



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

**LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA SERIE EL JUEGO
DEL CALAMAR: ANÁLISIS DEL MONTAJE, DISEÑO
SONORO, ELEMENTOS VISUALES Y CONSTRUCCIÓN DE
PERSONAJE**

Tesis para optar al título profesional de:

Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autores:

Mariola Lupe Gema Baroni Tello

Claudia Alexandra Wong Sanchez

Asesor:

Mg. Juan David García Granara

<https://orcid.org/0000-0002-6962-2540>

Lima - Perú

2025

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	Diego Alonso Baca Caceres
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	Edward Mitchell Cardenas Olaya
	Nombre Y Apellidos

Jurado 3	Juan David Garcia Granara
	Nombre y Apellidos


La narrativa audiovisual en la serie El Juego del Calamar: Análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje


Informe de Similitud

Baroni Wong

LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LA SERIE EL JUEGO DEL CALAMAR: ANÁLISIS DEL MONTAJE, DISEÑO SONORO, ELEM...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Asesores

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:old::1:3284337897

Fecha de entrega
24 Jun 2025, 8:07 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
24 Jun 2025, 8:09 p.m. GMT-5


Nombre de archivo
Baroni_Wong_-_Tesis_Sin_referencias.docx

Tamaño de archivo
15.2 MB


63 Páginas

12.453 Palabras

66.709 Caracteres

 turnitin Página 1 of 69 - Portada

Identificador de la entrega trrcold::1:3284337897




 turnitin Página 2 of 69 - Descripción general de Integridad

Identificador de la entrega trrcold::1:3284337897

15% Similitud general

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

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 11%  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 este trabajo a mis padres, hermanos y mi perrita Burbuja.

- Claudia Wong

Dedico este trabajo a mi mamá y a mis abuelos.

- Mariola Baroni

Agradecimiento

Agradezco a mis padres, que siempre me han brindado su soporte y amor a lo largo de mi carrera universitaria. Agradezco a mis hermanos, que cada día aprendo más de ellos. Agradezco a mi amiga y compañera de tesis, que junto a ella hemos podido quién fue una gran dupla para poder terminar el proyecto de tesis y culminar una etapa muy linda de nuestra vida.

- Claudia Wong

Agradezco a mi mamá y mis abuelos, los cuales me han apoyado a lo largo de mi carrera y han sido un gran soporte para poder culminar mis estudios. Agradezco a mi amiga y compañera de tesis, quién fue una gran dupla para poder terminar el proyecto de tesis y esta etapa universitaria.

- Mariola Baroni

Tabla de contenidos

Índice de tablas	8
Índice de Figuras.....	9
Resumen	10
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Formulación del problema.....	16
1.3. Objetivos.....	16
1.4. Hipótesis	17
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	19
Tabla 1	19
Tabla 2	20
Tabla 3	22
CAPÍTULO III: RESULTADOS	25
Tabla 4	26
Tabla 5	28
Tabla 6	30
Tabla 7	32
Tabla 8	34

Tabla 9	36
Tabla 10	38
Tabla 11	40
Tabla 12	42
Tabla 13	44
Tabla 14	46
Tabla 15	48
Figura 1.....	50
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	54
ANEXOS	66
Anexo 1. Matriz de Consistencia Interna	66
Anexo 2. Matriz de Operacionalización de las Variables.....	67
Anexo 3. Ficha de observación.....	68
Anexo 4. Validación de expertos	69

Índice de tablas

Tabla 1	19
Tabla 2	20
Tabla 3	22
Tabla 4	26
Tabla 5	28
Tabla 6	30
Tabla 7	32
Tabla 8	34
Tabla 9	36
Tabla 10	38
Tabla 11	40
Tabla 12	42
Tabla 13	44
Tabla 14	46
Tabla 15	48

Índice de Figuras

Figura 1	50
----------------	----

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar la narrativa audiovisual de la primera temporada de la serie El Juego del Calamar, estrenada en 2021. Es un estudio de enfoque cualitativo, no experimental, básica, transversal y descriptiva. La población está conformada por doce escenas seleccionadas de dicha temporada. La técnica es de observación y se usó la ficha de observación como instrumento, con ello se obtuvo como resultado que, a lo largo de la serie, los elementos visuales y sonoros se integran para construir una atmósfera coherente en el desarrollo narrativo, favoreciendo la inmersión del espectador. Además, el montaje brinda continuidad, coherencia y ritmo a la narrativa. Por otro lado, la serie aborda temas sociales y situaciones realistas, por lo cual, contribuye a crear personajes complejos, es así como la construcción de los personajes reforzó al desarrollo de la trama, mostrando a las mujeres fuertes y en cuanto a los hombres siendo agresivos. A través de esta investigación, la articulación efectiva de recursos narrativos como el montaje, la construcción de personajes, los elementos visuales y el diseño sonoro, favorece la eficacia comunicativa de la obra audiovisual. Estos componentes fortalecen la narrativa y promueven una mayor conexión del espectador con la historia.

Palabras Claves

Narrativa audiovisual, series coreanas, elementos visuales, elementos sonoros

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

La narrativa audiovisual es un recurso que permite contar historias mediante la combinación estructurada de imágenes y sonidos. Ordóñez (2018) la define como la capacidad que tienen los elementos visuales y acústicos para integrarse con otros componentes expresivos en la construcción de relatos. Ramírez (2014, como se citó en Rodríguez, 2020) añade que dicha estructura está conformada por la narrativa del sonido, la narrativa de la imagen y el tiempo filmico.

Por otra parte, Reis y Lopes (1996, citados por Ortiz, 2019) señalan que la narración puede representarse en distintos soportes expresivos, entre ellos la imagen en movimiento, lo que se relaciona con el concepto de narrativa audiovisual. Sánchez (2006) indica que la narración constituye un mecanismo de organización del texto narrativo. A su vez, García (2011) plantea que la narración se configura a través de personajes, espacios y tiempos, y que su estructura —al ser semionarrativa— permite representar hechos reales o ficticios de forma comprensible, lo que favorece la identificación del espectador con los personajes.

La narrativa audiovisual, entonces, puede entenderse como una forma de relatar mediante códigos visuales y sonoros, integrando el tiempo y el espacio para mantener la coherencia interna de la historia. Una estructura narrativa adecuada permite que el relato sea comprensible para el público y favorece su involucramiento con el contenido.

Asimismo, la narrativa audiovisual incluye recursos técnicos como la música, el guion, la puesta en escena y el montaje. Fernández y Martínez (1999) explican que estos

elementos contribuyen a dar forma al relato audiovisual, y cada uno cumple una función narrativa específica que aporta sentido a la historia.

En el transcurso de la historia del cine, diversos directores han desarrollado enfoques narrativos particulares mediante el uso de técnicas innovadoras. Por ejemplo, Orson Welles es reconocido por su uso de profundidad de campo y de estructuras temporales no lineales en *Ciudadano Kane* (1941), mientras que Quentin Tarantino ha utilizado narrativas fragmentadas y diálogos extensos como recursos distintivos en películas como *Pulp Fiction* (1994) o *Kill Bill* (2003). Pedro Almodóvar, por su parte, ha empleado una narrativa no lineal con saltos temporales y un estilo estético influenciado por corrientes posmodernas como el Pop-Art y el kitsch (Tabuenca, 2011). Estos directores han contribuido a diversificar los modelos narrativos audiovisuales y han influido en generaciones posteriores de realizadores.

La evolución de la narrativa audiovisual ha permitido el desarrollo de múltiples estilos y estructuras narrativas. Su aplicación en diversos contextos ha ampliado las posibilidades expresivas del medio, favoreciendo la exploración de temáticas complejas y estructuras narrativas alternativas.

En este contexto, la presente investigación se enfocará en el análisis de la narrativa audiovisual en la serie surcoreana *El juego del calamar*, con especial énfasis en los recursos de montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personajes. La serie, dirigida por Hwang Dong-hyuk y lanzada en Netflix el 17 de septiembre de 2021, alcanzó un récord de 1,650 millones de horas visualizadas durante sus primeras cuatro semanas, convirtiéndose en la producción más vista en 94 países (Córdoba, 2021). Obtuvo catorce nominaciones a los premios Emmy, incluida la de “Mejor serie

dramática”, siendo la primera producción en idioma no inglés en alcanzar esta categoría. Lee Jung-jae fue premiado como mejor actor principal en una serie dramática (Lee y Kang, 2022).

La elección de esta serie como objeto de análisis se justifica por su alto nivel de recepción a nivel global y por la integración de múltiples recursos narrativos que articulan una historia de tensión social, competencia y sobrevivencia. Como señala Corredor (2021), la trama aborda problemáticas económicas que permiten al espectador establecer vínculos empáticos con los personajes, lo que favorece su conexión con el relato.

A continuación, se presentan los antecedentes de la presente investigación. El primer antecedente corresponde al artículo de Soria (2021), titulado Nuevas dinámicas de producción de la narrativa seriada argentina: el policial negro y la dimensión temporal en El jardín de bronce, publicado en la revista SERIES: International Journal of TV Serial Narratives. Su objetivo es describir las nuevas tendencias en la producción de narrativa audiovisual y analizar la estructura narrativa de la serie argentina a partir de elementos propios del género negro. La autora aplica como marco teórico diversas definiciones de narrativa audiovisual. Concluye que El jardín de bronce constituye un ejemplo representativo del cine contemporáneo, por su calidad narrativa y estética cinematográfica.

El segundo antecedente es el artículo de Figuero (2017), titulado Una revisión de los conceptos de escena y secuencia, publicado en la revista Communication & Society. El objetivo es analizar estos conceptos desde las perspectivas de reconocidos teóricos del guion, utilizando como ejemplo el episodio piloto de Breaking Bad. El estudio concluye

que, para una mejor comprensión de los relatos audiovisuales, es útil diferenciar entre escena y escena narrativa.

El tercer antecedente es el artículo de Álvarez (2018), titulado Análisis narratológico comparativo de la serie Lost con producciones audiovisuales de ficción, publicado en la revista Comunicación y Medios. La investigación analiza la serie Lost como un referente dentro del género fantástico, mediante una comparación con otras producciones contemporáneas y posteriores. El estudio concluye que Lost introduce un modelo narrativo innovador, influyendo en la evolución de series y películas posteriores.

Otro antecedente relevante es el artículo de Andreu y Pascual (2020), Perception of cuts in different editing styles, publicado en la revista El Profesional de la Información. El objetivo es estudiar el proceso cognitivo de los espectadores frente a distintos tipos de edición y cómo estos afectan su atención. Se utiliza el método del parpadeo como indicador de atención mediante experimentos con estilos de montaje diversos. El estudio concluye que las decisiones de corte y estilo de edición pueden optimizar la atención del público, convirtiéndose en una herramienta valiosa para creadores y editores audiovisuales.

