

**UNIVERSIDAD CATÓLICA SANTO TORIBIO DE MOGROVEJO**  
**FACULTAD DE HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE COMUNICACIÓN**



**Análisis de la narrativa audiovisual en la comunicación de los  
personajes principales de la película una voz silenciosa**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

**AUTOR**

**Diego Enrique Chiroque Reaño**

**ASESOR**

**Oscar Eduardo Veliz Lluncor**

<https://orcid.org/0000-0001-9155-1710>

**Chiclayo, 2025**

**Análisis de la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes  
principales de la película una voz silenciosa**

PRESENTADA POR

**Diego Enrique Chiroque Reaño**

A la Facultad de Humanidades de la  
Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo  
para optar el título de

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Cecilia Lourdes Vidaurre Nieto

PRESIDENTE

Karl Friederick Torres Mirez

SECRETARIO

Oscar Eduardo Veliz Lluncor

VOCAL

## **Dedicatoria**

A Dios y a mi familia, que con su esfuerzo y dedicación me han apoyado en todo el trayecto de mis estudios.

## **Agradecimientos**

A todas aquellas personas que confiaron en mí en todo momento.

## CHIROQUE REAÑO - INFORME DE TESIS

### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>20%</b>	<b>19%</b>	<b>6%</b>	<b>11%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>tesis.usat.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>alicia.concytec.gob.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Internacional de la Rioja</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorioacademico.upc.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>periodicos.unb.br</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.upn.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>revistas.usal.es</b> Fuente de Internet	

## Índice

<b>Resumen</b>	5
<b>Abstract</b>	6
<b>Introducción</b>	7
<b>Revisión de la literatura</b>	8
<b>Materiales y métodos</b>	17
<b>Resultados</b>	20
<b>Discusión</b>	25
<b>Conclusiones</b>	26
<b>Recomendaciones</b>	26
<b>Referencias</b>	27
<b>Anexos</b>	32

## Resumen

La presente investigación planteó como objetivo principal analizar la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes principales de la película Una voz silenciosa. Para ello, se analizó la colorización usada en sus escenas, se analizaron los efectos de sonido y banda sonora de las mismas y se describió la semiótica en cada una de las escenas seleccionadas. El tipo de investigación fue cualitativo con un enfoque hermenéutico. La técnica aplicada fue la observación y se usó como instrumento una ficha de observación. Los resultados arrojaron que la película se destaca en el uso de tonalidades cálidas en sus escenas. De igual manera, se usó música incidental y sonidos naturales, los cuales dieron más énfasis en la naturalidad de sus mensajes. Asimismo, la semiótica de las escenas destacó por el uso de signos, objetos e interpretantes que emitían mensajes implícitos, lo que fortaleció la comunicación entre los personajes principales a través de su narrativa audiovisual.

**Palabras clave:** Semiótica, sonido, estilo musical, película, estética.

## **Abstract**

The present research aimed to analyze the audiovisual narrative in the communication of the main characters in the film "A Silent Voice." To achieve this, the colorization used in its scenes was examined, the sound effects and soundtrack were analyzed, and the semiotics in each of the selected scenes were described. The research was qualitative with a hermeneutic approach. The technique applied was observation, using an observation form as the instrument. The results revealed that the film stands out in the use of warm tones in its scenes. Similarly, incidental music and natural sounds were used, emphasizing the naturalness of the messages. Additionally, the semiotics of the scenes stood out for the use of signs, objects, and interpretants that conveyed implicit messages, strengthening the communication between the main characters through their audiovisual narrative.

**Keywords:** Semiology, sound, musical styles, film, aesthetics.

## Introducción

El anime ha demostrado ser un elemento que se ha establecido como un modelo artístico cinematográfico desde un nicho hasta integrarse en el mundo del cine popular. De acuerdo con Gil (2020), se afirma que el anime ha evolucionado dentro del mundo cinematográfico, cobrando bastante relevancia a nivel global y esto se ve reforzado por su distintivo diseño de personajes y las tramas complejas que hacen que el anime sea fácilmente reconocible en diferentes lugares del mundo.

