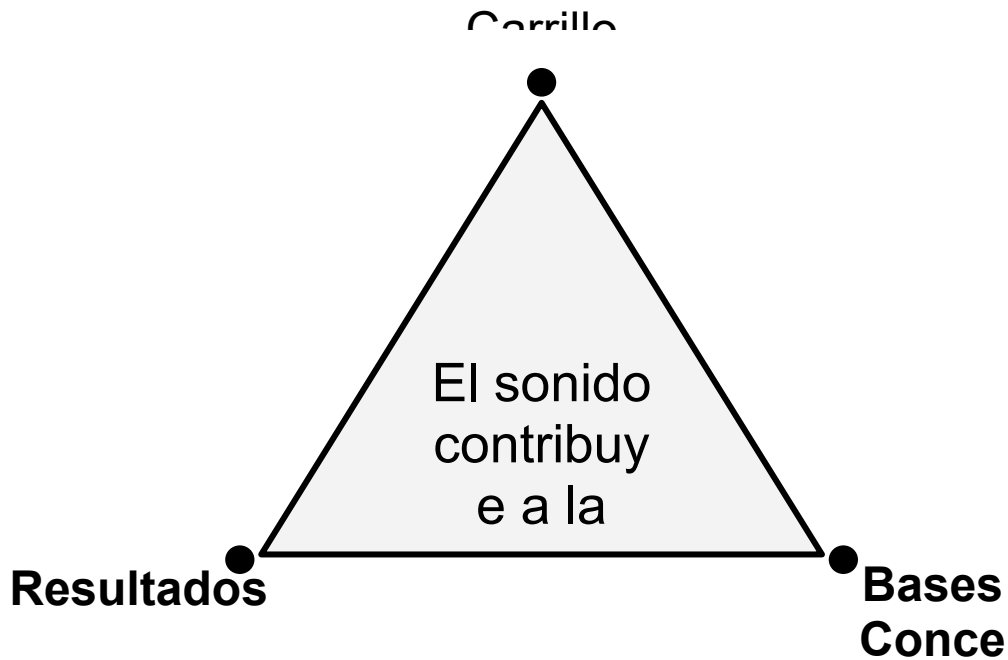
En relación a la cuarta categoría investigada se identificaron el sonido y su función en el lenguaje audiovisual. El sonido crea experiencias cinematográficas que contribuye a la sensación de realismo en una producción audiovisual y transmite emociones fuertes como la música, los efectos sonoros y los diálogos influyen en el estado de ánimo de una escena generando emociones específicas en el público.

Este resultado coincide con un antecedente elaborado por Carillo (2023), quien en su investigación concluye que las voces, la música empleada y los efectos de sonido consiguen intensificar las emociones y logran llamar la atención de los espectadores en cuanto a un producto audiovisual.

De acuerdo a una base conceptual se coincide con Barbera (2022) quien en su aporte señaló que el sonido aumenta la sensación de autenticidad en pantalla facilitando la creación de diversas expresiones al contrastarlas con la imagen que guía la percepción del espectador elevando el impacto emocional de una película contribuyendo a su resonancia y memorabilidad.

Figura 17

Triangulación sobre la discusión del sonido en el lenguaje audiovisual



Nota: La figura muestra la comparación entre los antecedentes, las bases teóricas y los resultados de la investigación Fuente: Elaboración propia (2023).

6.1 Conclusiones

En los siguientes párrafos se presentarán las conclusiones a las que se han llegado con respecto a la presente investigación. Asimismo, se centra la atención en el objetivo general y los específicos que se establecieron en un inicio.

Se concluye de manera general que el lenguaje audiovisual si está presente en la serie "The Owl House" esto debido a que se analizó el uso de la cuidadosa interacción de elementos visuales, la sofisticada puesta de escena, el meticuloso montaje y la hábil implementación de efectos sonoros. Estas categorías utilizadas en este trabajo de investigación se complementan para construir una experiencia que

enriquece la narrativa y lograr un mejor desarrollo del contenido audiovisual. El estudio detallado de cada aspecto contribuye a comprender cómo la serie utiliza de manera efectiva el lenguaje audiovisual para transmitir su historia, crear atmósferas y cautivar a la audiencia.

Asimismo, se concluye que el desarrollo de los elementos visuales están incluidos en la serie mediante el uso de planos que transmiten información clave sobre los personajes, la trama y el mundo de la serie. El uso de planos expresivos como primeros planos o plano detalle pone en foco los detalles y la expresión de los personajes, mientras que los planos descriptivos como conjunto, enteros y general ayudan a transmitir la escala y el contexto del mundo de la serie. El uso de planos que recorren el espacio también contribuye a crear tensión y avance en la narración, creando momentos dramáticos y emocionantes. Además, la serie usa una amplia gama de planos y ángulos para lograr una mayor variedad y riqueza visual. Finalmente, el uso de panorámicas, primeros planos y otros tipos de planos ayuda a establecer la dirección y el ritmo del movimiento y la narración de la serie.