El último antecedente es la tesis de Ponce y Ramos (2022), realizada en la Universidad César Vallejo, titulada Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del calamar” según la teoría de la tríada narratológica. El objetivo es identificar las características narrativas de la serie en tres dimensiones: espacio, tiempo y personajes. Como base teórica, se emplean conceptos de narrativa audiovisual aplicados a otras producciones de impacto similar. Los autores concluyen que la serie logra un alto nivel de recepción gracias a su estructura narrativa y a los recursos expresivos empleados.

A continuación, se presentan las categorías y subcategorías definidas para analizar la variable narrativa audiovisual. La primera categoría es el montaje. Según Camarero (2012), el montaje es la fase de posproducción en la que se ordenan las tomas para construir la continuidad espacial y temporal del relato. La primera subcategoría es el montaje cronológico, definida por Flores y Ramírez (2020) como la organización de los hechos siguiendo el mismo orden en que ocurrieron en el tiempo. La segunda subcategoría es el montaje simultáneo o alterno, consiste en mostrar acciones que transcurren de manera paralela en diferentes espacios, pero dentro del mismo tiempo narrativo. La tercera subcategoría es el montaje expresivo, que se adapta su ritmo al contenido emocional de la escena. Cuando la acción es rápida o intensa, el montaje acelera el corte entre planos; en cambio, en momentos íntimos o reflexivos, los cortes se ralentizan para acentuar la carga dramática y emocional (Flores y Ramírez, 2020).

La segunda categoría corresponde a la construcción de los personajes. Para Sánchez-Labela (2016), analizar a los personajes es esencial para comprender su función dentro de la narrativa audiovisual. La primera subcategoría es la actitud manifiesta, que se refiere a los rasgos y comportamientos observables en personajes femeninos y masculinos. La segunda subcategoría es el cambio en el tratamiento del personaje, es decir, su evolución física, social o psicológica y el impacto que ello tiene dentro de la historia (Sánchez-Labela, 2016).

La tercera categoría es el diseño sonoro. Woodside (2014) señala que este elemento es fundamental para dotar de sentido a las historias audiovisuales y generar atmósferas inmersivas que potencien el contenido narrativo. La primera subcategoría es el silencio, recurso que, bien utilizado, puede generar tensión, reflexión o dramatismo. La segunda subcategoría es la música, que puede presentarse como diegética (cuando

personajes y espectadores la perciben simultáneamente) o no diegética (cuando solo el espectador la percibe, acompañando la acción). La tercera subcategoría son los sonidos incidentales, que refuerzan acciones o situaciones específicas, como pasos, golpes o sonidos ambientales (Woodside, 2014).

La cuarta categoría corresponde a los elementos visuales. Según Castillo y León (2010), estos adquieren sentido en conjunto, movilizando la percepción del espectador. La primera subcategoría es la composición, entendida como la disposición de los elementos dentro del encuadre con fines expresivos. La segunda subcategoría es la iluminación, que genera atmósferas mediante luz suave o dura, evocando diversas emociones. La tercera subcategoría es el color, que influye de manera inconsciente en la percepción y respuesta emocional del público, contribuyendo a la construcción del tono narrativo (Castillo y León, 2010).

1.2. Formulación del problema

Por ende, la pregunta de investigación es ¿Cómo se configura la narrativa audiovisual en la primera temporada de la serie de Netflix El juego del calamar, a partir del análisis del montaje, la construcción de personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales?

1.3. Objetivos

Por lo tanto, el objetivo general es analizar la configuración de la narrativa audiovisual en la primera temporada de la serie El juego del calamar, considerando el montaje, la construcción de personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales como componentes clave de su estructura narrativa, con el fin de realizar la investigación, se plantean los objetivos secundarios:

- Identificar las características del montaje presentes en la narrativa audiovisual de la serie.
- Describir la manera en que se construyen los personajes dentro de la historia.
- Reconocer los elementos del diseño sonoro que contribuyen al desarrollo narrativo.
- Explicar el uso de los elementos visuales y su función dentro del relato.

1.4. Hipótesis

Dado que la presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, no se plantea una hipótesis formal. Según Amaiquema, Vera y Zumba (2019), en los estudios cualitativos puede prescindirse de la hipótesis, ya que estos se orientan a la comprensión e interpretación de significados más que a la comprobación de suposiciones previas. En consecuencia, esta investigación se enfoca en explorar y describir cómo se configura la narrativa audiovisual en la serie El juego del calamar, sin partir de una predicción a verificar.

Esta investigación se justifica por el impacto cultural y mediático alcanzado por la serie El juego del calamar desde su estreno en Netflix, el 17 de septiembre de 2021. La producción se convirtió en una de las más exitosas en la historia de la plataforma, generando más de 900 millones de dólares (Pérez, 2023) y acumulando 1.650 millones de horas visualizadas en sus primeras cuatro semanas. Además, obtuvo 14 nominaciones en los Premios Emmy 2022, incluyendo la de mejor dirección para Hwang Dong-hyuk y mejor actor dramático para Lee Jung-jae, siendo este último el primer actor asiático en ganar esa categoría por una serie no hablada en inglés (Lee y Kang, 2022).

A pesar de su repercusión internacional, la revisión de antecedentes evidencia una escasa producción académica reciente que aborde la narrativa audiovisual en esta serie. Si bien se identificó una tesis de Ponce y Ramos (2022), titulada Análisis de la narrativa audiovisual de la serie surcoreana “El juego del calamar” según la teoría de la tríada narratológica, el presente estudio se distingue por aplicar una operacionalización distinta. Esta nueva propuesta profundiza en dimensiones específicas como el montaje, la construcción de personajes, y los elementos del diseño sonoro y visual, lo que ofrece un enfoque complementario y enriquecedor para futuras investigaciones.

A nivel profesional, esta investigación permitirá contrastar distintas bases teóricas aplicadas al análisis narrativo audiovisual, brindando herramientas útiles para los profesionales del ámbito audiovisual. El estudio puede servir como referente para el desarrollo de nuevos proyectos, al mostrar cómo los recursos narrativos contribuyen a la efectividad de una historia.

A nivel social, contribuirá a que la audiencia comprenda los elementos que conforman una narrativa audiovisual eficaz y a identificar sus implicancias simbólicas y culturales. Asimismo, servirá como base de conocimiento para estudiantes y futuros comunicadores audiovisuales interesados en el análisis narrativo de productos de alto impacto global.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

El enfoque de la presente investigación es cualitativo. Blasco y Pérez (2007) exponen que este tipo de investigación se centra en estudiar la realidad en su entorno natural, con el propósito de comprender cómo ocurren estos fenómenos a partir de la interpretación de las personas involucradas. Asimismo, se trata de una investigación descriptiva. Guevara, Verdesoto y Castro (2020) explican que este tipo de investigación tiene como objetivo describir la estructura, proporcionando una información sistemática con datos de otras fuentes; y básica, también conocida como investigación pura o teórica. Baena (2014) explica que “es el estudio de un problema, destinado exclusivamente a la búsqueda de conocimiento” (p. 11). A su vez, es una investigación transversal. Ayala (2020) señala que esta se realiza al momento de iniciar la investigación, en un lapso de tiempo determinado y sobre una muestra de población ya predefinida. Por otra parte, se trata de una investigación no experimental, ya que no se experimentará con la variable.

La población a analizar son las escenas de la primera temporada de la serie de Netflix El Juego del Calamar. La historia se centra en un grupo de personas con problemas económicos que aceptan participar en un juego de supervivencia y ganar un premio irresistible, sin imaginar el riesgo que corren.

Tabla 1

Ficha técnica de la serie El Juego del Calamar

Título original	Squid Game
Año	2021
Duración	60 minutos
País	Corea del Sur
Dirección	Hwang Dong-hyuk

Guion	Hwang Dong-hyuk
Reparto	Lee Jung-jae, Park Hae-soo, Jung Ho-yeon, Oh Young-soo, Heo Sung-tae, Anupam Tripathi, You Sung-joo, Kim Joo-ryoung, Lee Yu-mi, Kim Si-hyun, Lee Sang-hee, Kim Yun-tae.
Música	Jung Jae-il
Fotografía	Lee Hyeong-Deok
Compañías	Siren Pictures. Distribuidora: Netflix
Género	Serie de TV. Thriller. Intriga Distopía. Supervivencia
Grupos	El juego del calamar
Sinopsis	Serie de TV (2021-). 9 episodios. Cientos de jugadores con problemas económicos aceptan una extraña invitación para competir en juegos infantiles. Dentro les esperan un premio tentador y desafíos letales.

Fuente: *Filmaffinity España*

La muestra está conformada por doce escenas de la primera temporada de la serie El Juego del Calamar, las cuales permiten una profundización en el análisis cualitativo. En estas escenas se evidencia el desarrollo del personaje principal Gi-hun, reflejando los cambios que tuvo a lo largo de la narrativa. La elección de estas es coherente con estudios previos en comunicación audiovisual, ya que se prioriza el desarrollo del arco narrativo del protagonista por sobre la cantidad de casos, debido a que nuestro objeto de estudio es un producto cultural complejo y cargado de significado.

Por tanto, el análisis de estas doce escenas seleccionadas se considera suficiente y pertinente para cumplir con los objetivos de la investigación, permitiendo extraer conclusiones válidas sobre los recursos narrativos y audiovisuales presentes en la obra.

Tabla 2

Muestra de la investigación

Episodio	Minuto	Lugar	Descripción de la escena
-----------------	---------------	--------------	---------------------------------

1	17:33 - 24:19	Estación de tren	Gi-hun es abordado por un hombre que lo invita a jugar a ddakji.
1	43:00 - 55:10	Campo de juego	Escena del primer juego 'Luz roja luz verde', donde los jugadores conocen de qué trata el juego y se dan cuenta que a las personas que pierden las matan.
2	55:39 - 57:57	Varias locaciones de la calle	Los participantes deciden regresar al juego.
3	30:02 - 34:53	Sala de juego	En el segundo juego, Dalgona, Cho Sang-Woo descubre de qué se trata el segundo juego, pero decide guardar silencio.
4	14:40 - 22:00	Dormitorio	Durante la noche, los organizadores apagan las luces del dormitorio, lo que desata una violenta pelea entre los participantes, reduciendo el número de jugadores.
4	39:56 - 50:26	Sala de juegos	Escena de la competencia "El juego de la cuerda", donde los personajes arman una estrategia para poner ganar al otro equipo rival.
5	00:13 - 02:14	Sala de juegos	Cho Sang-Woo propone una idea para ganar el juego de la cuerda y lo logran.
6	15:23 - 54:51	Sala de juegos	Escena del juego "Gganbu", donde los personajes eligen a una pareja para jugar y tiene que conseguir las 10 canicas de su pareja para poder ganar. En esta escena, se revelan los verdaderos rostros de los personajes.
7	20:52 - 23:42	Sala de juegos	El protagonista debe decidir qué número usar para el siguiente juego: cruzar un puente de vidrio con paneles frágiles.
8	16:19 - 26:42	Dormitorio	Sae-byeok le pide a Gi-hun cuidar de su hermano. Sang-woo apuñala a Sae-byeok mientras ella está inconsciente.
9	2:06 - 14:20	Campo de juego	Escena del juego del calamar, donde se enfrentan Seung Gi-hun y Cho Sang-Woo al final gana Seung Gi-hun.
9	28:39 - 41:50	Edificio	El protagonista se encuentra con Oh Il-Nam y descubre que él planeó todo el juego.