Por tanto, el estilo narrativo del anime, también conocido como animación japonesa, se caracteriza por tener un ritmo más pausado que resalta la importancia de las emociones, los detalles del entorno, los gestos y las acciones, e incluso utiliza imágenes simbólicas (Brenner, 2007, citado en Gamarra, 2019). En este sentido, cabe destacar que el anime es un estilo de animación que se aplica a distintas series y películas oriundas de Japón. Por ello, existe una gran diferencia entre la animación convencional de caricaturas o dibujos animados americanos o europeos, así como la forma en la que se narran estas historias.

Por consiguiente, la manera en la que se estructuran los mensajes en cada una de las escenas se vuelven relevantes, así como la intensidad en los momentos más emotivos o el uso de diferentes combinaciones de color que permiten sumergir al espectador en la atmósfera del contexto. Esto es secundado por Ulrich (2020) quien asegura que las imágenes tienen el poder de generar impacto y sensaciones en el espectador únicamente a través de sus colores e incluso si carecen de ellos.

En el anime *One Piece*, Ibarra, R. (2020), destaca a grandes rasgos la brecha narrativa que desarrollan las animaciones japonesas, respecto a las series animadas de Disney, Pixar o Sony, tanto por su simbología como por sus elementos conductores en la trama y el arco evolutivo de los personajes a través de su entorno. En su investigación resalta la importancia y trascendencia del anime a lo largo de los años, dado que *One Piece* lleva más de 20 años en emisión, con 13 películas y especiales.

Por otro lado, *Naruto Shippuden*, un anime con una gran audiencia mundial, emitido entre 2007 y 2017, cuenta con más de 200 episodios transmitidos en más de sesenta países, el cual se estableció como ícono en la cultura popular (Ramírez 2021). La serie desarrolla la historia de sus personajes de una forma destacable a través de la iconicidad de sus ambientes, colores y una banda sonora reconocible que conecta con la audiencia por su forma única en el uso de los elementos narrativos audiovisuales (Giraldo y Santa Cruz, 2021).

No obstante, la narrativa audiovisual en el anime es un tema que suele ser poco tocado en las investigaciones. En este caso, *Una voz silenciosa* es una película estrenada en 2016 y dirigida por Naoko Yamada, desarrolla una historia donde las dificultades auditivas de la protagonista destacan por el tratamiento narrativo audiovisual que recibe, incidiendo en la necesidad que tiene el coprotagonista por aprender el sistema de lenguaje de señas para comunicarse con ella. Respecto a su narrativa, se incluyen muchos símbolos, una colorización particular y el uso de la banda sonora muy puntuales que transmiten y comunican diferentes mensajes para el espectador (Vila y Cerdán, 2022).

A pesar de la evidente importancia de estos elementos audiovisuales, existen escasos trabajos de investigación enfocados en estos recursos. Debido a ello, se planteó la siguiente interrogante: ¿Cómo es la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes principales de la película Una voz silenciosa?

El presente trabajo de investigación es conveniente para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo porque los estudiantes podrán identificar el lenguaje narrativo audiovisual, así como la intención y la conformación de los mensajes en las escenas del anime y de cualquier otro material audiovisual.

Esta investigación tiene una relevancia social para académicos, estudiantes de cine, comunicación y artes visuales, al analizar cómo el lenguaje narrativo de la película Una voz silenciosa utiliza colores, música y otros recursos visuales para transmitir mensajes y emociones sin la necesidad de diálogos. También es valiosa para creadores de contenido y profesionales del audiovisual, interesados en comprender cómo estos elementos pueden comunicar estados emocionales y profundizar en la conexión entre personajes. Por último, a los aficionados a la animación japonesa, esta investigación ofrece una nueva perspectiva sobre el poder de la narrativa audiovisual para representar experiencias humanas complejas de forma sutil y emocionalmente impactante.

El estudio cobra valor teórico porque valida los trabajos de investigación previos y aporta nuevos conocimientos sobre el lenguaje narrativo en el ámbito audiovisual, a través de sus resultados. Además, el análisis de diversas teorías audiovisuales y comunicacionales ha fortalecido la comprensión de productos como el anime, enfocándose en elementos clave como la música, la narrativa visual y el uso de los colores. Esto ha permitido una interpretación más precisa, coherente y sustancial de cómo estos recursos contribuyen a la construcción de la narrativa audiovisual en la obra analizada.