Asimismo se determinó que la puesta de escena es una clave fundamental en la transmisión de la historia y los valores de la serie. El escenario se presenta como un mundo mágico, fantástico y a veces tenebroso. Los escenarios pueden ser muy lujosos y de alta calidad, o más toscos y realistas, dependiendo de la necesidad de la escena. El vestuario de la serie se adapta a estos escenarios y transmite la época, cultura y estilo de cada personaje. El color es usado de forma sutil para transmitir emociones y ambientes específicos. Por ejemplo, el color rojo suele estar asociado con peligro y amenaza, mientras que el color verde se asocia con tranquilidad y misterio. Por último, la iluminación de la serie es otra clave en la puesta en escena. La serie se caracteriza por la combinación de luz natural y artificial para crear un efecto mágico y fantástico. Los colores y la iluminación se combinan con la

composición de cada plano para crear imágenes visuales aún más impactantes. Esta estrategia de puesta en escena contribuye a establecer la atmósfera y el clima adecuado en cada escena, ayudando a la transmisión de la historia.

En relación al montaje narrativo se concluye que se caracteriza por conectar secuencias de escenas de forma lógica y coherente. El montaje expresivo se basa en mostrar imágenes y secuencias de forma emotiva y subjetiva. El montaje simbólico usa las imágenes y el movimiento de las escenas para expresar ideas y conceptos abstractos. Todos estos tipos de montaje se usan en "The Owl House" para crear un efecto visual y narrativo en cada escena. En general, el montaje de la serie se enfoca en establecer el paso del tiempo y el espacio, así como en reforzar el sentimiento y la emoción de la historia. Los tipos de montaje se usan en combinación, creando una experiencia visual que se adapta a la necesidad de cada escena y la trama en general.

Como última conclusión se verifican los elementos sonoros incluyendo la música y los diálogos. La música de la serie está compuesta por una mezcla de sonidos ambientales y piezas musicales, también acompaña a los diálogos y a la acción de la historia, reforzando la emoción y la sensación en cada escena. Los elementos sonoros expresan sentimientos, emociones y estados de ánimo. La música expresa emociones tales como alegría, miedo, tristeza y esperanza y en cambio los diálogos transmiten sentimientos de los personajes, incluyendo amor, coraje, rabia y tristeza. En general, los elementos sonoros refuerzan las emociones presentes en la trama y los personajes, y aportan una dimensión adicional a la narración, también contribuyen a la transmisión de temas sociales y filosóficos, y enriquecen la interpretación y la comprensión del espectador. Por ejemplo, la música y los sonidos ambientales transmiten un sentido de aislamiento y soledad en algunas escenas, reflejando la dificultad de los personajes en abordar los desafíos de la vida. Así mismo, los elementos sonoros de "The Owl House" aportan a la

creación de una experiencia emocionalmente intensa y psicológicamente significativa para los espectadores.

Referencias

Adarmes H., B. (2020). *Análisis de evolución: animación tradicional y animación digital* (tesis de pregrado). Universidad Mayor, Santiago de Chile.

<http://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8223>

Arregui Carrión, J. M. (2018). *El montaje utilizado como elemento narrativo*

[BachelorThesis, Quito: Universidad de las Américas, 2018].

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/9843>

Barbera, V (2022), *Estudio del lenguaje audiovisual en los Filmes de Realidad Virtual:*

Videos de 360° Narrativos de Ficción [Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos] Repositorio institucional de la Universidad Rey Juan Carlos.

<https://hdl.handle.net/10115/21381>

Barberena, M. I., & Jaunarena, J. (2017). El lenguaje audiovisual en la edición.

<https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74561>

Bracho, M. S., Fernández, M., & Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: Análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo.

Revista Científica UISRAEL, 8(1), Article 1.

<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>

Bravo, Á. R. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=240639>

- Cardona-Arias, J. A. (2015). ORTODOXIA Y FISURAS EN EL DISEÑO Y EJECUCIÓN DE ESTUDIOS DESCRIPTIVOS. *Revista Med*, 23(1), 40-51.
<https://doi.org/10.18359/rmed.1328>
- Carrillo, S. N. (2023). *El lenguaje audiovisual de la película Soul de Pixar y la percepción de estudiantes en comunicación de una universidad particular de Lima en 2022*.
<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/2334e111-b366-45f8-b10a-1152aaf6fd52>
- Casetti, F., & Chio, F. D. (1990). *Cómo analizar un film*. Grupo Planeta (GBS).
- Chavez Leon, S. A., Daga Acevedo, J. J., Quichiz Huaracha, L. A., & Trebejo Clavo, M. N. (2020). *Huaytita cortometraje animado desde la perspectiva de las áreas de gráfica, animación, edición y diseño sonoro*.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio//handle/20.500.12404/16062>
- Chion, M. (1993). La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. *PAIDOS Comunicación*. <http://200.2.15.132/handle/123456789/31579>
- Chion, M. (2018). *La audiovisión. Sonido e imagen en el cine*. Buenos Aires: La marca editora.
<https://lamarcaeditora.com/admin/files/libros/1090/FragmentoLMeCHIONLaudiovisin.pdf>
- Covarrubias, G. C. Y., & Martínez, N. E. L. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>