Fuente: *Elaboración Propia*

La presente investigación empezará con la técnica de observación. Según Hernández, Fernández y Baptista (2006), "consiste en el reconocimiento metódico y

eficaz de comportamientos que se manifiestan” (p. 374). El instrumento a utilizar es la ficha de observación. Para Arias (2020), la ficha de observación es empleada cuando el investigador quiere analizar, evaluar o medir un objeto en específico, para así, obtener información de éste. La ficha de observación se realizó a partir de la operacionalización de variable empleando los conceptos de Ortiz (2018), Sánchez-Labela (2016), Woodside (2014), Castillo y León (2010). El instrumento fue validado por tres expertos en la materia.

Tabla 3

Ficha de Observación

Nombre de la serie		Fotografía de la escena
Nº Capítulo		
Nombre de capítulo		
Descripción de la escena		
Tiempo de escena		
Duración de la escena		
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	
	Montaje simultáneo o alterno	
	Montaje expresivo	
CONSTRUCCIÓN	Actitud manifiesta	

DE LOS PERSONAJES	Cambio en el tratamiento del personaje	
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	
	Música	
	Sonidos Incidentales	
ELEMENTOS VISUALES	Composición	
	Iluminación	
	Color	

Fuente: *Elaboración propia*

Para la presente investigación se ubicó en la plataforma de Netflix la primera temporada de la serie El Juego del Calamar y se descargaron los videos correspondientes a la muestra, que comprende doce escenas. Dicho material se almacenó en una carpeta de Google Drive en la nube. Para operacionalización de la variable, se consultó a diversos autores cuyas ideas sirvieron de base para la elaboración del instrumento de análisis. Éste fue validado por tres expertos antes de ser aplicado a las escenas seleccionadas. Cada una fue visionada en tres ocasiones, lo que permitió una aplicación más precisa de los conceptos definidos. A partir de los resultados obtenidos, se desarrollaron los capítulos de resultados, discusión y conclusiones.

La presente investigación tiene como principio ético la no maleficencia, es decir, la obligación de no causar daño a las personas involucradas en una investigación, mientras se busca maximizar los beneficios y tomar medidas para reducir al mínimo los posibles riesgos (Arguedas, 2010). Asimismo, Azulay (2001) menciona que la no maleficencia se basa en el principio hipocrático de *Primum non nocere*, es decir, "ante todo, no hacer

daño". A su vez, se tiene como principio la objetividad. Se trata de “aspirar a conocer tan fielmente la realidad como para que no sufra ninguna distorsión” (Megill 1994:1). Además, esta investigación es realizada con veracidad. Zerón (2019) menciona que todo profesional tiene el deber de decir la verdad y ser honestos con lo que comunican. Del mismo modo, se respetan las normas APA para darle el reconocimiento a los autores que se citan. Ramírez (2011) expone que las normas APA son conjuntos de normas y directrices que se realizan para presentaciones claras y consistentes del material escrito, expuesto por autores y de la conducta para nivelar documentos científicos. Asimismo, se respetan las normas de la Universidad Privada del Norte, para la realización de una tesis.

CAPÍTULO III: RESULTADOS

En la presente investigación se expone el análisis de una muestra conformada por doce escenas de la primera temporada de la serie El Juego del Calamar, en función del objetivo general y los objetivos específicos planteados.

Las escenas analizadas presentan una estructura narrativa coherente que se desarrolla de manera progresiva a lo largo de la serie. En cuanto al montaje, se identificó predominantemente el montaje cronológico, al seguir una línea narrativa lineal en la mayoría de las escenas. Asimismo, se evidencian momentos de montaje alterno, utilizados para contrastar las acciones de los participantes con las de los organizadores del juego, lo que refuerza la idea de control y poder por parte de estos últimos. Por su parte, el montaje expresivo se manifiesta a través del ritmo: los cortes se aceleran en las secuencias de mayor tensión o acción.


Respecto a la construcción de los personajes, se observa una evolución significativa en algunos de ellos, cuyas decisiones repercuten directamente en el desarrollo de la trama. El protagonista, por ejemplo, se presenta inicialmente como un hombre endeudado y adicto al juego; sin embargo, a medida que avanza la historia, sus decisiones cambian para asegurar su supervivencia. A pesar de ello, mantiene su empatía y sentido moral, evidenciado en el juego final, cuando decide no matar a su compañero al recordar sus principios y el motivo que lo llevó a participar.

En relación con el diseño sonoro, se constató que tanto la música como los efectos sonoros cumplen un rol fundamental al reforzar el tono narrativo y generar en el espectador sensaciones de suspenso, drama, nostalgia o tensión. El uso de música clásica en escenas clave de alta carga emocional se convirtió en un recurso distintivo de la serie.

Finalmente, los elementos visuales también juegan un papel esencial en la construcción de la narrativa. A través de la iluminación, la composición y el uso del color, se logra generar atmósferas que intensifican el impacto emocional de cada escena. En particular, el uso de iluminación fría y dura contribuye a acentuar la sensación de misterio y tensión en los momentos más críticos de la historia.

Tabla 4

Análisis de una escena del capítulo 1 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	Fotografía de la escena 
Nº Capítulo	1	
Nombre de capítulo	Luz roja, Luz Verde	
Descripción de la escena	Gi-hun es abordado por un hombre que lo invita a jugar a ddakji. A cambio de cada victoria, recibirá dinero; si pierde, recibirá una bofetada. Este encuentro, que parece inofensivo al inicio, funciona como método de reclutamiento y anticipa la lógica de riesgo y recompensa que definirá el resto del juego.	
Tiempo de escena	17:33 - 24:19	
Duración de la escena	6 minutos con 46 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena sigue un orden lineal: Gi-hun espera en la estación, es abordado por el reclutador, acepta jugar <i>ddakji</i> , pierde repetidamente y finalmente gana una ronda. Esta


		estructura sencilla permite que el espectador se enfoque en el diálogo y la propuesta que marca el inicio de la historia principal.
	Montaje simultáneo o alterno	No se utiliza en esta escena. Toda la atención está centrada en el encuentro entre Gi-hun y el reclutador, sin cortes a otros escenarios o personajes. Esto refuerza la intimidad y tensión del momento.
	Montaje expresivo	Cuando Gi-hun conversa con el reclutador los cortes son más lentos. Pero cuando empiezan a jugar y lo cachetean los cortes son más rápidos marcando un ritmo más acelerado.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	El reclutador mantiene una actitud calmada, segura y ligeramente irónica, lo que contrasta con la sorpresa y progresiva humillación de Gi-hun. Este contraste enfatiza el poder de quien controla el juego y la vulnerabilidad del protagonista.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Aunque no hay un cambio profundo, esta escena establece un punto de inflexión: Gi-hun, hasta entonces un personaje fracasado y pasivo, toma una decisión que lo introduce al conflicto principal. Aquí se planta la semilla de su transformación.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	El silencio se utiliza en algunos momentos breves para enfatizar la tensión entre las bofetadas o durante las pausas en el diálogo. Aunque no es el elemento principal, sí aporta matices al ritmo de la escena.
	Música	No hay música significativa durante la mayor parte del juego de ddakji, lo que refuerza el realismo y permite que el espectador se enfoque en la conversación y los efectos sonoros del juego.

	Sonidos Incidentales	Los sonidos del golpe del ddakji, las bofetadas, y el eco en la estación vacía crean una atmósfera incómoda y extrañamente violenta.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	La escena está compuesta de forma centrada y simétrica, reforzando el control del reclutador y el carácter formal de la propuesta.
	Iluminación	Predomina la luz artificial fría de la estación, que crea una atmósfera tensa y ligeramente opresiva.
	Color	Los colores son neutros y apagados, lo que aporta una sensación de realismo. El color del sobre y la tarjeta destacan visualmente, introduciendo un elemento simbólico y narrativo importante.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Gi-hun es abordado por un hombre que lo invita a jugar a ddakji. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 5

Análisis de una escena del capítulo 1 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	Fotografía de la escena 
Nº Capítulo	1	
Nombre de capítulo	Luz roja, Luz Verde	
Descripción de la escena	Escena del primer juego ‘Luz roja luz verde’, donde los jugadores conocen de qué trata el juego y se dan cuenta que a las personas que pierden las matan.	
Tiempo de escena	43:00 - 55:10	
Duración de la escena	12 minutos con 10 segundos	

Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena avanza de forma lineal: los jugadores entran al campo de juego, escuchan las reglas, comienza la partida y, tras la primera eliminación, comprenden el riesgo real. Esta progresión intensifica el impacto narrativo.
	Montaje simultáneo o alterno	Se alternan imágenes del juego con tomas de los operadores y el líder observando, lo que permite comprender la dimensión controlada de la competencia.
	Montaje expresivo	Se emplean cortes lentos para mostrar la magnitud del grupo y la mecánica del juego, mientras que los cortes rápidos capturan el terror, el desconcierto y el pánico en los rostros de los jugadores al descubrir que ser eliminado significa morir.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Al inicio, los jugadores muestran confusión. Sin embargo, tras el primer disparo, se desencadena el miedo, el caos y la desesperación de los participantes.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Aunque es la primera experiencia colectiva, ya se introducen rasgos individuales: Gi-hun entra en pánico, pero es ayudado; Ali se posiciona como alguien solidario. La escena sirve para plantear dinámicas clave entre personajes.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	El breve silencio posterior al primer disparo genera un efecto de shock en los personajes, marcando un punto de quiebre en la escena, donde los participantes se desesperan y empiezan a correr.