Finalmente, tiene una justificación metodológica debido a que los instrumentos realizados para el análisis narrativo audiovisual de la película sirve como base para aplicarse a otras películas de este o diferente género, e incluso, en otras ramas de la comunicación.

Esta investigación tiene como objetivo general analizar la narrativa audiovisual de la película Una voz silenciosa en la comunicación de los personajes principales. Asimismo, se consideran los siguientes objetivos específicos: Analizar la colorización usada en las escenas seleccionadas a partir de los personajes principales de la película. Después, analizar los efectos de sonido y banda sonora usados en las escenas seleccionadas a partir de los personajes principales de la película. Y, finalmente, describir la semiótica en las escenas seleccionadas a partir de los personajes principales de la película.

## **Revisión de la literatura**

### **Antecedentes**

Giraldo y Santa Cruz (2021), analizaron la narrativa audiovisual del anime *Naruto Shippuden Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos*. Utilizaron una metodología cualitativa y como instrumento una ficha de observación para identificar la diégesis, la imagen y el sonido del anime. Analizaron 4 capítulos de 23 minutos cada uno, donde se encontraban las secuencias de la batalla. Concluyeron que los personajes se relacionan con diferentes colores para identificarlos. Asimismo, reconocieron que el catálogo de música y efectos de sonido está planeado perfectamente para identificar cada momento memorable de la pelea.

Sachun (2021), realizó una investigación cuyo propósito fue analizar la relación entre: el diálogo, la atmósfera, la música, el silencio y los efectos sonoros con el conflicto dramático en la trama de la temporada 1 del anime *Tokyo Ghoul*. Seleccionaron 8 capítulos y momentos clave del conflicto dramático con el fin de examinar el desarrollo de la historia y los personajes. Utilizaron una metodología cualitativa descriptiva y una ficha de observación. Concluye la investigación determinando que la atmósfera predice los sucesos de la serie, además de envolver a los personajes y relacionarlos con una característica particular. De igual manera, la música y efectos de sonido van marcando los puntos claves de la serie, haciéndola más intensa, con mayor volumen, en momentos de sufrimiento o alegría y más leves o suaves en momentos neutrales de la serie. Por último, concluyó que el silencio es un elemento significativo que otorga una carga al mensaje sin necesidad de escuchar algo.

Ramírez (2021) desarrolló una investigación que se centró en analizar el discurso bélico presente en la saga de Kakashi Gaiden del anime "*Naruto: Shippūden*" en el año 2021. Para llevar a cabo el estudio, aplicó la teoría del cultivo y la teoría del chivo expiatorio. El enfoque metodológico empleado fue de naturaleza cualitativa, de tipo aplicada, y utilizó un diseño de estudio de caso, aplicando la técnica de análisis de información hermenéutica. La recolección de datos se basó en la observación, utilizando una ficha de observación como instrumento. Esta ficha la aplicó a los episodios 7 y 8 de la temporada 6 de "*Naruto: Shippūden*", que comprenden la saga de Kakashi Gaiden, con una duración total de 44 minutos y 39 segundos. Como resultado, concluyó que el discurso bélico se manifestó a través de la perspectiva oriental de lucha en beneficio del pueblo, bajo una única verdad, donde el odio desempeñó un papel crucial en el desarrollo de los personajes y sus acciones, impulsándolos en la búsqueda de sus objetivos y en la aspiración de establecer un orden.

### **Bases científicas**

#### **Teoría narratológica**

La teoría narratológica es una rama de la teoría literaria que se enfoca en el análisis de la estructura y el funcionamiento de las narrativas. Esta teoría se ha desarrollado a lo largo de varias décadas y ha sido influenciada por diversos autores y enfoques. Según Chatman (2019), uno de los principales objetivos de la narratología es "comprender cómo las historias se organizan para que tengan sentido para el lector o el espectador" (p. 23).

En un estudio reciente sobre la novela gráfica "*Watchmen*" de Alan Moore y Dave Gibbons, se utilizó la teoría narratológica de Chatman para analizar la estructura narrativa y los elementos visuales de la obra. El autor del estudio señala que "la narratología de Chatman resulta útil para desentrañar la complejidad de la narrativa en '*Watchmen*', ya que permite analizar la estructura temporal, el narrador y la construcción de los personajes" (Percivale, 2022, p. 35).