De, L. E. J. (2020). *El proceso de producción de largometrajes y series de animación: una propuesta de desarrollo desde la creatividad narrativa*. Universidad Rey Juan Carlos. <http://hdl.handle.net/10115/17592>

Elvira, D. R. K. S. (2015). Animación Digital Y Proyectos Multimedia-AV17-201600. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/631816>

Fernández Díez, F., y Martínez Abadía, J. (2016). Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual (14ª ed.). Barcelona: Espasa Libros, S.L.U

Fernandez Castillo, A. (2022). Lenguaje audiovisual y percepción del usuario de productos audiovisuales de la empresa Desenfoco Films. Lima, 2022. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/100165>

Foucault, M. (1970) *El orden del discurso*.
<https://www.gallimard.fr/Catalogue/GALLIMARD/Blanche/L-ordre-du-discours>

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta | RUDICS.
<https://doi.org/10.22201/fesc.20072236e.2019.10.18.6>

Huici, A. (2015, 22 mayo). *Análisis crítico del discurso en la narrativa audiovisual. Metodología y estudio de caso: La trilogía Batman de C. Nolan*. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla.
<http://hdl.handle.net/11441/26638>

Inés, H. M. S. A. (2012). *El lenguaje audiovisual en la investigación social y la comunicación pública del conocimiento*.
<https://www.aacademica.org/ana.ines.heras/89>

Langer, Susanne K.: *La imagen como «apariencia»* - *Encyclopaedia Herder*. (s.

f.)[https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Recurso:Langer, Susanne K.: la imagen como_%C2%ABapariencia%C2%BB](https://encyclopaedia.herdereditorial.com/wiki/Recurso:Langer,_Susanne_K.:_la_imagen_como_%C2%ABapariencia%C2%BB)

Poggi, S. (2019). *Animación no ficción: contar la realidad con dibujos animados*. [Tesis de Maestría, Universidad de San Andrés] Repositorio

digital de San Andrés.

<https://repositorio.udesa.edu.ar/jspui/bitstream/10908/18103/1/%5bP%5d%5bW%5d%20T.%20M.%20Per%20Poggi%2c%20Sof%3%ada.pdf>

Propp, V. I., & Méléntinski, E. (1985). *Morfología del cuento: Y, Las transformaciones de los cuentos maravillosos* (6a ed). Caracas.

<https://lanube.unsam.edu.ar/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=979>

Qiao, H. (2021). *Research on Audio-visual Language of Movie Animation in Contemporary Context*.

https://webofproceedings.org/proceedings_series/article/artId/20234.html#location

Reina Flores, M. D. C. (2005). *Series animadas y población infantil. Comunicar* (2005, p. 1-10).

Rodríguez, M. (2014). *El cine de animación japonés: Un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]

Repositorio institucional de la Universidad Complutense de Madrid.

[https://docta.ucm.es/entities/publication/3d7e8336-ae59-4c62-a1dc-](https://docta.ucm.es/entities/publication/3d7e8336-ae59-4c62-a1dc-6b3c0ab8d187)

[6b3c0ab8d187](https://docta.ucm.es/entities/publication/3d7e8336-ae59-4c62-a1dc-6b3c0ab8d187)

Romero, M., & José., F. (2009). La comunicación de los sentimientos a través del lenguaje audiovisual. idUS - Depósito de Investigación Universidad de Sevilla.

<https://hdl.handle.net/11441/70869>

Ruiz Castillo, C. A. (2021). *Series animadas del Perú: El uso del pipeline. El caso de*

Maneki Studio. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/17509>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014).

Metodología de la investigación.

Sánchez, D. M. (2016). Comentar imágenes con imágenes. El concepto de crítica visual

dialógica en el cine de Harun Farocki. *L'Atalante. Revista de estudios*

cinematográficos, 21, 191-201.

<http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=download>

[&path%5B%5D=281&path%5B%5D=315](http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=download)

Shamoo, A. E., & Resnik, D. B. (2014). *Responsible conduct of research* (4th ed., pp. 45-46). Oxford University Press.