	Música	Se utiliza una canción infantil como fondo (“Mugunghwa kkochi pieotseumnida”), que, por su tono inocente, genera un contraste irónico con la violencia del juego.
	Sonidos Incidentales	Los sonidos como los balazos, la gente gritando desesperada, el sonido cuando un participante era eliminado generó la tensión que se vivía en ese momento hacia el espectador.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	La puesta en escena es simétrica y limpia, con una estética infantil que contrasta con la competencia. Las filas ordenadas se quiebran, visualizando la ruptura del orden.
	Iluminación	Luz natural intensa, casi artificial, que resalta la estética de “juego infantil”, pero también expone brutalmente cada acción. No hay sombras ni zonas oscuras, lo que sugiere una transparencia cruel.
	Color	Los colores vivos del entorno (muñeca, fondo, ropa) evocan una estética de parque de juegos, un fuerte contraste con la sangre y los cuerpos caídos.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que los participantes compiten en el primer juego. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 6

Análisis de una escena del capítulo 2 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	Fotografía de la escena
Nº Capítulo	2	
Nombre de capítulo	Infierno	


Descripción de la escena	Los participantes deciden regresar al juego.	
Tiempo de escena	55:39 - 57:57	
Duración de la escena	2 minutos con 18 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La secuencia muestra de manera lineal cómo los jugadores, en distintos lugares, esperan el vehículo.
	Montaje simultáneo o alterno	Se alternan escenas de diferentes personajes en espera, reforzando que, aunque están separados, comparten una misma decisión y destino.
	Montaje expresivo	Cortes lentos que marcan el ritmo de la escena para enfatizar la soledad de cada personaje antes de subir al auto, generando suspenso y resignación.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Los personajes muestran resignación, nerviosismo o determinación. Sus expresiones faciales y posturas comunican su aceptación del riesgo.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Esta escena confirma un cambio: ya no son víctimas involuntarias, sino individuos que eligen volver, revelando la profundidad de su desesperación.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	El silencio domina gran parte de la escena, resaltando la tensión de la espera y la carga emocional de la decisión.
	Música	Muy sutil o ausente; la escena apuesta por una melodía suave para enfatizar el peso de la elección.
	Sonidos Incidentales	Sonidos de autos, pasos y respiraciones destacan, acentuando el

		ambiente realista y contenido.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Los personajes son ubicados al centro del plano, solos o estáticos, reforzando su aislamiento social y emocional.
	Iluminación	Predomina luz nocturna o tenue, lo que añade un tono sombrío y reflexivo a la escena.
	Color	Los tonos fríos y oscuros dominan, acentuando el carácter grave y sombrío de la decisión que están tomando.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que los participantes deciden regresar a la competencia. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 7

Análisis de una escena del capítulo 3 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	Fotografía de la escena 
Nº Capítulo	3	
Nombre de capítulo	El hombre del paraguas	
Descripción de la escena	En el segundo juego, Dalgona, Cho Sang-Woo descubre de qué se trata, pero decide guardar silencio.	
Tiempo de escena	(30:02 - 34:53)	
Duración de la escena	4 minutos con 51 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La secuencia se mantiene lineal: tras escuchar la pista de la jugadora,


		Sang-woo recuerda su infancia y deduce de qué se trata el juego, pero decide no contarle a nadie.
	Montaje simultáneo o alterno	Se introduce brevemente un montaje alterno en forma de flashback, donde Sang-woo recuerda con le dijo la chica sobre que estaban cocinando azúcar, después recuerda cómo de niño jugaba dalgona. Este recurso conecta su pasado con la situación actual.
	Montaje expresivo	Se usó un corte lento cuando Sang-woo recordó el juego de la infancia, mientras que sus compañeros estaban discutiendo que figura elegir.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Sang-woo muestra una actitud fría y estratégica. Aunque reconoce el juego gracias a una pista externa, decide no compartirlo, priorizando su ventaja personal.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Esta escena Sang-woo marca el inicio de su distanciamiento del grupo: ya no actúa como líder colaborativo, sino como individuo que se reserva información vital para sobrevivir.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	Durante el flashback y el momento de deducción, el silencio o la reducción del sonido ambiente enfatiza la concentración e introspección del personaje.
	Música	La música suave durante el recuerdo evoca nostalgia, pero sugiere también una tensión latente al conectar un juego infantil con una amenaza mortal.
	Sonidos Incidentales	Los sonidos de pasos y voces se atenúan en el momento de su deducción, aislando auditivamente a Sang-woo y reforzando su desconexión del grupo.

ELEMENTOS VISUALES	Composición	Sang-woo es mostrado en planos individuales, con la cámara enfocando su rostro en el momento de reconocimiento. El encuadre lo aísla del grupo deliberadamente.
	Iluminación	La luz clara del entorno escolar se mantiene, pero durante el flashback, la iluminación es más cálida, diferenciando el recuerdo de la situación presente.
	Color	Los colores pastel del flashback contrastan con los tonos más neutros del presente, reforzando la dualidad entre la inocencia del recuerdo y la frialdad de su decisión.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Cho Sang-Woo descubre de qué se trata el segundo juego, pero decide guardar silencio. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 8

Análisis de una escena del capítulo 4 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El juego del calamar	Fotografía de la escena 
Nº capítulo	4	
Nombre de capítulo	El equipo es lo primero	
Descripción de la escena	Durante la noche, los organizadores apagan las luces del dormitorio, lo que desata una violenta pelea entre los participantes, reduciendo el número de jugadores.	
Tiempo de la escena	14:40 - 22:00	
Duración de la escena	7 minutos con 6 segundos	


Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena se desarrolla de forma lineal, iniciando con la oscuridad repentina y siguiendo el caos generado por la pelea entre los participantes, lo que culmina con la reducción del número de jugadores.
	Montaje simultáneo o alterno	Se alternan planos de los diferentes grupos peleando y planos de los organizadores observando desde la oscuridad, enfatizando el control y la manipulación.
	Montaje expresivo	Esta escena tiene un ritmo acelerado, se utilizan cortes rápidos para mostrar la violencia y la confusión, reforzando la sensación de desesperación y peligro inminente.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	La situación provoca que aflora la brutalidad y la supervivencia instintiva en los participantes, quienes, ante la falta de luz y reglas, actúan de forma violenta para protegerse o eliminar competencia.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Esta escena revela la verdadera personalidad de algunos personajes y modifica las dinámicas del grupo, evidenciando que el juego genera desconfianza y conflicto. Gi-hun mantiene su empatía hacia sus compañeros, defendiéndolos de la brutalidad de los demás participantes.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	La oscuridad inicial es acompañada por un silencio tenso que anticipa la violencia, seguido de ruidos abruptos que intensifican la sensación de caos.
	Música	La ausencia de música durante gran parte de la escena realza la crudeza de la pelea, haciendo que los sonidos incidentales dominen la atmósfera.

	Sonidos Incidentales	Golpes, gritos, forcejeos y respiraciones aceleradas contribuyen a sumergir al espectador en la intensidad y crudeza del conflicto.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Los planos son caóticos y desordenados, con movimientos bruscos que reflejan la violencia y la confusión propias de la escena.
	Iluminación	La oscuridad total o casi total domina la escena, con luces breves y esporádicas que permiten vislumbrar los enfrentamientos, enfatizando la incertidumbre y el peligro.
	Color	Los colores que predominan en esta escena son los fríos, el azul y el negro generan un ambiente desolado y transmiten tensión, miedo y suspenso.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que los participantes se pelean entre ellos. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 9

Análisis de una escena del capítulo 4 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	4	
Nombre de capítulo	El equipo es lo primero	
Descripción de la escena	Escena de la competencia “El juego de la cuerda”, donde los personajes arman una estrategia para poner ganar al otro equipo rival.	
Tiempo de escena	(39:56 - 50:26)	
Duración de la	10 minutos con 30 segundos	

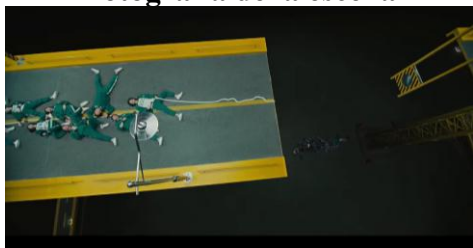
escena		
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena avanza de manera lineal, desde la preparación del equipo, pasando por la planificación de la estrategia, hasta la ejecución del juego, manteniendo la tensión creciente.
	Montaje simultáneo o alterno	El flashback de Oh Il-Nam, sobre el juego fue una pieza clave para la unión del equipo, y animarse unos entre otros para lograr ganar al equipo rival.
	Montaje expresivo	Se emplean cortes lentos para mostrar la concentración y determinación de los personajes, mientras que se empleó los cortes rápidos para evidenciar la fuerza colectiva frente al otro equipo.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Los personajes demuestran trabajo en equipo, liderazgo y confianza mutua al coordinar la estrategia, lo que fortalece su unidad frente a la adversidad.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Esta escena profundiza en el carácter de Cho Sang-Woo, evidenciando su disposición a sacrificar a otros para ganar. Mientras que el protagonista Gihun expresa cierta tristeza porque sabe que tiene el poder e iban a ganarles al equipo rival.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	Se utiliza el silencio o sonidos mínimos durante la planificación para resaltar la concentración y seriedad del momento.
	Música	En esta escena no hubo ningún tipo de música.
	Sonidos Incidentales	Se escuchan ruidos del ambiente, la tensión de la cuerda y la respiración agitada, que enfatizan la intensidad física del juego.