### **Teoría de la Gestalt**

La teoría Gestalt es una corriente psicológica que surgió a principios del siglo XX cuyos exponentes más reconocidos han sido: Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, Kurt Koffka y Kurt Lewin. En el contexto del mundo audiovisual, la teoría señala cómo se construyen los mensajes visuales y auditivos en las obras audiovisuales, y cómo los espectadores interpretan y dan sentido a estos mensajes. Según Díaz y Remael (2020), "la teoría Gestalt sugiere que los seres humanos tienen una tendencia natural a organizar la información visual en patrones coherentes y significativos, lo que les permite percibir y entender el mundo que les rodea" (p. 76).

### **Teoría del color**

La teoría del color, formulada por Goethe en 1810, explora cómo los colores influyen en las emociones y estados mentales, revelando la profunda conexión entre la paleta cromática y la psicología humana. Ludvík, (2020) afirma que los colores afectan nuestra interacción con el mundo, como cuando un niño es atraído a color llamativo de la flama, pero aprende a temer y respetar el fuego, luego de tocarlo, asociando así el tono rojo o amarillo al peligro o a calor.

### **Lenguaje Narrativo**

El lenguaje narrativo es una herramienta importante en la creación de obras audiovisuales, ya que permite contar una historia de manera efectiva y persuasiva. Según Todorov (2019), la narración es un procedimiento complicado que abarca la elección de la historia, la estructuración de los acontecimientos y la entrega del discurso. El uso de elementos visuales como la fotografía, el sonido y la música, son esenciales para transmitir las emociones y los sentimientos de los personajes.

En este sentido, según Ginting et al. (2019), el uso del lenguaje narrativo en el cine es crucial, puesto que permite presentar historias de forma visual y organizada. La narrativa en las películas es esencial para generar sentido y continuidad, mediante la estructuración de la trama, la concepción de los personajes y la representación escénica. Además, la narración en las películas es capaz de comunicar sensaciones, principios y mensajes al público, siendo de esta manera un elemento crucial en la formación de la vivencia del espectador.

Por otro lado, el anime es un género que utiliza el lenguaje narrativo de manera única para contar sus historias. Según Hanzawa (2019), el anime utiliza diferentes técnicas narrativas para hacer que la historia sea más interesante. También se utiliza la técnica del flashback para mostrar eventos que sucedieron antes de la historia principal.

En este sentido, el lenguaje narrativo funciona comunicacionalmente como el canal a través del cual el mensaje de la película llega hasta el espectador.

En conclusión, el lenguaje narrativo es esencial en la creación de obras audiovisuales. El uso de elementos visuales y técnicas narrativas ayuda a contar una historia de manera más efectiva y persuasiva. El anime es un género que utiliza de manera única el lenguaje narrativo para contar sus historias, lo que lo hace interesante y atractivo para diferentes audiencias.

## **Comunicación**

La comunicación es un proceso vital en la interacción humana. Según West y Turner (2019), la comunicación es “el proceso de transmitir información y significado de una persona a otra mediante el uso de signos, símbolos y conductas compartidas” (p. 4).

Por otro lado, Reshoketswe (2021), señalan que la comunicación es un proceso complejo que implica múltiples elementos, como el mensaje, el contexto, el canal, el emisor y receptor. Cada uno de estos elementos puede influir en el proceso de comunicación y afectar la forma en que se interpreta y se comprende el mensaje.

El proceso comunicativo es un acto esencial de intercambio que permite la interpretación de diferentes elementos visuales y auditivos para la comprensión del mensaje entre dos o más personas.

## **Lenguaje no verbal**

El lenguaje no verbal engloba formas de comunicación que no dependen del habla oral o de palabras escritas, y se caracteriza por su naturaleza no convencional. Además, los elementos visuales como los sonidos y las formas también juegan un papel importante en la comunicación no verbal.

En este sentido, el lenguaje no verbal se refiere al proceso de comunicación en el que se envía y recibe información que no requiere de palabras. Este tipo de información puede incluir gestos, expresiones faciales, posturas corporales, entre otros aspectos según (Wainwright, 1993, como se citó en Coronado, 2020).