[https://www.researchgate.net/profile/David-Resnik-](https://www.researchgate.net/profile/David-Resnik-2/publication/233745581_Responsible_Conduct_of_Research/links/5e80987692851caef4a96c37/Responsible-Conduct-of-Research.pdf)

[2/publication/233745581_Responsible_Conduct_of_Research/links/5e80987692851caef4a](https://www.researchgate.net/profile/David-Resnik-2/publication/233745581_Responsible_Conduct_of_Research/links/5e80987692851caef4a96c37/Responsible-Conduct-of-Research.pdf)

[96c37/Responsible-Conduct-of-Research.pdf](https://www.researchgate.net/profile/David-Resnik-2/publication/233745581_Responsible_Conduct_of_Research/links/5e80987692851caef4a96c37/Responsible-Conduct-of-Research.pdf)

Yumpu.com. (s. f.). *Adolphe Appia la música y la puesta en escena/ la obra de arte*

viviente. yumpu.com.


[https://www.yumpu.com/es/document/view/66590174/adolphe-appia-la-musica-y-la-](https://www.yumpu.com/es/document/view/66590174/adolphe-appia-la-musica-y-la-puesta-en-escena-la-obra-de-arte-viviente)

[puesta-en-escena-la-obra-de-arte-viviente](https://www.yumpu.com/es/document/view/66590174/adolphe-appia-la-musica-y-la-puesta-en-escena-la-obra-de-arte-viviente)

Anexo 1

Codificación


Tabla N°1 : Cuadro de Observación 1 - The Owl House

<p>Serie: The Owl House Fecha de emisión: 7 de febrero del 2020 Duración: 22 minutos Url: https://www.theowlclub.net/2020/02/s01e05-covention/</p>						
<p>CONVENCIÓN</p>						
						
CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS		DESCRIPCIÓN			
			SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN
	Visuales	Encuadre	X			Se utilizan ángulos fijos, picados y contrapicados.
		Planos	X			Se utilizan planos panorámicos, general, medio y primer plano.
		Movimientos de Cámara	X			Se utilizan travelings, zoom in y zoom out para destacar las

Lenguaje Audiovisual						expresiones faciales y ampliar el escenario.
	Puesta en escena	Escenario	X		12:50'	El escenario en un campo abierto dentro de un lugar cerrado destacan los movimientos y acciones de los personajes en la batalla. Además se forma una atmósfera de tensión dramática entre los personajes extras ubicados alrededor del campo.
		Vestuario	X			Vestidos largos y uniformes para los estudiantes.
		Color	X			Uso de colores cálidos
		Iluminación	X			Uso de luz suave
		Composición	X			Tiene una composición equilibrada acorde a las acciones de los personajes.
	Montaje	Tipos de Montaje	X		18:02'	Destaca un montaje expresivo en las acciones de los personajes al lanzar hechizos de fuego y hielo.
	Sonoro	Voces	X			Tienen un tono natural y transmiten emociones reflejando el sentimiento del personaje.
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			Los efectos sonoros están presentes en los hechizos de magia.
		Música	X			Durante todo el episodio, la música crea una atmósfera dramática en las batallas y da tensión emocional a la escena.

		Silencio		X		
--	--	----------	--	---	--	--

Tabla N°2 : Cuadro de Observación 2 - The Owl House

<p>Serie: The Owl House Fecha de emisión: 28 de febrero del 2020 Duración: 22 minutos Url: https://www.theowlclub.net/2020/02/s01e07-lost-in-language/</p>						
LIBROS ENCANTADOS						
						
CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS		DESCRIPCIÓN			
			SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN
	Visuales	Encuadre	X			Se utilizan ángulos fijos y picados
		Planos	X			Se utilizan plano panorámico, plano general y plano medio
		Movimientos de Cámara	X			Movimiento fijo y zoom-in

Lenguaje Audiovisual	Puesta en escena	Escenario	X			El escenario se ubica en una biblioteca y se destacan las acciones de los personajes al intentar escapar de una criatura temible creando una atmósfera desesperante y agobiante en la escena.
		Vestuario	X			ropa casual y uniforme.
		Color	X			Colores fríos y tonos oscuros
		Iluminación	X			Luz suave
		Composición	X			La composición esta formada por pasillos y estantes de librería, salones divididas y
	Montaje	Tipos de Montaje	X			
	Sonoro	Voces	X			
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			
		Música	X			
		Silencio		X		

Tabla N°3: Cuadro de Observación 3 - The Owl House

Serie: The Owl House

Fecha de emisión: 8 de agosto del 2020

Duración: 22 minutos

Url: <https://www.theowlclub.net/2020/08/s01e16-enchanting-grom-fright/>

UN BAILE ATERRADOR

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍAS	DESCRIPCIÓN				
		SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN	
Lenguaje Audiovisual	Visuales	Encuadre	X			Se utilizan ángulos fijos, picados y contrapicados.
		Planos	X			Plano General, Plano Americano, Plano detalle
		Movimientos de Cámara	X			Se utilizan movimientos fijos y travelings
	Puesta en escena	Escenario	X		16:09'	El escenario al aire libre durante la noche destacan las acciones y el peligro al enfrentamiento creando una atmósfera de valentía entre los personajes durante la batalla dando a la escena una emoción cargada de adrenalina y felicidad al espectador
		Vestuario	X			Vestidos para fiesta y trajes formales.
		Color	X			Colores fríos y tonos oscuros
		Iluminación	X			Uso de luz suave
		Composición	X			La composición está formada por un amplio escenario permitiendo ver los movimientos de los personajes.

