



FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL DE LA SEGUNDA TEMPORADA DE ARCANÉ DE NETFLIX, 2025

Tesis para optar al título profesional de:

**Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios
Digitales**

Autor:

Mauricio Luigi Galloso Pigato

Asesor:

Dr. Luis Alberto Chávez Ramos

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

Lima - Perú

2025

JURADO EVALUADOR

Jurado 1 Presidente(a)	DORIS NEIRA SALDAÑA
	Nombre y Apellidos

Jurado 2	GEAN POOL JULIAN UCEDA ESPINOZA
	Nombre y Apellidos

Jurado 3	LUIS ALBERTO CHAVEZ RAMOS
	Nombre y Apellidos

Informe de Similitud




4% Similitud general

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

Filtrado desde el informe

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

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  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.

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	hdl.handle.net	<1%
2	Internet	repositorio.ucv.edu.pe	<1%
3	Internet	repositorio.upn.edu.pe	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Privada del Norte	<1%
5	Internet	repositorio.uap.edu.pe	<1%
6	Internet	repositorioacademico.upc.edu.pe	<1%
7	Internet	bairesgiris.com.ar	<1%
8	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
9	Internet	repositorio.uss.edu.pe	<1%
10	Trabajos del estudiante	Universidad Ricardo Palma	<1%
11	Internet	1library.co	<1%

Tabla de contenidos

JURADO EVALUADOR.....	2
Informe de Similitud.....	3
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Índice de tablas	8
Índice de Figuras.....	9
Resumen	12
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	13
1.1 Realidad Problemática	13
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Pregunta Principal.....	16
1.2.2 Preguntas Específicas	16
1.3 Objetivos.....	17
1.3.1 Objetivo General.....	17
1.3.2 Objetivo Específicos	17
1.4 Hipótesis	17
1.5 Justificación	18
1.6 Marco Teórico	19
1.7 Antecedentes.....	19
1.7.1 Antecedentes Nacionales	19

1.7.2 Antecedentes Internacionales	23
1.8 LENGUAJE AUDIOVISUAL	27
1.8.1 ELEMENTOS VISUALES	29
1.8.2 ELEMENTO SONOROS	69
1.8.3 ELEMENTOS NARRATIVOS	73
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	83
CAPÍTULO III: RESULTADOS	105
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	273
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	291
REFERENCIAS	293
ANEXOS	299

Índice de tablas

Tabla 1	89
Tabla 2	90
Tabla 3	96
Tabla 4	105
Tabla 5	130
Tabla 6	168
Tabla 7	204
Tabla 8	234

Índice de Figuras

Figura 1	15
Figura 2	31
Figura 3	32
Figura 4	33
Figura 5	33
Figura 6	34
Figura 7	35
Figura 8	35
Figura 9	36
Figura 10	37
Figura 11	37
Figura 12	38
Figura 13	38
Figura 14	39
Figura 15	40
Figura 16	41
Figura 17	41
Figura 18	42
Figura 19	42
Figura 20	43

Figura 21	47
Figura 22	48
Figura 23	48
Figura 24	49
Figura 25	50
Figura 26	51
Figura 27	53
Figura 28	54
Figura 29	54
Figura 30	55
Figura 31	56
Figura 32	56
Figura 33	57
Figura 34	57
Figura 35	58
Figura 36	58
Figura 37	59
Figura 38	60
Figura 39	60
Figura 40	62
Figura 41	62

Figura 42	64
Figura 43	65
Figura 44	66
Figura 45	67
Figura 46	77
Figura 47	80
Figura 48	81
Figura 49	82
Figura 50	87
Figura 51	128
Figura 52	129
Figura 53	129
Figura 54	167
Figura 55	167
Figura 56	203
Figura 57	204
Figura 58	233
Figura 59	233
Figura 60	272
Figura 61	272

Resumen

El propósito del presente documento de investigación es analizar el lenguaje audiovisual en la segunda temporada de la serie de animación *Arcane* de Netflix en el año 2025, para lo cual se examinarán los elementos visuales, sonoros y narrativos empleados en la serie con el fin de comprender cómo estos recursos contribuyen a la construcción de la identidad de la serie. El enfoque es de tipo cualitativo, con un diseño no experimental de carácter descriptivo; la población está conformada por los capítulos de la segunda temporada de Arcane, de los cuales se seleccionaron cinco episodios mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, siguiendo criterios de inclusión y exclusión. Se aplicó la técnica de observación y se empleó una guía de observación como instrumento de recolección de datos. Los resultados del análisis evidencian que el lenguaje audiovisual en *Arcane* se desarrolla de manera minuciosa y expresiva, integrando con precisión los recursos visuales, sonoros y narrativos para potenciar la historia, construir atmósferas únicas y transmitir emociones y simbolismos. La serie presenta una estructura narrativa sólida, acompañada de personajes complejos y escenarios significativos que refuerzan su profundidad emocional y simbólica. En conjunto, el lenguaje audiovisual de *Arcane* trasciende lo ornamental para convertirse en su núcleo expresivo, fusionando recursos artísticos, técnicos y expresivos en una experiencia inmersiva que consolida a la obra como una referencia destacada de la animación contemporánea.