ELEMENTOS VISUALES	Composición	Un buen balance en la composición de cada encuadre de la escena, logrando un contraste en los participantes sobrevivieron y los que estaban muertos, siendo simétrico también algunos encuadres.
	Iluminación	La iluminación es uniforme y clara, enfocada en mostrar la acción y las expresiones de esfuerzo y determinación.
	Color	Los tonos oscuros predominan en esta secuencia, reflejando la oscuridad moral de la propuesta y el ambiente de confrontación.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Gi-hun y su grupo compiten en el juego de la soga. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 10

Análisis de una escena del capítulo 5 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El juego del calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	5	
Nombre de capítulo	Un mundo justo	
Descripción de la escena	Cho Sang-Woo propone una idea para ganar el juego de la cuerda y lo logran.	
Tiempo de escena	0:13 - 2:14	
Duración de la escena	2 minutos 01 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena continúa con los jugadores


		luchando por sobrevivir, manteniendo un orden cronológico al seguir con la acción del final del episodio anterior
	Montaje simultáneo o alterno	No se presenta.
	Montaje expresivo	Presenta un montaje acelerado debido a la intensidad de la escena, agregando más carga dramática. Los cortes de los planos en la escena son de menor tiempo.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Los gritos de Han Minyeo muestran la angustia, estrés y temor que siente al ver que van perdiendo, mientras que la actitud de Cho Sang-Woo es de control, a pesar de la situación trata de mantener la calma y coordinar al equipo para que todos puedan avanzar y lograr que el equipo opuesto tropiece. Gi-hun apoya la decisión de su amigo, pero transmite una mezcla de shock, culpa y toma de conciencia, ya que al ganar ellos, están condenando al otro equipo a morir.
	Cambio en el tratamiento del personaje	En esta escena hay un quiebre en Gi-hun, si bien sigue manteniendo su espíritu de jugar en equipo y sobrevivir, en este juego se da cuenta de que esta vez estuvo involucrado directamente con la muerte del equipo opuesto.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	No hubo momentos de silencio en esta escena.
	Música	Si bien no hubo música el ritmo de los tambores hace que se perciba una mayor carga dramática a la situación.
	Sonidos Incidentales	El sonido de las cadenas que tienen atadas los participantes, y de la soga siendo cortada intensifican más la escena.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Los encuadres enfatizan la tensión de la escena. Los personajes están alineados en una misma dirección, formando una línea diagonal que guía la mirada,

		generando más dinamismo. El uso de la simetría en el escenario contrasta con el caos de la escena.
	Iluminación	La iluminación es artificial. Además, al ser una luz dura permite visualizar con claridad las expresiones de los jugadores. Está iluminación acentúa la crueldad del juego.
	Color	Los colores del juego y del uniforme de los jugadores crea un contraste con el fondo oscuro que se ve en la escena, intensificando la sensación de vacío y aislamiento.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Cho Sang-Woo propone una estrategia para ganar el juego de la soga. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 11

Análisis de una escena del capítulo 6 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	6	
Nombre de capítulo	Gganbu	
Descripción de la escena	Escena del juego “Gganbu”, donde los personajes eligen a una pareja para jugar y tiene que conseguir las 10 canicas de su pareja para poder ganar. En esta escena, se revelan los verdaderos rostros de los personajes.	
Tiempo de escena	13:40 - 57:15	
Duración de la escena	39 minutos con 28 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	


Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena se realiza de manera lineal, se ve cómo los participantes divididos en duplas comienzan a decidir cómo jugar con las canicas y cómo van muriendo los que pierden.
	Montaje simultáneo o alterno	No presenta, ya que los planos solo se alternan en el mismo espacio del juego.
	Montaje expresivo	Los cortes de los planos son lentos, mostrando cómo cada dupla juega para sobrevivir.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Se ve en los personajes masculinos la actitud agresiva, egocéntrica y astuta, mientras la actitud de los personajes femeninos fue menos conflictiva. Gi-hun al principio trata de razonar con Oh Il-Nam para jugar con las canicas, pero al ver que está a punto de perder decide aprovecharse de su compañero.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Cada personaje mostró otra cara al momento de jugar las canicas para poder sobrevivir, engañando a sus compañeros y tomando decisiones difíciles que los hicieron cambiar. En el caso de Gi-hun, se ve como miente para sobrevivir, pero luego muestra arrepentimiento por dejar morir a su amigo. Por otro lado, Sang-woo le tiende una trampa a su compañero, logrando ganar sin sentir ningún remordimiento o arrepentimiento.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	En esta escena el silencio genera tristeza en los momentos que los personajes se dan cuenta que van a morir.
	Música	La música de piano al final del juego genera un ambiente de vacío por los jugadores que murieron y por el quiebre que tuvieron los que quedaron vivos.
	Sonidos Incidentales	Los sonidos que se escuchan refuerzan mucho más la atención que se vive en el

		momento, sobre todo cuando disparan a los participantes que perdían el juego.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	La composición del encuadre muestra cómo eran asesinados los participantes y al mismo tiempo se veía el rostro asustado de los protagonistas, mostrando la dualidad de ambos participantes.
	Iluminación	La iluminación artificial, que simula un atardecer con una luz suave, contribuye al tono emocional de la escena, generando una sensación de melancolía.
	Color	El color nos transmite un sentimiento de nostalgia y tristeza por lo que está ocurriendo en la escena.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que los participantes compiten en el juego “Gganbu”. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 12

Análisis de una escena del capítulo 7 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	7	
Nombre de capítulo	VIPs	
Descripción de la escena	El protagonista está decidiendo qué número usar para el siguiente juego: cruzar un puente de vidrio con paneles frágiles.	
Tiempo de escena	17:30 - 23:42	
Duración de la escena	6 minutos con 12 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	


Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	Sigue un orden cronológico ya que se ve como los jugadores van eligiendo sus números y los vips van comentando sobre ello.
	Montaje simultáneo o alterno	La escena es intercalada entre la habitación donde están los jugadores y la habitación donde están los vips, mostrando el contraste entre ellos.
	Montaje expresivo	Los cortes de los planos son más largos, mostrando esa indecisión de Gi-hun sobre el número que va a elegir.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Se ve como el debate interno que tiene Gi-hun y la indecisión por qué número elegir hace que de tener varias opciones se reduzca solo al último o primer número. Al contrario del jugador 96 que se muestra más firme y le pide que le ceda el número 1.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Se ve a un Gi-hun más inseguro, las experiencias de los anteriores juegos lo hacen dudar de cuál es la mejor opción, ya que sabe que el mínimo error puede causar su muerte. Pero al ver al jugador 96 más firme con su decisión decide ceder su lugar.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	El silencio al momento que los participantes entran a la habitación da la sensación de incertidumbre y nerviosismo sobre qué tratará el siguiente juego. Al momento que los participantes deben pensar que número elegir la habitación queda en silencio, rompiéndose con los pensamientos internos de Gi-hun.
	Música	El ritmo se percibe como un contador que hace que se sienta la presión de que Gi-hun tome una decisión rápido, a comparación de la música clásica que se escucha en la sala de los vips mostrando un contraste de ambas situaciones.

	Sonidos Incidentales	El eco de los sonidos de los pasos de los participantes hace que se perciba más la sensación de vacío en la habitación.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Los elementos que aparecen en los encuadres de los vips muestran ese poder que tienen, una mezcla entre salvajismo y elegancia al llegar máscaras de animales de color dorado, en cambio la composición en la habitación de los jugadores es más limpia mostrando que no tienen nada.
	Iluminación	La iluminación de la habitación donde están los participantes es más fría y dura, en cambio la habitación donde están los vips es más oscura y tenue.
	Color	Los colores de la habitación de los participantes son más fríos y predomina el blanco, en cambio la de los vips es más oscura y se percibe un ambiente más pesado.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que los participantes deben elegir qué número utilizar para el siguiente juego. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 13

Análisis de una escena del capítulo 8 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	El líder	
Nombre de capítulo	8	
Descripción de la escena	Sae-byeok le pide a Gi-hun cuidar de su hermano. Sang-woo apuñala a Sae-byeok mientras ella está inconsciente.	
Tiempo de escena	16:17 - 26:42	


Duración de la escena	10 minutos con 23 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena se desarrolla de manera lineal, inicia con los tres participantes en sus camas, Gi-hun se acerca a Kang Sae-byeok para conversar.
	Montaje simultáneo o alterno	No presenta.
	Montaje expresivo	Al ser una escena más íntima el corte de los planos es más largo para mostrar la conversación de Gi-hun y Kang Sae-byeok.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Gi-hun tiene una actitud más calmada con Kang Sae-byeok, la busca para convencerla de unirse y derrotar a Cho Sang-woo, con quien tiene una actitud más agresiva comparación de como era al inicio del juego.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Gi-hun es una persona más agresiva y está dispuesto a matar a su amigo para acabar con el juego de una vez, pero Sae-byeok lo detiene y le hace recordar que él no es esa clase de persona y al final decide no seguir. Pero al ver que Sang-woo mata a Sae-byeok, la ira que sentía vuelve a surgir dentro de él.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	La escena inicia con un silencio que rodea a los tres participantes, una mezcla de paz e incertidumbre de quién será el primero en dar el primer golpe. Cuando Gi-hun nota que Sang-woo se queda dormido, se acerca sigilosamente acompañado de un silencio que genera tensión y expectativa en la escena,
	Música	La música acompañada el momento en que Gi-hun se está acercando a Sang-woo intensifica la tensión. La melodía al

		final de la escena acompaña la desolación e impotencia que siente el protagonista por la muerte de Sae-byeok.
	Sonidos Incidentales	El sonido de la puerta abriéndose rompe con los gritos de Gi-hun y genera una esperanza en él para que ayuden a Sae-byeok.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	El encuadre general del cuarto enfatiza el distanciamiento que tienen entre sí los participantes. Durante la conversación entre Gi-hun y Sae-byeo, los planos se vuelven más cerrados, creando una atmósfera más íntima y personal. Al momento en que los guardias entran para llevarse a Sae-byeo, el encuadre centrado en Gi-hun muestra su desesperación y la sensación de impotencia y soledad que tiene.
	Iluminación	La iluminación es oscura y tenue, lo crea un ambiente más íntimo y tenso. Sin embargo, cuando la puerta se abre y las luces se encienden, la atmósfera se rompe bruscamente, haciendo que la luz dura que aparece convierta el momento en algo frío y amenazante.
	Color	Los colores oscuros y grises que predominan en el cuarto refuerzan la sensación de soledad y vacío, transmitiendo el desgaste físico y mental de los jugadores.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Sae-byeok conversa con Gi-hun y le pide que cuide de su hermano. Poco después, Sang-woo apuñala a Sae-byeok mientras ella está inconsciente. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 14

Análisis de una escena del capítulo 9 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”


Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	9	
Nombre de capítulo	Un día con suerte	
Descripción de la escena	Escena del juego del calamar, donde se enfrentan Seung Gi-hun y Cho Sang-Woo al final gana Seung Gi-hun.	
Tiempo de escena	2:06 - 14:20	
Duración de la escena	12 minutos con 14 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena se desarrolla de forma lineal mostrando como se realiza el último juego y quien es el ganador.
	Montaje simultáneo o alterno	Se alternan los planos entre los vips y el campo de juego donde están Gi-hun y Cho Sang-Woo.
	Montaje expresivo	Al inicio, el montaje presenta un ritmo pausado, los cortes de los planos largos para permitir comprender las reglas del juego. Cuando la acción se intensifica, el ritmo se acelera mediante cortes más rápidos, generando mayor tensión y dinamismo a la escena.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	Al inicio ambos personajes están molestos y agresivos demostrando que no tienen remordimiento para matarse entre sí, pero al final Gi-hun cambia esa actitud y muestra arrepentimiento.
	Cambio en el tratamiento del personaje	Al inicio del juego final, Gi-hun y Sang-Woo están dispuestos a matarse para ganar. Sin embargo, cuando Gi-hun está a punto de ganar el juego decide detenerse y trata de convencer a Sang-Woo de parar el

		juego, pero decidió matarse, ya que no iba a poder vivir después de todo lo que hizo. Esto evidencia el contraste entre ambos, ya que a pesar de todo lo que atravesaron Gi-hun pudo recuperar un poco de su humanidad que tenía cuando entró a los juegos.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	Hubo un pequeño silencio al momento que el Gi-hun agarra el cuchillo y está dispuesto a clavarle a su amigo, se puede ver que en realidad no lo llegó a hacer, generando tensión en la escena.
	Música	La música enfatiza la tensión que hay mientras Gi-hun y Sang-Woo están peleando. La música acompaña a los personajes mientras ellos están llegando a su punto máximo del juego.
	Sonidos Incidentales	El sonido de la lluvia dió énfasis a lo que estaba ocurriendo, generando tensión a la escena.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Los encuadres fluyen junto a la narrativa y van acorde a la pelea que está ocurriendo mostrándonos planos abiertos al momento de ver cómo se están enfrentando ambos personajes.
	Iluminación	La iluminación que utilizaron fue fría, volviendo el momento más tétrico, generando tensión y suspenso.
	Color	Los colores azules logran transmitir las emociones de los personajes por el distanciamiento entre ambos, haciendo que la escena se vuelva más fría y tensa.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Gi-hun y Sang-woo compiten el juego final. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Tabla 15