Por otro lado, destaca la importancia de considerar el manejo del espacio y los gestos en la interpretación de la comunicación no verbal. En relación con el espacio, se debe tener en cuenta cómo se utiliza para demostrar intenciones hacia otras personas, ya sea al invadir el espacio personal o mantener una distancia adecuada. En lo que respecta a los gestos, se consideran como uno de los medios más significativos para la comunicación no verbal, dado que posibilitan la expresión de una amplia gama de emociones, tales como felicidad, sorpresa, tristeza, miedo, ira, repulsión y desprecio. (Fast, 1984, como se citó en Vanessa y Valentina, 2022).

## **El color**

El color se define como una percepción visual que se produce cuando la luz reflejada por un objeto entra en los ojos y se procesa en el cerebro (Kaya & Epps, 2019).

En el mundo audiovisual, el color es una herramienta poderosa para crear significado, emoción y estilo en las producciones visuales. Se utiliza para establecer la atmósfera, la ambientación, el tono y la temática de una película o serie (Daza et al., 2020).

En este sentido, Vélez (2019) comenta que, se puede hacer una distinción del color dentro de los productos audiovisuales, entre los colores o tonalidades frías y las cálidas. Dentro de las tonalidades cálidas se encuentran colores que pertenecen a la gama de los rojos, como el amarillo y el naranja, en cambio, en las frías, encontramos los pertenecientes a la gama de los azules, como el verde o el violeta.

Asimismo, en las películas de anime, el uso del color es particularmente importante debido a su estilo visual característico. El anime utiliza el color para crear efectos emocionales y psicológicos en la audiencia, como el contraste de colores con tonos más cálidos y otros con sensaciones frías para resaltar la tensión en una escena (Aoyama, 2021). Además, el anime utiliza el color para dar vida y personalidad a los personajes, con colores brillantes y vibrantes para personajes alegres y cálidos, y colores oscuros y fríos para personajes más serios y misteriosos (Ishida, 2019).

Por otro lado, según Daza et al. (2020), el uso del color en las películas se ha vuelto cada vez más sofisticado y complejo, debido a los progresos tecnológicos y los procedimientos de posproducción. Los cineastas ahora pueden manipular el color digitalmente para crear efectos visuales impactantes y potenciar la narrativa de la película. Además, los colores también pueden ser utilizados como símbolos para representar ideas y conceptos abstractos en la película.

El color es una herramienta esencial en el mundo audiovisual, capaz de crear significado y emoción en las producciones visuales. En las películas de anime, su uso es particularmente importante debido al estilo visual característico del género. En términos generales, a lo largo del tiempo, el empleo del color en el cine ha experimentado una evolución significativa, y en la actualidad los cineastas cuentan con una amplia gama de técnicas y procesos para manipular el color y realzar la narrativa de sus películas.

## **El sonido**

El sonido es una de las herramientas más importantes en la producción audiovisual, ya que permite crear una experiencia inmersiva y emocional para la audiencia. Según Zuvirie (2020), el sonido se define como la propagación de una onda a través del aire y se percibe por el oído humano. Además, el sonido es capaz de transmitir información y sensaciones a través de sus características físicas, como la frecuencia, la amplitud y la duración.

Del mismo modo, el sonido es utilizado como un recurso narrativo para reforzar el mensaje visual y crear un ambiente sonoro coherente y atractivo. Según Martínez (2021), el sonido en las películas puede ser utilizado para crear diferentes emociones, como tensión, misterio, alegría, tristeza y empatía. Además, el sonido también puede ser utilizado para marcar cambios en la trama, enfatizar elementos visuales y destacar la importancia de ciertos momentos.

El sonido es una herramienta clave para crear una experiencia inmersiva y emocional para la audiencia. Según el estudio de Belton (2019), el sonido en las películas es utilizado para crear una ilusión de realidad y aumentar la sensación de presencia del espectador en la historia. Además, el sonido puede ser utilizado para transmitir información importante, como diálogos, efectos sonoros y música, y para crear una atmósfera coherente y atractiva para la audiencia.

## **Música**

La música es un elemento sonoro que ha sido utilizado en el cine desde sus inicios. Según Lerner y Kermodé (2020), la música tiene el poder de influir en las emociones del espectador, crear atmósferas, establecer un ritmo y acentuar el impacto de las imágenes en pantalla. La música también puede ser utilizada para reforzar el mensaje narrativo de la película, como un elemento más de la estructura narrativa.