Palabras Claves: Lenguaje Audiovisual, Elementos Visuales, Elementos Sonoros, Elementos Narrativos

NOTA

El contenido de la investigación no se encuentra disponible en **acceso abierto** por determinación de los propios autores, en concordancia con en el Texto Integrado del Reglamento RENATI (artículo 12), la Directiva N°048-2020-CONCYTEC-P que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto (ALICIA) administrado por el pliego Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica - CONCYTEC y la Ley N° 29733, Ley de Protección de Datos Personales.

REFERENCIAS

- Acuña, A. O. (2023). *Análisis de la narrativa audiovisual del anime Blue Period de Netflix* [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. Repositorio Institucional de la Universidad Señor de Sipán. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/11759>
- Aguado, D., & Martínez, P. (2023). Arcane: Una distopía para (re)pensar caminos hacia la revolución: *Con A de animación*, 17, Article 17. <https://doi.org/10.4995/caa.2023.18093>
- Aguilar, B. J., & Guanilo, A. Y. (2024). Análisis de la narrativa audiovisual en el videojuego retro “Undertale”, Trujillo 2024. *Universidad Privada del Norte*. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/40067>
- Aguilar, F. Y. (2024). La narrativa audiovisual en personajes femeninos del cortometraje animado «Alba». *Repositorio Académico USMP*. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/13489>
- Agurto, R. M., & Lozano, B. S. (2021). *Expresión audiovisual de la película "Big Fish"* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/28314>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. [Universidad de Lima, Facultad de Ciencias Empresariales y Económicas, Carrera de Negocios Internacionales]. Repositorio de la Ulima : <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10818>
- Arias, J. L. (2020). Técnicas e instrumentos de investigación científica. Arequipa, Perú. *Enfoques Consulting EIRL*. <https://isbn.bnpgob.pe/catalogo.php?mode=detalle&nt=116731>
- Barberena, M. (2017). *El sonido en la narración audiovisual* [Trabajo académico, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de La Plata. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/74563>
- Bedoya, R., y León, I. (2016). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento. Segunda edición*. Universidad de Lima, Fondo Editorial.
- Block, B. (2020). *The visual story: Creating the visual structure of film, tv, and digital media*. Taylor & Francis Group. ProQuest Ebook Central.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315667829>
- Carrillo, S. N. (2023). *El lenguaje audiovisual de la película Soul de Pixar y la percepción de estudiantes en comunicación de una universidad particular de Lima en 2022*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/2334e111-b366-45f8-b10a-1152aaf6fd52>

- Celis, L., & Davila, X. D. (2023). La teoría del color en la narrativa audiovisual de la película Amélie, 2001 [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/35502>
- Cisneros et al. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que Apoyan a la Investigación Científica en Tiempo de Pandemia. *Dominio de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8383508>
- Chirinos, L. (2021). *Desarrollo y creación de personajes con características del TEA en los programas de Community y The Big Bang Theory*. <https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0d267012-e779-4a8c-a7b9-3feef1c1330>
- Cortez, J. A. (2020). El webinar como instrumento de investigación no experimental. *Apthapi*, 6(2), 1988–2000. Recuperado a partir de <https://apthapi.umsa.bo/index.php/ATP/article/view/67>
- Delgado, J. S., & Bojacá, A. M. (2024). *Análisis semiótico visual del diseño narrativo en la serie animada Arcane*. <https://repositorio.unibague.edu.co/entities/publication/d586fb33-7fc6-44f1-9af9-b2b558bad2b3>
- Dolcini, N. A. (2020). *La dirección de arte en el documental: Ambientación cinematográfica y construcción de personajes* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Río Negro]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Río Negro. <http://rid.unrn.edu.ar/handle/20.500.12049/6597>
- Escobar, O. F., & Garcia, A. M. (2023). *Análisis de la narrativa audiovisual en el uso del cine digital, en 'The Mandalorian' (2019 – 2020)* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/35391>
- Espinar, M. F. (2021). Análisis de la construcción de personajes a través del diseño de producción en la serie Euphoria. *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC)*. <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660978>
- Esteban, N. (2018). *Tipos de investigación* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Domingo de Guzmán]. Repositorio Institucional de la Universidad Santo Domingo de Guzmán. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>
- Farías, S. B. (2024). *La «Casa de los espíritus» realismo mágico: Análisis de la ambientación en el campo del lenguaje audiovisual* [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/204111>
- Fernández, F. y Martínez, A. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. PAIDÓS. Barcelona, España. <https://sixtoon.files.wordpress.com/2015/04/manual-basico-de-narrativa-y-lenguaje-audiovisual.pdf>