	Montaje	Tipos de Montaje	X			Destaca un montaje expresivo en la danza entre los personajes principales mientras lanzan hechizos de ataque hacia el monstruo.
	Sonoro	Voces	X			La voz tiene un tono natural en los personajes y una voz aterradora en el monstruo.
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			Los efectos sonoros están presentes en los hechizos de magia.
		Música	X		17:44'	La música tiene una combinación entre un baile y una melodía dramática estilo medieval al enfrentarse al monstruo, generando emoción y una gran satisfacción al lograr la victoria en la batalla.
		Silencio		X		

Tabla N°4 : Cuadro de Observación 4 - The Owl House

Serie: The Owl House

Fecha de emisión: 31 de julio del 2021

Duración: 22 minutos

Url: <https://www.theowlclub.net/2021/07/s02e08-knock-knock-knockin-on-hootys-door/>

TOC, TOC, TOCANDO LA PUERTA DE HOTTY



CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS		DESCRIPCIÓN			
			SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN
Lenguaje Audiovisual	Visuales	Encuadre	X			Se utilizaron ángulos fijo picado y contrapicado
		Planos	X			Se utilizó plano detalle, primer plano, plano general, plano conjunto , plano entero , pp plano , plano medio , corto , plano americano
		Movimientos de Cámara	X			Se utilizó zoom in y zoom out para destacar la expresiones en momentos de drama en los personajes, también se empleó movimientos de paneo, tilt down, tilt out y travelling.
	Puesta en escena	Escenario	X			En los sueños de Eda ,el escenario se cambia a blanco y negro, se muestra a Eda solitaria con un búho amarrados con un hilo rojo que es el único color que se ve en esa escena, da a

					entender que como ella tiene una maldición de la bestia buho quedará amarrada al búho para siempre y tiene que aceptar eso, al final al aceptar al búho la escena vuelve a tener color otravez. En la trampa que hizo Hooty para lograr que Luz y Amity hablen sobre sus sentimientos, en el túnel del amor se cambia el escenario a color rosa con personajes robóticos cantando y flores alrededor representando el lado inocente del amor.
		Vestuario	X		Ropa casual
		Color	X		Colores fríos y tonos oscuros y claros, blanco y negro .
		Iluminación	X		En momentos de misterio y suspenso la luz se vuelve oscura, de ahí cambia a luz suave.
		Composición	X		La composición es muy interesante. El episodio comienza con una toma general de la casa de los Nosedas, y luego se establece una cámara dentro de la casa, donde vemos a los personajes interactuando con Hooty. Hay un uso de planos cercanos y medios, así como un uso efectivo de la iluminación y del color.

	Montaje	Tipos de Montaje	X			El montaje es simbólico ya que la cuerda roja es un objeto que muestra un simbolismo en la serie y trata de comunicar algo. También se da uso el montaje expresivo ya que hay tomas que muestran los sentimientos de los personajes.
	Sonoro	Voces	X			Tono natural, en momentos de emoción de los personajes sube su tono de voz.
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			Los efectos sonoros aparecen en los hechizos de magia, las puertas de la casa, sonido de escaleras y golpes de caída.
		Música	X			La música cambia en momentos de drama y misterio que tiene una melodía de altos y bajos para que de más impacto y suspenso. También hay una música con letra sobre romance.
		Silencio		X		

Tabla N°5 : Cuadro de Observación 5 - The Owl House

Serie: The Owl House

Fecha de emisión: 7 de agosto del 2021

Duración: 22 minutos

Url: <https://www.theowlclub.net/2021/08/s02e09-eclipse-lake/>

EL LAGO ECLIPSE




CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS		DESCRIPCIÓN			
			SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN
Lenguaje Audiovisual	Visuales	Encuadre	X			Se utilizó ángulo fijo, contrapicado , picado
		Planos	X			plano detalle, plano entero, plano general , plano dorsal, plano americano, primer plano
		Movimientos de Cámara	X			zoom in , travelling, el uso del tilt down y tilt out para mostrar alrededor de un lugar misterioso a dónde se dirigen los personajes y los rostros de las expresiones en momento de drama en los personajes.
	Puesta en escena	Escenario	X			Blanco y negro en el video que trasmite sobre el diario de Phillip. Cuenta sus anécdotas de sus historias en un video en forma de película filmica antigua,