Por esa razón, en la mayoría de las películas, la música es una parte integral de la experiencia audiovisual. Según Kassabian (2019), la música en el cine no solo es un elemento sonoro, sino también un elemento narrativo que puede ayudar a contar la historia. La música puede ser utilizada para establecer la ambientación de la película, crear un clima emocional y enfatizar los momentos dramáticos. Adicionalmente, la música puede desempeñar un papel fundamental en el desarrollo de la personalidad de los personajes y establecer una conexión emocional entre ellos y el espectador.

## **Banda sonora**

La banda sonora es un elemento fundamental en la construcción narrativa de las películas, como afirma Gorbman (2019), la banda sonora es "la mezcla de sonidos y música en una película", que puede incluir efectos de sonido, diálogos y música (p. 2). Por su parte, Cooke (2021), destaca que la banda sonora es "un elemento narrativo clave" que puede establecer el tono emocional y la atmósfera de una película (p. 96). En definitiva, la banda sonora juega un papel fundamental en la construcción del discurso audiovisual en las películas, ya que proporciona al director la capacidad de establecer el ritmo, la tensión y el significado emocional de la historia que se está narrando.

En este sentido, según Gorbman (2019), la música en la banda sonora puede ser utilizada para manipular las emociones del espectador y enfatizar ciertos momentos en la trama. Además, la banda sonora puede ayudar a la continuidad narrativa, ya que puede crear una sensación de cohesión en la película.

Finalmente, la música de la película también puede desempeñar un papel importante al establecer el tono general de la obra y generar una conexión a través de las emociones y sensaciones del público. De acuerdo con Rodríguez (2021), la música tiene la capacidad de generar una atmósfera concreta y establecer el ambiente adecuado para la película. Además, la banda sonora puede resaltar el tema principal de la película mediante el uso de motivos y temas musicales recurrentes.

## El sonido en el anime

El sonido es un elemento crucial en el anime, ya que tiene la capacidad de establecer el tono emocional de una escena y transmitir información importante sobre la narrativa (Sugai, 2019). Además, el sonido también puede utilizarse para indicar el paso del tiempo, la ubicación geográfica y las emociones de los personajes (Tanaka, 2021). En este sentido, el sonido en el anime funciona como una herramienta narrativa que ayuda a los creadores a contar historias de manera efectiva.

En otro aspecto, en muchas series de anime, la música es un elemento importante del sonido y se utiliza para enfatizar el estado emocional de los personajes y el ambiente de la escena (Sugai, 2019). La música puede ser utilizada para crear tensión, tristeza, felicidad, entre otros sentimientos, y puede ser tan importante como el diálogo hablado. En algunos casos, la música puede ser tan icónica que se convierte en un elemento distintivo de la serie, como es el caso del tema principal de la serie "*Attack on Titan*" (Iwamoto, 2020).

De igual manera, Cano (2023), sostiene que en el anime, la música puede destacarse por tener dos grandes temas o canciones que indican el inicio y el final de cada película o serie, a los cuales se les conoce como *opening* y *ending* respectivamente. Además, se puede resaltar el uso de una melodía que funciona como marca o sello del producto audiovisual. Para ello, Cano realiza una comparación entre algunas producciones de Disney y las animaciones japonesas, donde se realiza un tema principal; dicha canción sonaría en los momentos cruciales de la historia, a la cual se le añaden o modifican ciertos elementos como la velocidad o intensidad del sonido, pero mantiene la misma esencia, como en el caso de la película animada '*Up*' de Disney, donde escuchamos la misma tonada en piano durante toda la película en diferentes ritmos.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, en el anime ocurre lo mismo, como en el caso de la película '*Your name*' del director Makoto Shinkai, donde sucede exactamente lo mismo, se compone una melodía principal que se usa durante los momentos clave de la película pero con ciertas variaciones, alteraciones de tempo, acústica e intensidades de los instrumentos.

## Música Incidental

La música dentro del mundo audiovisual tiene un gran número de variaciones, clasificaciones o tipologías. Sin embargo, cuando nos referimos al lenguaje narrativo de una película se debe mencionar la música de fondo o música incidental. El compositor Stanley Silverman, en su trabajo de 2018, presenta una definición precisa de este género al describirlo como la música que acompaña, es decir, aquella que complementa y enriquece al material audiovisual que se observa. Destaca, de igual manera, esa relación entre lo que se presenta en pantalla y lo que debe sentir el espectador (Silverman, 2018, como se citó en Vásquez, 2021).