- Flores, R. P., & Zamora, J. J. (2024). *La etnicidad en la narrativa audiovisual de las películas Gregorio y Wiñaypacha, 2023* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/40379>
- Gabriel-Ortega, J. (2017). Cómo se genera una investigación científica que luego sea motivo de publicación. *Journal of the Selva Andina Research Society*, 8(2), 145-146. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=361353711008>
- García, S. (2019). *Animación híbrida 2D/3D* [Trabajo final de grado, Universitat Politècnica de Catalunya]. Repositorio Institucional de la Universitat Politècnica de Catalunya. <https://hdl.handle.net/2117/428568>
- González, A. G. J., & Gutiérrez, J. X. (2022). *Narrativa visual y percepción de la serie Arcane en las audiencias que participan en el videojuego en línea League of Legends* [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica del Perú]. Repositorio Institucional de la Universidad Tecnológica del Perú. <http://repositorio.utp.edu.pe/handle/20.500.12867/7051>
- Grossocordon, C. (2021). *Análisis de personajes y modelos interpretativos en la obra cinematográfica de Clint Eastwood: Tipologías y evolución* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la Universidad Complutense de Madrid. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/11347>
- Gutiérrez, C. A. (2020). *Análisis de contenido audiovisual de programas de estudio en Ciencias de la Comunicación en universidades de Trujillo, como parte de su comunicación externa*. [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de UCV: https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UCVV_fb8746bcf6d48ac9967dac854bb9e4ce
- Gutiérrez-San-Miguel, B. (2002). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. *Comunicar*, 9(18), 101-110. <https://doi.org/10.3916/C18-2002-16>
- Halim, W. N. A. W. A., & Baharuddin, N. (2024). Analyzing Difference Visual Art Style in the «Puss in Boots» Animated Films (2011 & 2022). *Asian Journal of Research in Education and Social Sciences*, 6(4), Article 4.
- Haux, B. (2021, diciembre 8). *The Making of Arcane. An Interview With Alexis Wanneroy*. *SyncSketch Blog*. <https://blog.syncsketch.com/creator-stories/arcane-fortiche/>
- Hernández, O. (2021). Aproximación a los distintos tipos de muestreo no probabilístico que existen. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 37(3). <http://www.revvmgi.sld.cu/index.php/mgi/article/view/1442>
- Infante, W. A. (2022). El color y la imagen en el lenguaje audiovisual en el filme “Videofilia y otros síndromes virales”. *Repositorio Institucional - UNS*. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/4059>

- Lopez, V. C., & Reyes, L. J. (2020). Análisis de la manifestación de la sonorización en la línea argumental de la película *El Rey León* (1994). *Universidad Privada del Norte*. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/27301>
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2017). *El diseño de la muestra: Metodología de la investigación social cuantitativa*. Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona, (2) 4, 13-64. <https://ddd.uab.cat/record/185163>
- Amaiquema et al. (2019). Enfoques para la formulación de la hipótesis en la investigación científica. *Revista Conrado*, 15(70), 354-360. Recuperado a partir de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1148>
- Martín, M. J. (2019). El valor de la iluminación en la ficción televisiva contemporánea: Estudio de caso de las series *Arde Madrid* (Movistar +, 2018) y *American Horror Story, Apocalypse* (FX, 2018). *Facultad de Comunicación y Documentación*, 92. Recuperado de: <https://fcd.ugr.es/docencia/trabajo-fin-grado/repositorio/2018-2019/el-valor-la-iluminacion-la-ficcion-televisiva>
- Mateos, A. (2019, julio). *En busca de patrones de comportamiento entre jugadores de League of Legends*. Universidad Autónoma de Madrid. Repositorio UAM. <http://hdl.handle.net/10486/689097>
- Maxwell, J. A. (2019). *Diseño de Investigación Cualitativa* (1st ed). Gedisa, Editorial, S.A. https://api.pageplace.de/preview/DT0400.9788417835057_A38483421/preview-9788417835057_A38483421.pdf
- Medina, D. (2019). *El color como elemento enunciativo en el audiovisual de ficción: Drive (2011)* [Trabajo]. Dehesa, Universidad de Extremadura. <https://dehesa.unex.es/entities/publication/33d274b0-440c-49f5-95b1-51efee2ca417>
- Muñoz, R. G. (2020). Revisión teórica de herramientas metodológicas aplicadas en la investigación criminológica. *Derecho y cambio social*, (59), 501-511. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7219653>
- Nepiyppov, V. V. (2021). *Hyperrealism in digital cinema (en el ejemplo de la serie-antología Love, Death & Robots)*. *Наука телевидения (TV-Science)*, 17(3), 73-94. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.3-73-94>
- Nieve, A. (2024). *Arcane: El discreto encanto de la cinematografía*. 88 Grados. https://www.88grados.com/articulos/602_arcane-el-discreto-encanto-de-la-cinematografia
- Pérez, G. S. (2021). *El lenguaje visual de Spider-man: Into the Spider-verse* (Trabajo de fin de grado, Universidad de Málaga). Repositorio Institucional Universidad de Málaga. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/22584>
- Piñeiro, T. (2015). Composición, variación y funciones del leitmotiv en el universo Indiana Jones. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (37), 211-237. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523552856007>