						<p>demuestra misterio esa escena. El escenario del Lago eclipse que es un lago dentro de una cueva oscura donde se encuentra ruinas, ahí donde los personajes se adentran a una aventura en busca del sangre de la sangre del titán para que Luz regrese a su mundo, Eda , King y Amity se adentran pero se llegan a encontrar con Hunter un guardia del Aquelarre que es el enemigo, él les pide acompañarlos ya que se encuentra en peligro. El escenario tiene una atmósfera de tensión y misterioso y peligroso ya que es un lugar inexplorado. Y encima los personajes se encuentran junto a su enemigo hay un tensión que genera desconfianza hacia el enemigo dando una escena de drama y emoción entre la pelea de hechizos de Hunter y Amity para recuperar un objeto que es su mismo objetivo de los dos.</p>
		Vestuario	X			<p>Uniformes del aquelarre, ropa casual, ropa de invierno que incluye sacos grandes cuando van al lago Eclipse.</p>
		Color	X			<p>Colores fríos , El color del escenario está basado en tonos azules y grises. Sin embargo, hay momentos en los que el color se vuelve</p>

						más brillante y saturado, como cuando aparecen los portales interdimensionales.
		Iluminación	X			Luz suave, umbral
		Composición	X			La composición visual es muy buena. Los diseños de personajes están muy bien hechos, con detalles precisos, y los colores y texturas están bien combinados. Por ejemplo, el tono azulado del lago y la luz de la luna crean una atmósfera de misterio y expectación.
	Montaje	Tipos de Montaje	X			El tipo de montaje es principalmente narrativo. Esto significa que los planos están dirigidos de tal manera que ayudan a contar la historia. El montaje transmite la información necesaria a través de las imágenes, para entender la trama.
	Sonoro	Voces	X			Los personajes utilizan un tono preocupado y serio para reflejar el peligro de su situación. Amity y Eda muestran un tono decidido y confiado al buscar la sangre del Titan. Luz, por su parte, suena triste, preocupada y enferma. King, finalmente, suena inquieto y ansioso por la situación.
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			sonido de pájaro flapjack, puertas, mensaje de celular, sonido de ruinas y

						charcas de lago.
		Música	X			Música de tensión, misterio y de acción, todo fue puro instrumental.
		Silencio		X		

Tabla N°6 : Cuadro de Observación 6 - The Owl House

<p>Serie: The Owl House Fecha de emisión: 14 de Mayo del 2022 Duración: 22 minutos Url: https://www.theowlclub.net/2022/05/s02e19-o-titan-where-art-thou/</p>
<p>OH TITÁN, ¿DÓNDE ESTÁS?</p>
 <p>A screenshot from the animated series 'The Owl House'. On the left, Owlbert, a white owl-like creature with large ears and a red collar, is shown in profile, looking towards the right with a slightly angry or determined expression. On the right, Luz, a young girl with dark hair and a white cape, is perched on a dark, metallic ledge. She is looking back at Owlbert with a wide-eyed, curious expression. The background is dark and industrial, with greenish-blue lighting. The text 'theowlclub.net' is visible in the top left corner of the screenshot.</p>

CATEGORÍA A	SUBCATEGORÍAS		DESCRIPCIÓN			
			SI	NO	TIEMPO	OBSERVACIÓN
Lenguaje Audiovisual	Visuales	Encuadre	X			Se utilizó ángulo fijo, contrapicado , picado
		Planos	X			plano detalle, plano entero, plano general , plano dorsal, plano americano, primer plano
		Movimientos de Cámara	X			zoom in y zoom out se utilizan para mostrar los rostros de las expresiones en momentos de drama en los personajes y mostrar lugares en primer plano y objeto importante en plano detalle. También se usó movimientos de paneo , travelling.

Puesta en escena	Escenario	X			El escenario del almacén de la ciudad de Huesosburgo, Eda y Luz van en busca del peluche de King ya que los guardias del aquelarre se llevaron y vaciaron la casa búho por querer buscar a Eda. Cuando Eda habla con su amigo para que proteja a Luz del día de la unidad, Luz se llega a enterar y decide luchar con Eda para que ella no se entregue a los guardias del aquelarre. El escenario tiene una atmósfera de acción, drama y desesperación por la pelea que se ocasiona y el lugar donde es peligroso ya que se encuentran los guardias enemigos de los protagonistas en ese lugar. Este escenario causa mucha intriga y se siente la preocupación y la tristeza de Luz al perder a Eda denuevo. El sentimiento de los personajes causa empatía hacia los espectadores.
	Vestuario	X			Uniformes del aquelarre, ropa casual.
	Color	X			El color transmite sentimientos de temor y angustia. El color predominante es un tono verdoso oscuro, que simboliza la oscuridad y el peligro. También hay muchos tonos rojos, que representan la agresividad y la