Análisis de una escena del capítulo 9 de la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”

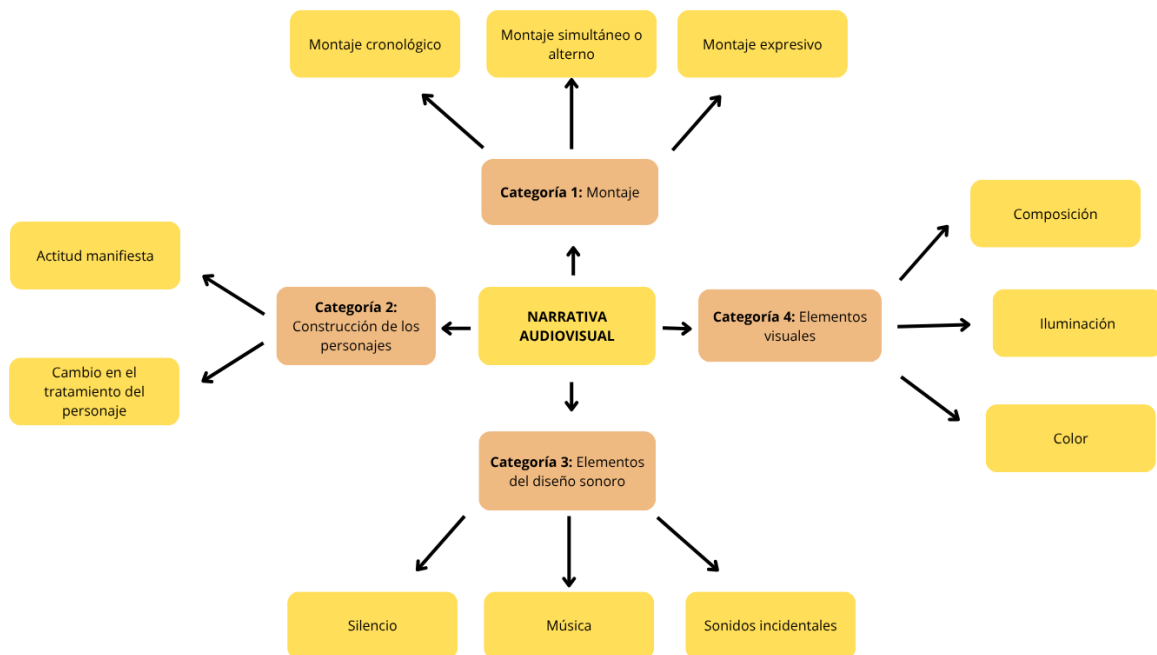
Nombre de la serie	El Juego del Calamar	<p style="text-align: center;">Fotografía de la escena</p> 
Nº Capítulo	9	
Nombre de capítulo	Un día con suerte	
Descripción de la escena	El protagonista recibe una tarjeta con la dirección y hora. En el lugar se encuentra con Oh Il-Nam y descubre que él planeó todo el juego.	
Tiempo de escena	26:21 - 41:50	
Duración de la escena	13 minutos con 11 segundos	
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	La escena sigue un orden y se mantiene lineal, se ve como Gi-hun entra a la habitación donde se encuentra con Oh Il-Nam y este le cuenta que él es el creador del juego.
	Montaje simultáneo o alterno	Se intercala entre la escena de Oh Il-Nam y Gi-hun dentro del edificio, y la del señor que está afuera dormida en la calle, expuesto al frío.
	Montaje expresivo	Los cortes de los planos son más lentos, marcando el ritmo de la escena para hacerla más íntima.
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	El protagonista demuestra su enojo hacia Oh Il-Nam al saber que todo fue su culpa. En cuanto a Oh Il-Nam se le ve frágil e indefenso por lo avanzada que está su enfermedad.
	Cambio en el tratamiento del personaje	El cambio del personaje Oh Il-Nam, donde en las primeras escenas se mostraba como una persona vulnerable por su edad y

		condición física, en esta escena se descubre que él fue el creador y jefe de este juego, donde transmite rabia e impotencia en los espectadores. Por otro lado, Gi-hun a pesar de convertirse en una persona más fría y cerrada demuestra que aún conserva un poco de su personalidad que tenía antes de entrar al juego.
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	El silencio que hay es corto y genera tensión en la escena.
	Música	La música crea más tensión al momento que el protagonista ingresa al edificio y genera incertidumbre por ver a la persona detrás de todo esto.
	Sonidos Incidentales	El sonido del reloj sonando a las 12 y la máquina que monitorea el pulso del señor ayudan a dar más énfasis a esta escena.
ELEMENTOS VISUALES	Composición	Se emplea la regla de los tres tercios y por momentos la simetría. Los planos abiertos donde se ve a Oh Il-Nam con las máquinas que lo monitorean nos dan contexto de su enfermedad.
	Iluminación	Utilizaron una luz fría y dura, transmitiendo suspenso y misterio en la escena. Las sombras que se generaban de la iluminación también aportan a que genere ese misterio.
	Color	El color de las luces, del lugar y de la calle generaban una atmósfera fría y solitaria, transmitiendo tristeza, soledad y misterio. Predominan los colores azules y amarillos en esta escena.

Nota. En esta tabla se analiza una escena de la primera temporada de El Juego del Calamar, en la que Gi-hun se descubre que Oh Il-Nam es el creador de los juegos. El análisis se realiza según las categorías: montaje, construcción de los personajes, elementos del diseño sonoro y elementos visuales.

Figura 1

Mapa semántico de las categorías y subcategorías de la narrativa audiovisual en la serie “El Juego del Calamar”



Nota. La figura representa el mapa semántico de las categorías y subcategorías de la narrativa audiovisual de la primera temporada de “El Juego del Calamar”, que se utilizaron para analizar las escenas de dicha serie.

Luego del análisis individual de las doce escenas seleccionadas de la primera temporada de El Juego del Calamar, se identificaron patrones narrativos que revelan cómo se articulan los distintos recursos expresivos en la construcción de la serie. Estos hallazgos permiten observar una narrativa audiovisual integrada, basada en el uso consciente del montaje, la construcción de personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales.

En cuanto al montaje, predomina una estructura cronológica, especialmente en las escenas iniciales. Esto establece una línea temporal clara y facilita la comprensión del espectador. Sin embargo, conforme avanza la serie, se incorpora el montaje alterno. Este permite contrastar la vida de los jugadores con las acciones de los organizadores, acentuando el control y la vigilancia del sistema.

También se observa el uso del montaje expresivo. En momentos de alta tensión emocional o física, el ritmo se acelera mediante cortes rápidos. En cambio, en escenas introspectivas o reflexivas, el montaje se vuelve más pausado. Esta variación rítmica acompaña las emociones y refuerza el tono dramático de cada situación.

La construcción de personajes, especialmente del protagonista Gi-hun, muestra una evolución ética y emocional a lo largo de las escenas. Inicialmente, actúa movido por la necesidad y el egoísmo. No obstante, a medida que avanza la competencia, sus decisiones evidencian una creciente empatía y sentido moral.

De manera transversal, se observa que varios personajes, tanto masculinos como femeninos, rompen con estereotipos. Las mujeres, por ejemplo, no son retratadas como figuras pasivas, sino como agentes con iniciativa y estrategia. Esta complejidad aporta capas al relato y favorece la identificación del espectador.

El diseño sonoro cumple un rol clave en la narrativa. La música clásica es utilizada en escenas de tensión para generar un contraste irónico entre lo visual y lo sonoro. El silencio se emplea como recurso expresivo, intensificando momentos de incertidumbre o soledad.

Los sonidos incidentales, por otro lado, refuerzan la acción y aportan realismo. Respiraciones agitadas, pasos apresurados o disparos contribuyen a la atmósfera emocional. A lo largo de las doce escenas, el sonido acompaña, enfatiza y a veces incluso guía el sentido de la narrativa.

En los elementos visuales destaca el uso de colores intensos como el rojo, verde y amarillo. Estos remiten a una estética infantil que contrasta con la violencia de los

juegos. La iluminación dura y fría en muchas escenas refuerza la sensación de amenaza, encierro o desesperanza.

También se recurre a encuadres simétricos y tomas cenitales que transmiten orden, control y anonimato. Estos recursos visuales no solo ambientan, sino que comunican ideas centrales como el poder, la desigualdad y la deshumanización del juego.

En conjunto, el análisis transversal de las escenas demuestra que El Juego del Calamar construye su narrativa mediante decisiones estéticas y técnicas consistentes. Estas se desarrollan y profundizan a lo largo de los episodios, generando una experiencia audiovisual cohesiva, impactante y cargada de sentido.

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar la configuración de la narrativa audiovisual en la serie El Juego del Calamar, considerando el montaje, la construcción de los personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales. A partir del análisis de doce escenas seleccionadas, se evidenció que estos recursos se articulan de manera coherente y estratégica, generando una experiencia narrativa sólida y emocionalmente significativa para el espectador.

En relación con el montaje, Ortiz (2018) lo define como el proceso mediante el cual se organiza una secuencia de imágenes y sonidos para construir un relato coherente. Camarero (2012) agrega que esta etapa de la posproducción permite reconstruir el tiempo y el espacio de la historia, otorgando fluidez a la narración audiovisual. Estas definiciones coinciden con lo observado en la serie, donde el montaje actúa no solo como mecanismo estructurador, sino también como herramienta expresiva que modula el ritmo y la intensidad emocional del relato.