Por otro lado, Arboleda (2020) se refiere a la música incidental como *Background music* y la percibe como algo irreal, debido a que su existencia no está justificada dentro de la película, lo mismo que sucede con los efectos de sonido artificiales.

Sin embargo, el autor, en contraste con lo mencionado por Stanley, hace énfasis en que este tipo de música solo es un elemento que ayuda a la interacción de la película con el espectador, a no ser que esta sea compuesta originalmente para la película.

### **Efectos de sonido**

Además de la música, los efectos de sonido también son importantes en la animación japonesa y pueden utilizarse para enfatizar acciones y eventos específicos (Sugai, 2019). Como lo describe Tanaka (2021), los efectos de sonido pueden utilizarse para representar golpes, explosiones, sonidos de armas, y otros sonidos ambientales.

En este sentido, se pueden dividir en dos tipos, los artificiales y los naturales. Cano (2023), describe los primeros como no pertenecientes al espacio o situación, es decir, aquellos efectos como las exageraciones de los personajes en sus expresiones faciales o como el sonido de una bombilla cuando tienen una idea, por lo general los identificamos porque no existe algo tangible que esté reproduciendo o emitiendo dicho sonido.

Por el contrario, al hablar de efectos de sonido naturales, podríamos hacer referencia a los sonidos emitidos por seres vivos, animales e incluso plantas. Sin embargo, Nuñez (2021) se refiere a estos sonidos desde la perspectiva de su existencia o no dentro de la escena. Aquellos sonidos que poseen una fuente de emisión, como las voces, el sonido de la lluvia, los animales, los carros al pasar, incluso un huevo al freírse, a todos estos los considera como sonidos naturales.

### **Semiótica**

La semiótica se enfoca en analizar signos y símbolos, así como en comprender su uso en la comunicación de significados en diversos contextos, como el lenguaje y la cultura. Creada por Ferdinand Saussure en el siglo XVI, establece la comunicación e interpretación de los mensajes más allá de los signos convencionales, llegando a reconocerlos a través de la vestimenta, las decoraciones e incluso las mismas profesiones (Duque, 2020).

### **Signos**

Cuando hacemos referencia a los signos, no se puede dejar de lado el aporte realizado por Charles Sanders Peirce, el autor y padre de la semiótica moderna o teoría de los signos. Peirce destaca en su teoría de los significados una clasificación de signos que es la que se usará en este trabajo, que se estructura en íconos, índice y símbolos (Djaghoubi, 2020). Por otro lado, Gómez (2021) destaca que, esta clasificación se solidifica gracias a la tricotomía del signo como tal, un objeto o representamen y un interpretante.

En líneas generales, el signo actúa como el medio a través del cual se logra la comunicación de significados. Gómez (2021), comenta que estos signos pueden evidenciarse de forma física y mental. Sin embargo, en esta investigación nos centraremos solo en los físicos, debido a que el análisis de contenido se encuentra dentro de esta última categoría y visualiza características como el tamaño, el color, las formas y la disposición de estos dentro de una escena y que, a su vez, se encuentran plasmados en su contexto específico, ya sea el papel o en una pantalla, lo que permite que una persona desarrolle una interpretación.

Con base en esta tricotomía planteada por Peirce, se presenta al signo en relación con el objeto y este presenta tres tipos de relación. Ferreira (2020), describe que se puede establecer una relación según su fundamento en la calidad, lo que lo convierte en un ícono que se representa por su similitud. Un ejemplo de esto sería un logotipo que utiliza una manzana mordida para representar a una empresa de tecnología, ya que la forma de la manzana se asemeja a la fruta real.

Cuando el signo se relaciona con el objeto según su fundamento en la existencia, se convierte en un índice que se representa a través de un indicio o rastro.

Por ejemplo, las huellas de barro en el suelo indican que alguien ha caminado por esa área, lo que es un índice de la presencia de una persona.