						<p>emoción. El tono de la luz varía mucho, pasando de un tono frío y oscuro a un tono cálido y luminoso.</p>
		Iluminación	X			<p>Luz suave, La iluminación es bastante dramática y expresiva. Hay muchos planos en los que el personaje está a oscuras, y solo una pequeña parte de su rostro está iluminada. Esta técnica de iluminación es muy efectiva en transmitir el sentimiento de misterio y miedo.</p>
		Composición	X			<p>La composición visual transmite una gran variedad de emociones, como temor, preocupación, esperanza y humor. El uso de color y luz es muy efectivo en transmitir estos sentimientos, y la posición de los personajes y las líneas en cada plano también ayuda a crear una atmósfera emocionalmente cargada.</p>
	Montaje	Tipos de Montaje	X			<p>El tipo de montaje es principalmente narrativo y simbólico. El montaje es simbólico, porque las imágenes transmiten un significado más profundo. En la escena en la que King es arrastrado por el suelo, podría simbolizar una lucha interna.</p>

	Sonoro	Voces	X			Tono de voz natural, varía algo en el tono de voz de King ya que habla rápido y se le escucha agitado ya que está pasando por un problema interno que le causa miedo. Y en la pelea entre Luz y Eda, la tonalidad de sus voces transmite un sentimiento de desesperación y frustración. El tono de voz de Luz se hace más fuerte y cambiante, mientras que el tono de voz de Eda se vuelve más rápido y agitado.
		Efectos Sonoros y Ambientales	X			Se puede escuchar el sonido del viento soplando a través de los árboles, sonidos de pasos sobre el suelo mojado, el sonido del agua corriente y el sonido de gritos y golpes. Estos sonidos ayudan a transmitir la sensación de que están en un lugar oscuro y peligroso, y que la situación está volviéndose más tensa.
		Música	X			La música se vuelve más fuerte cuando hay una situación de conflicto o peligro, lo que ayuda a incrementar el impacto emocional. Además, la música se ajusta a los momentos más tranquilos y reflexivos, creando una atmósfera más calmada y apacible. Todo fue instrumental

		Silencio		X		
--	--	----------	--	---	--	--

Item	F.O 1	F.O 2	F.O 3	F.O 4	F.O 5	F.O 6
Escenario	<p>El escenario en un campo abierto dentro de un lugar cerrado destacan los movimientos y acciones de los personajes en la batalla. Además se forma una atmósfera de tensión dramática entre los personajes extras ubicados alrededor del campo.</p>	<p>El escenario se ubica en una biblioteca y se destacan las acciones de los personajes al intentar escapar de una criatura temible desarrollando una atmósfera desesperante y agobiante en la escena.</p>	<p>El escenario al aire libre durante la noche destaca las acciones y el peligro en el enfrentamiento creando una atmósfera de valentía entre los personajes durante la batalla dando a la escena una emoción cargada de adrenalina y felicidad al espectador.</p>	<p>El escenario en los sueños de Eda, se cambia a blanco y negro, se muestra a Eda solitaria con un búho amarrados con un hilo rojo que es el único color que se ve en esa escena, da a entender que como ella tiene una maldición de la bestia búho quedará amarrada al búho para siempre y tiene que aceptar eso, al final Eda al aceptar al búho la escena vuelve a tener color otra vez. La atmósfera de la escena en la que Eda acepta su maldición es tensa y atrapante. El sonido de los animales rugiendo y las alas de Eda al abrirse crean un ambiente dramático e impactante. Además, los colores en la escena se vuelven más intensos, con tonos rojos. La escena en la que Eda acepta su maldición transmite una emoción compleja, con notas de miedo, tristeza, esperanza y triunfo. El miedo proviene de la incertidumbre de Eda sobre su nuevo yo. La</p>	<p>El escenario del Lago eclipse que es un lago dentro de una cueva oscura donde se encuentran ruinas, ahí donde los personajes se adentran a una aventura en busca del sangre de la sangre del titán para que Luz regrese a su mundo, Eda, King y Amity se adentran pero se llegan a encontrar con Hunter un guardia del Aquelarre que es el enemigo, él les pide acompañarlos ya que se encuentra en peligro. El escenario tiene una atmósfera de tensión y misterioso y peligroso ya que es un lugar inexplorado. Y encima los personajes se encuentran junto a su enemigo hay un</p>	<p>El escenario del almacén de la ciudad de Huesosburgo, Eda y Luz van en busca del peluche de King ya que los guardias del aquelarre se llevaron y vaciaron la casa búho por querer buscar a Eda. Cuando Eda habla con su amigo para que proteja a Luz del día de la unidad, Luz se llega a enterar y decide luchar con Eda para que ella no se entregue a los guardias del aquelarre. El escenario tiene una atmósfera de acción, drama y desesperación por la pelea que se ocasiona y el lugar donde es peligroso ya que se encuentran los guardias enemigos de los</p>

				tristeza se debe a que está aceptando que su vida cambiará para siempre.	tensión que genera desconfianza hacia el enemigo dando una escena de drama y emoción entre la pelea de hechizos de Hunter y Amity para recuperar un objeto que es su mismo objetivo de los dos.	protagonistas en ese lugar. Este escenario causa mucha intriga y se siente la preocupación y la tristeza de Luz al perder a Eda denuevo. El sentimiento de los personajes causa empatía hacia los espectadores.
--	--	--	--	--	---	---