En la muestra analizada, se identificó un predominio del montaje cronológico, el cual mantiene la continuidad de los hechos y facilita la comprensión del espectador. No obstante, en varias escenas se recurre al montaje alterno, especialmente para contraponer las acciones de los jugadores con las de los organizadores del juego, reforzando la tensión entre libertad y control. Asimismo, el montaje expresivo se emplea en momentos de alta carga emocional, donde los cortes se aceleran o ralentizan según la dinámica dramática de la escena, intensificando el impacto de lo narrado.

La construcción de los personajes, entendida según Sánchez-Labela (2016) como la combinación de rasgos físicos, psicológicos y sociales, se reveló como una dimensión central para el desarrollo narrativo. Rivera (2007) destaca que los personajes, además de mover la acción, son el vehículo emocional del relato, ya que generan identificación o rechazo por parte del espectador y configuran el tono ético de la historia.

En la serie, se observa un desarrollo progresivo de los personajes, en especial del protagonista Gi-hun, quien transita de una posición pasiva a decisiones éticas complejas. Este arco dramático está en coherencia con las situaciones extremas que propone la trama. Asimismo, se evidencia una subversión parcial de estereotipos de género: las mujeres no son representadas únicamente como víctimas o personajes secundarios, sino que demuestran liderazgo, autonomía y estrategia, como ocurre con Sae-byeok o Minyeo. Estas caracterizaciones aportan mayor profundidad y verosimilitud a la construcción del universo narrativo.

El diseño sonoro cumple una función clave en la creación de atmósferas y en la intensificación de las emociones, como lo plantea Woodside (2014). Los sonidos no se limitan a ambientar, sino que potencian el contenido visual y refuerzan los estados anímicos de los personajes y del espectador. En ese sentido, la banda sonora de la serie, caracterizada por el uso de música clásica y silencios estratégicos, contribuye a generar una sensación de extrañamiento e incomodidad, muy acorde con la lógica distópica del relato.

Durante el análisis se constató que el silencio, presente en momentos clave, enfatiza la tensión y la incertidumbre. La música clásica, en especial cuando acompaña escenas violentas, genera un contraste irónico que intensifica la percepción del horror.

Por su parte, los sonidos incidentales —como disparos, pasos, respiraciones o cadenas— aportan realismo y fortalecen la inmersión del espectador en las escenas de acción o conflicto. En conjunto, el diseño sonoro opera como una herramienta narrativa que amplifica el efecto emocional de la serie.

Los elementos visuales, entendidos como la composición, la iluminación y el color, también cumplen un rol central en la construcción de sentido. Según Castillo y León (2010), estos recursos guían la percepción del espectador y refuerzan simbólicamente las emociones o tensiones del relato. En la serie, se hace uso constante de composiciones simétricas, iluminación fría y colores saturados, lo que contribuye a crear una atmósfera ambigua, entre lo infantil y lo siniestro.

Esta ambigüedad se expresa, por ejemplo, en los escenarios de los juegos, donde colores vivos y formas geométricas remiten a espacios lúdicos, mientras que la violencia de las reglas y la presencia de cuerpos caídos contrastan con ese imaginario. La iluminación dura y los planos cerrados intensifican la expresión emocional de los personajes, mientras que los encuadres amplios refuerzan el aislamiento y la sensación de control absoluto sobre sus vidas. El componente visual, por tanto, no solo ambienta, sino que contribuye activamente al discurso crítico de la serie.

Con base en estos hallazgos, se puede afirmar que la narrativa audiovisual en El Juego del Calamar se configura a través de una integración intencionada de recursos técnicos y expresivos que actúan de manera complementaria. El montaje organiza el relato y marca su ritmo; los personajes ofrecen trayectorias dramáticas complejas; el sonido amplifica las emociones y las atmósferas; y lo visual estructura simbólicamente el universo narrativo.

A partir del análisis realizado, se responde al problema de investigación planteado, y se cumple con los objetivos específicos de identificar las características del montaje, describir la construcción de personajes, reconocer los elementos del diseño sonoro y explicar la función de los elementos visuales. Además, el estudio confirma que la narrativa audiovisual no depende únicamente del guion o los diálogos, sino del uso articulado de múltiples recursos que operan en distintos niveles sensoriales y simbólicos.

En cuanto a las implicancias metodológicas, se recomienda aplicar esta matriz de análisis a otras series surcoreanas o producciones de géneros similares para establecer comparaciones narrativas. Esta herramienta ofrece un enfoque estructurado para profundizar en el análisis de cada escena, lo que facilita la identificación de los diversos estilos narrativos de cada obra audiovisual. Asimismo, su aplicación puede ampliarse a producciones tanto nacionales como internacionales.

Desde una perspectiva teórica, este trabajo puede ser utilizado como insumo para cursos de comunicación audiovisual, teoría del montaje o análisis semiótico del audiovisual. Además, contribuye a las discusiones sobre cómo los contenidos simbólicos de una cultura pueden ser adaptados en otras producciones audiovisuales.

En el ámbito práctico, para los profesionales del sector audiovisual —como directores, guionistas y editores— el estudio ofrece una mirada detallada sobre cómo las decisiones técnicas y narrativas (montaje, construcción de los personajes, diseño sonoro y elementos visuales.) influyen en la construcción del sentido y en la experiencia emocional del espectador. Este trabajo recalca la importancia de cómo cada recurso utilizado cumple una función específica dentro de la narrativa audiovisual. Asimismo,

esto servirá como referencia para desarrollar futuras piezas audiovisuales con mayor carga simbólica y coherencia estética.

Es importante señalar que esta investigación presenta algunas limitaciones. La muestra se restringió a doce escenas seleccionadas intencionadamente, lo que no permite generalizar sobre la totalidad de la serie. Sin embargo, el enfoque cualitativo de la investigación está sustentada en categorías validadas y en la revisión teórica.

Finalmente, los hallazgos alcanzados aportan una comprensión profunda y coherente de los mecanismos narrativos que hacen de El Juego del Calamar una obra audiovisual compleja, eficaz y culturalmente significativa.

REFERENCIAS

- Aguirre, J. C. (2020). La posibilidad de la objetividad en ciencias humanas. *Cinta de moebio*, (67), 1-13. <https://dx.doi.org/10.4067/s0717-554x2020000100001>
- Álvarez, V. (2018). Análisis narratológico comparativo de la serie Lost con producciones audiovisuales de ficción. *Comunicación y medios*, 27(37), 144-155. <https://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2018.48212>
- Amaiquema, F., Vera, J., y Zumba, I. (2019). Enfoques para la formulación de la hipótesis en la investigación científica. *Revista Conrado*, 15(70), 354–360. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1148>
- Andreu, C., y Martí-n-Pascual, M. (2021). Perception of cuts in different editing styles. *Profesional de la información*, 30(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2021.mar.06>
- Arguedas, O. (2010). Elementos básicos de bioética en investigación. *Acta médica costarricense*, 52(2), 76-78. http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0001-60022010000200004&lng=en&tlng=es.
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26118w/Tecnicas%20e%20instrumentos.pdf>
- Ayala, M. (2020). Diseño transversal: características, ventajas, tipos, ejemplos. *Lifeder*. <https://www.lifeder.com/disenos-transversal/>
- Azulay, A. (2001). Los principios bioéticos: ¿se aplican en la situación de enfermedad terminal? *Anales de Medicina Interna*, 18(12).

http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0212-71992001001200009&lng=es&tlng=es.

Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.

http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Barberena, M (2017). El sonido en la narración audiovisual en R. Haile Editor (Ed.),

Taller de Producción Audiovisual. Cátedra II. (1a ed., pp.102). Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74563>

Berdugo, J., Cubillos, P. y Serrano, R. (2020). *Análisis del lenguaje audiovisual de*

programas cartageneros en la web que abordan identidades culturales de Cartagena. [Trabajo de grado de Comunicación Social, Universidad de Cartagena] <http://dx.doi.org/10.57799/11227/3832>

Blasco, J. y Pérez, J. (2007). *Metodologías de investigación en ciencias de la actividad*

física y el deporte: ampliando horizontes. Editorial Club Universitario. <http://hdl.handle.net/10045/12270>

Camarero, E. (2012). El montaje audiovisual. *Teoría y Práctica* [Archivo PDF].

https://repositorio.u Loyola.es/bitstream/handle/20.500.12412/2351/7-CAV_El%20montaje%20y%20la%20Edici%C3%B3n.pdf

Castillo y León (2010). *Breve introducción al lenguaje audiovisual* [Archivo PDF].

https://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/leer-la-imagen/6_P_Realidad_o_ficcion_El_vendedor_de_humo/assets/anexo.-breve-introduccion-al-lenguaje-audiovisual.pdf

Córdoba, A. (2021). ¿Qué es 'El Juego del calamar'? Origen, significado y por qué se ha puesto de moda. *Tikitakas*.

https://as.com/tikitakas/2021/09/27/portada/1632763481_276426.html

Corredor, N. (2021). 'El juego del Calamar': ¿por qué la popularidad de esta serie?

Radiónica. <https://www.radionica.rocks/series/el-juego-del-calamar-por-que-la-popularidad-de-esta-serie>

Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual Básico de Lenguaje y Narrativa Audiovisual*.

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

Figuro, J. (2019). A review of scene and sequence concepts. *Communication & Society*,

32(1), 267-277. <https://doi.org/10.15581/003.32.37829>

Flores, R. y Ramírez, G. (2020). *Manuales Prácticos de Creación Audiovisual Comunitaria*. PROCINE.

<https://procine.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Manuales%20Audiovisuales/7-manual-edicion-d.pdf>

Galán Fajardo, E. (2006). *Personajes, estereotipos y representaciones sociales. Una propuesta de estudio y análisis de la ficción televisiva*. ECO-PÓS, 9 (1): 58-81.

<https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/844ffc47-442b-4cd2-9d2d-6790905abb1f/content>

García, F. y Rajas, M. (2011). *Narrativas audiovisuales: el relato*. Icono 14.

<https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/30809/1/eBook-en-PDF-Narrativas-audiovisuales-el-relato.pdf>

Olivo, D. (2019) *Diseño sonoro y musical de un cortometraje musical* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Las Américas].

<https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/11659/1/UDLA-EC-TLC-2019-10.pdf>

Ordóñez, G. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual: apuntes para la distinción de forma y contenido. *Uru: revista de comunicación y cultura*. 1 (2018): 1-20. <http://hdl.handle.net/10644/6404>

Ortiz, M. J. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. RUA Universidad de Alicante. <http://hdl.handle.net/10045/79707>

Pérez, E. (2023). Netflix ganó 900 millones de dólares con «El juego del calamar». a su creador sólo le quedaron las migajas. *Xataka*.