- Piñeiro, T. (2019). *Sonidos Que Cuentan : La Ambientación Sonora en el Audiovisual*, Editorial UOC. ProQuest Ebook Central, <https://ebookcentral.bibliotecaupn.elogim.com/lib/upnpe/detail.action?docID=7025802>.
- Pongo, F. N. (2022). *La narrativa transmedia en videojuegos. Caso: League of Legends* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <https://hdl.handle.net/11537/31998>
- Retamozo, J. (2021). *Análisis del contenido audiovisual de los videos de mitología griega de Destripando la historia. Lima. 2021* [Tesis en Ciencias de la Comunicación, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio de UCV: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94637/Retamozo_SJS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Román, A. (2022). *Composición musivisual: Guía para la creación de música audiovisual*. Madrid, España. Visión Libros. Recuperado de: https://books.google.es/books?id=8StjEAAAQBAJ&dq=%22la+musica%22+%2B+%22audiovisual%22&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s
- Rubio, C. J. (2015). *El lenguaje visual de los colores: Historia, cultura y problemas en la traducción de las expresiones idiomáticas de colores*. [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental de la Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/13753>
- Sánchez, J. C. (2024). *Error de tipo en el delito de violación sexual en menores de edad de 12 a 14 años en Ayacucho, 2016-2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional de la Universidad Privada del Norte. <https://repositorio.upn.edu.pe/handle/11537/38915>
- Sarovich, J. P. (2019). *Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película "El verano de Kikujiro" de Takeshi Kitano* [Tesis de licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio de la Universidad Privada del Norte. <http://hdl.handle.net/11537/22022>
- Segura, D. T. i. (2014). La esencia del silencio audiovisual. 'El silencio' de Bergman como ejemplo. COMUNICACIÓN. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 1(12), Article 12. <https://idus.us.es/items/3bb72b13-db51-4eea-b9e6-63d2cfbe97e4>
- Soto, J. A. (2019). *El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: El caso de «The Last of Us»* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional de la Pontificia Universidad Católica del Perú. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14043>
- Sunderland, P. (2019). *The virtual worlds of cinema: Visual effects, simulation, and the aesthetics of cinematic immersion* [Tesis doctoral, University of Glasgow]. Enlighten Theses. <https://core.ac.uk/reader/232915290>

- T B Skyen (Director). (2023, junio 21). *The greatest League of Legends trailer in years! || Naafiri: HOUNDS OF IRON breakdown* [Video recording]. <https://www.youtube.com/watch?v=qG04oaSQ410>
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2016). *La dirección de arte en el cine peruano* (2.^a ed.). Universidad de Lima.
- Valdivieso, M. C. A. (2025). Smears en animación: Una exploración de la técnica y su impacto en la narrativa visual. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-19. Recuperado de: <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-1508>
- Velarde, A. (2016). Los efectos sonoros y ambientes en el cine, y la posibilidad de relacionarlos con el subtexto de la obra, *INMÓVIL*, 2 (1). Recuperado de: <https://inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/7>
- Winter, D. (2024, febrero 10). *Why Netflix's Arcane looks so good: How Fortiche ramped up the animation pipeline*. RedShark News. <https://www.redsharknews.com/why-netflixs-arcane-looks-so-good-how-fortiche-ramped-up-the-animation-pipeline>
- Yelzkizi. (2025, marzo 17). *What 3D Software Did Arcane Use? Full Breakdown* [Yelzkizi]. <https://yelzkizi.org/what-3d-program-did-arcane-use/>
- Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Mendoza, Argentina. Universidad Nacional de Cuyo