Categoría inicial	Nuevas categorías a partir de la observación	Respuestas agrupadas
	Ambientación	El escenario en un campo abierto dentro de un lugar cerrado destacan los movimientos y acciones de los personajes en la batalla.
		El escenario se ubica en una biblioteca y se destacan las acciones de los personajes al intentar escapar de una criatura temible.
		El escenario al aire libre durante la noche destacan las acciones y el peligro

Escenario		en el enfrentamiento
		El escenario en los sueños de Eda ,se cambia a blanco y negro, se muestra a Eda solitaria con un búho amarrados con un hilo rojo que es el único color que se ve en esa escena, da a entender que como ella tiene una maldición de la bestia buho quedará amarrada al búho para siempre y tiene que aceptar eso, al final eda al aceptar al búho la escena vuelve a tener color otravez
		El escenario del Lago eclipse que es un lago dentro de una cueva oscura donde se encuentra ruinas, ahí donde los personajes se adentran a una aventura en busca del sangre de la sangre del titán para que Luz regrese a su mundo, Eda , King y Amity se adentran pero se llegan a encontrar con Hunter un guardia del Aquelarre que es el enemigo, él les pide acompañarlos ya que se encuentra en peligro.
		El escenario del almacén de la ciudad de Huesosburgo, Eda y Luz van en busca del peluche de King ya que los guardias del aquelarre se llevaron y vaciaron la casa búho por querer buscar a Eda. Cuando Eda habla con su amigo para que proteja a Luz del día de la unidad, Luz se llega a enterar y decide luchar con Eda para que ella no se entregue a los guardias del aquelarre.
Atmósfera		Existe una atmósfera de tensión dramática
		Se desarrolla una atmósfera desesperante y agobiante.
		Se crea una atmósfera de valentía entre los personajes durante la batalla
		La atmósfera de la escena en la que Eda acepta su maldición es tensa y atrapante. El sonido de los animales rugiendo y las alas de Eda al abrirse crean un ambiente dramático e impactante. Además, los colores en la escena se vuelven más intensos, con

		tonos rojos
		El escenario tiene una atmósfera de tensión y misterioso y peligroso ya que es un lugar inexplorado.
		El escenario tiene una atmósfera de acción, drama y desesperación por la pelea que se ocasione y el lugar donde es peligroso ya que se encuentran los guardias enemigos de los protagonistas en ese lugar.
	Emociones	La escena da una emoción cargada de adrenalina y felicidad al espectador
		La escena en la que Eda acepta su maldición transmite una emoción compleja, con notas de miedo, tristeza, esperanza y triunfo. El miedo proviene de la incertidumbre de Eda sobre su nuevo yo. La tristeza se debe a que está aceptando que su vida cambiará para siempre.
		Los personajes se encuentran junto a su enemigo hay un tensión que genera desconfianza hacia el enemigo dando una escena de drama y emoción entre la pelea de hechizos de Hunter y Amity para recuperar un objeto que es su mismo objetivo de los dos.
Este escenario causa mucha intriga y se siente la preocupación y la tristeza de Luz al perder a Eda de nuevo. El sentimiento de los personajes causa empatía hacia los espectadores.		

Anexo 3
Matriz De Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
El lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House					
PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	CATEGORÍAS	Subcategorías	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cómo se presenta el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House?	Objetivo General Analizar el lenguaje audiovisual en la serie animada de The Owl House Objetivos específicos Analizar e identificar el paradigma, dirección de arte, imagen y banda sonora que presenta el lenguaje audiovisual en la serie animada The Owl House.	Lenguaje audiovisual El lenguaje audiovisual es de suma importancia para narrar historias a través de la combinación de imágenes y sonido, llevando al espectador hacia la trama del cual se pretende transmitir el mensaje. (Barbera,2022)	Visuales	Encuadre Planos Movimientos de Cámara	Tipo de investigación Cualitativa Diseño de investigación Descriptiva Técnica Observación Instrumento Ficha de observación Muestra 6 capítulos de la serie The Owl House de la temporada 1 y 2.
			Puesto en escena	Escenario Vestuario Color Iluminación Composición	
			Montaje	Tipos de Montajes	
			Sonoro	Voces Efectos sonoros y ambientales Música Silencio	