<https://www.xataka.com/streaming/netflix-gano-900-millones-dolares-juego-calamar-a-su-creador-solo-le-quedaron-migajas#:~:text=A%20su%20creador%20s%C3%B3lo%20le%20quedaron%20las%20migajas,-22%20comentarios&text=Fue%20un%20%C3%A9xito%20sin%20precedentes,de%20la%20plataforma%20de%20streaming>

Piñero, T. (2019). *Sonidos Que Cuentan: La Ambientación Sonora en el Audiovisual*. Editorial UOC.

<https://www.proquest.com/legacydocview/EBC/7025802/bookReader?accountid=36937&ppg=128>

Ponce, C. y Ramos, K. (2022) *Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar” según la teoría de la triada narratológica* [Tesis de

Licenciatura, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/112298>

Proaño, S. (2016). *El conflicto interior en la construcción de personajes de comedia.*

Tratamiento en la obra audiovisual titulada Medicina [Tesis de Licenciatura,

Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/25301>

Rivera Betancur, J. L., (2007). Personajes con sello colombiano. *Anagramas Rumbos y*

Sentidos de la Comunicación, 6(11), 95-117.

<https://www.redalyc.org/pdf/4915/491549030006.pdf>

Rodriguez, J. (2020) *Análisis de la narrativa audiovisual del K-drama: Está bien no estar*

bien, 2020 [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo].

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/83868>

Sánchez, J. (2006). Narrativa audiovisual. *Editorial UOC.*

https://books.google.com.pe/books?id=y5UHuCxv3CkC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Sánchez-Labela, I. (2016). ¿Cómo abordar la construcción de los personajes creados para

ficción? Una herramienta para el análisis desde una perspectiva narrativa y de

género. Comunicación, periodismo y género. *Depósito de la Investigación de la*

Universidad de Sevilla. <http://hdl.handle.net/11441/48566>

Soria, C. (2021). New dynamics of production in the Argentine serialized narrative: the

noir detective story and the temporal dimension in “El jardín de bronce”. *Series -*

International Journal of TV Serial Narratives, 7(2), 49–60.

<https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/13315>

Tito, E. (2011). Normas APA. *Revista de Actualización Clínica Investiga*, 10, 506.

http://revistasbolivianas.umsa.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2304-37682011000700012&lng=en&nrm=iso&tlng=es

Vanoye, F. (1996). *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona: Paidós.

https://www.llibrototal.com/llibrototal/?t=1&d=13890_13753_16

Villafañe, J. (1996). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid. Ed. Pirámide.

<https://books.google.com.pe/books?id=INSUBQAAQBAJ>

Woodside, J. (2014). La música y el diseño sonoro en el cine. *Revista Ciencia*.

https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf

Zerón, A. (2019). Beneficencia y no maleficencia. *Revista de la Asociación Dental*

Mexicana, 76(6), 306-307. <https://www.medigraphic.com/pdfs/adm/od-2019/od196a.p>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia Interna

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Método
<p>Propósito Analizar la narrativa audiovisual en la primera temporada de la serie “El Juego del Calamar”</p> <p>Enunciado Interrogativo ¿Cómo se configura la narrativa audiovisual en la primera temporada de la serie de Netflix El juego del calamar, a partir del análisis del montaje, la construcción de personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales?</p>	<p>Objetivo Principal Analizar la configuración de la narrativa audiovisual en la primera temporada de la serie El juego del calamar, considerando el montaje, la construcción de personajes, el diseño sonoro y los elementos visuales como componentes clave de su estructura narrativa.</p> <p>Objetivos Secundarios -Identificar las características del montaje presentes en la narrativa audiovisual en la serie El Juego del Calamar. -Describir la manera en que se construyen los personajes dentro de la historia. -Reconocer los elementos del diseño sonoro que contribuyen al desarrollo narrativo. -Explicar el uso de los elementos visuales y su función dentro de la narrativa.</p>	<p>H1 No se considera relevante plantear una hipótesis debido a que se trata de una tesis cualitativa.</p>	<p>Variable 1 Narrativa Audiovisual</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Primera categoría: Montaje ● Segunda categoría: Construcción de los personajes ● Tercera categoría: Elementos del diseño sonoro ● Cuarta categoría: Elementos visuales 	<p>Diseño Cualitativo, no experimental, básico, transversal y descriptivo.</p> <p>Población Primera temporada de la serie El Juego del Calamar.</p> <p>Mediciones Técnica observación, instrumento ficha de observación.</p> <p>Procedimiento Análisis del contenido de doces escenas de la primera temporada de la serie El Juego del Calamar.</p>

La narrativa audiovisual en la serie El Juego del Calamar: Análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje

Anexo 2. Matriz de Operacionalización de las Variables

OPERALIZACIÓN DE VARIABLE - DESLINDE CONCEPTUAL			
VARIABLE	CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
<p>NARRATIVA AUDIOVISUAL</p> <p>Según Ordóñez (2010), la narrativa audiovisual es la capacidad que tienen las imágenes visuales y acústicas para unirse con otros elementos para contar una historia.</p>	<p>MONTAJE</p> <p>Camarero (2012) expone que es la fase de post producción en la que se va armando la estructura de la historia.</p>	Montaje cronológico	Flores y Ramírez (2020) lo definen como la organización de los hechos siguiendo el mismo orden en que ocurrieron en el tiempo.
		Montaje simultáneo o alterno	Consiste en mostrar acciones que transcurren de manera paralela en diferentes espacios, pero dentro del mismo tiempo narrativo (Flores y Ramírez, 2020).
		Montaje expresivo	Se adapta su ritmo al contenido emocional de la escena. Cuando la acción es rápida o intensa, el montaje acelera el corte entre planos; en cambio, en momentos íntimos o reflexivos, los cortes se ralentizan para acentuar la carga dramática y emocional (Flores y Ramírez, 2020).
	<p>CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES</p> <p>Sánchez-Labela (2016) se refiere al análisis sobre qué representan los personajes a través de las pantallas.</p>	Actitud manifiesta	Sánchez-Labela (2016) expone que hay una serie de adjetivos para calificar las actitudes que tienen los personajes femeninos y masculinos.
		Cambio en el tratamiento del personaje	Sánchez-Labela (2016), se refiere a la evolución del personaje física, social y psicológicamente.
	<p>ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO</p> <p>Para Woodside (2014), el diseño sonoro es algo fundamental que le da sentido a las películas o series, logrando que la audiencia se envuelva en la atmósfera que se genera.</p>	Silencio	Según Woodside (2014), es un elemento el cual empleando correctamente en ciertos momentos dramáticos y narrativos puede generar tensión, contemplación e incluso “ruido”.
		Música	Woodside (2014) explica que la música se presenta en dos formas: música diegética y no diegética.
		Sonidos Incidentales	Los sonidos incidentales refuerzan una situación o acción determinada en la historia, como pasos, vehículos, golpes, etc. (Woodside, 2014).
	<p>ELEMENTOS VISUALES</p> <p>Para Castillo y León (2010), estos elementos cobran sentido cuando están en conjunto movilizandando la sensibilidad del espectador.</p>	Composición	Según Castillo y León (2010), es la forma en cómo están distribuidos los elementos que intervienen en la imagen.
		Iluminación	Castillo y León (2010) explican que esta crea una atmósfera que evoca distintos tipos de sensaciones. Hay dos tipos de iluminación: luz suave y luz dura.
		Color	El color produce diversas sensaciones y sentimientos al público. Según sus características, hará que la audiencia se acerque o se aleje de la realidad (Castillo y León, 2010).

Anexo 3. Ficha de observación


Nombre de la serie		Fotografía de la escena
Nº Capítulo		
Nombre de capítulo		
Descripción de la escena		
Tiempo de escena		
Duración de la escena		
Variable	Narrativa Audiovisual	
Categorías	Subcategorías	Análisis
MONTAJE	Montaje cronológico	
	Montaje simultáneo o alterno	
	Montaje expresivo	
CONSTRUCCIÓN DE LOS PERSONAJES	Actitud manifiesta	
	Cambio en el tratamiento del personaje	
ELEMENTOS DEL DISEÑO SONORO	Silencio	
	Música	
	Sonidos Incidentales	
ELEMENTOS VISUALES	Composición	
	Iluminación	
	Color	

Anexo 4. Validación de expertos

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: La narrativa audiovisual en la serie el juego del calamar: análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje						
Línea de investigación:						
Apellidos y nombres del experto: RIVERA GUTIÉRREZ-MERINO, NÉSTOR GUSTAVO						
Años de experiencia profesional:		18	Grado académico:		DOCTOR	
Área de formación académica:		Clinica	Social		Educativa	X
El instrumento de medición pertenece a la categoría:				Ficha de observación		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.


ITEM'S	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables o categorías de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables o categorías de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas o ítem's tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	X		
9	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	X		
SUGERENCIAS: Es aplicable.				
 Firma del Experto DNI: 06660495				

La narrativa audiovisual en la serie El Juego del Calamar: Análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: La narrativa audiovisual en la serie el juego del calamar: análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje						
Línea de investigación:						
Apellidos y nombres del experto: Ruiz Coral, Carlos Miguel						
Años de experiencia profesional:		25	Grado académico:		Magister	
Área de formación académica:		Clínica		Social	Educativa	x
El instrumento de medición pertenece a la categoría:				Ficha de observación		


Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

ITEM'S	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	x		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	x		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables o categorías de investigación?	x		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	x		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables o categorías de estudio?	x		
6	¿La redacción de las preguntas o ítem's tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	x		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	x		
9	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		
SUGERENCIAS:				
 <hr style="width: 20%; margin: auto;"/> Firma del Experto DNI:				

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación: La narrativa audiovisual en la serie el juego del calamar: análisis del montaje, diseño sonoro, elementos visuales y construcción de personaje						
Línea de investigación: Comunicación, estudios cinematográficos y literarios.						
Apellidos y nombres del experto: Rodríguez Chug Estefano Enrique						
Años de experiencia profesional:		7	Grado académico:		Magíster	
Área de formación académica:		Clinica		Social	X	Educativa
El instrumento de medición pertenece a la categoría:				Ficha de observación		

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre la variable en estudio.

ITEM'S	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables o categorías de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables o categorías de estudio?	X		
6	¿La redacción de las preguntas o ítem's tienen un sentido coherente y no están sesgadas?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	x		
8	¿Son entendibles las alternativas de respuesta del instrumento de medición?	x		
9	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	x		
10	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de responder para, de esta manera, obtener los datos requeridos?	x		
<p>SUGERENCIAS: Se recomienda cambiar el la subcategoría "Cambio en el tratamiento del personaje" por "Arco de transformación", que describe con mayor precisión lo que es el desarrollo y evolución del personaje a medida que avanza la trama. Sin embargo, no es mandatorio, es una recomendación. Lo demás es sólido y presenta suficiencia.</p>				
 Firma del Experto DNI: 76406062				