Por último, si se relaciona basándose en principios culturales y convencionales, se convierte en un símbolo. Por ejemplo, la bandera de un país es un símbolo que representa a una nación y sus valores, las personas lo reconocen como tal debido a un acuerdo cultural generalmente aceptado.

### **Objeto o representamen**

El objeto es la entidad o referente que el signo representa, mientras que la representación se trata de cómo se muestra o caracteriza ese objeto.

El objeto inmediato y el objeto dinámico en un signo están interconectados. El objeto inmediato es la forma o representación visual que toma el objeto dinámico en el signo. En otras palabras, es la apariencia concreta del elemento representado, como una imagen o un símbolo. Por otro lado, el objeto dinámico se refiere a lo que el signo sustituye o representa, es decir, el objeto real o conceptual que existe en el mundo exterior al signo.

### **Interpretante**

Al hablar del interpretante, Djaghoubi (2020) comenta que se refiere al potencial de cada signo de ser interpretado. Es decir, cada signo tiene la capacidad de ser interpretado de diferentes maneras hasta que aparece el intérprete. Por ejemplo, si nos encontramos dentro de un centro educativo, este ya posee diferentes espacios y aulas, pero solo interpretamos cada uno de ellos cuando identificamos la cafetería el patio de juegos, el salón de primaria y de esta manera conocemos la función de cada espacio y que tipo de personas nos encontraremos en ellos.

Por otro lado, Santaella establece que el interpretante puede ser definido como una relación entre la mente del intérprete y el signo, teniendo como resultado que el significado de este es, por tanto, otro signo (como se citó en Ferreira, 2020).

### **Construcción de los personajes en el anime**

La construcción de personajes en el anime es un aspecto fundamental de la narrativa visual. Según Sakamoto (2019), los personajes en el anime son a menudo diseñados para reflejar una amplia gama de emociones y personalidades, con detalles minuciosos en su apariencia y expresiones faciales.

Además, la complejidad de los personajes en el anime puede ser mayor que en otros medios, ya que tienen la capacidad de evolucionar y desarrollarse a lo largo de la serie. También, Stone y Smith (2019), expresan que los personajes en el anime a menudo representan arquetipos comunes, pero sus personalidades y motivaciones únicas los hacen únicos e interesantes para los espectadores.

Por otro lado, en el anime, los personajes son a menudo representados a través de estereotipos que se han vuelto populares en la cultura popular japonesa. Por ello, Chen (2020), opina que estos estereotipos incluyen el héroe valiente, la chica tímida, el amigo leal, el villano malvado y otros. Sin embargo, estos estereotipos no limitan la complejidad de los personajes, sino que proporcionan una base sobre la cual los personajes pueden ser desarrollados y evolucionar a lo largo de la trama.

En este sentido, la construcción de personajes en el anime no solo se basa en su apariencia y personalidad, sino también en su papel en la historia. Según Iwabuchi (2020), el papel de los personajes en la trama a menudo está relacionado con temas más amplios que se exploran en el anime, como las relaciones amorosas, la amistad, el enfrentamiento contra el mal y la superación de las dificultades. Los personajes también pueden ser utilizados para transmitir mensajes y valores específicos a la audiencia.

## **Materiales y métodos**

La investigación adoptó el paradigma naturalista, debido a que este busca comprender cómo se construye y comunica la narrativa dentro de su contexto cinematográfico. Para esto, González, et al. (2021), establece que, en el paradigma naturalista se emplean métodos cualitativos como observaciones y análisis del discurso para recoger datos ricos y detallados.

De igual manera, este estudio se realizó bajo una metodología cualitativa y se aplicó un análisis de contenido que contribuyó en la exploración de las particularidades de la comunicación de cada personaje desde una perspectiva narrativa audiovisual. Hernández, R. (2019), afirma que en la investigación cualitativa se pone énfasis en la comprensión de los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en su entorno natural y en relación con el contexto.

La investigación utilizó un enfoque hermenéutico, que según Gurdián, 2007 (citado en Ciprián, 2023) destaca la importancia de la hermenéutica como un método general de comprensión que, a través de la interpretación, tiene la tarea de descubrir el significado de las cosas, interpretar de la mejor manera posible las palabras, escritos, textos y gestos, así como cualquier acto u obra, pero manteniendo su singularidad en el contexto al que pertenecen.

Los objetos de estudio se tomaron en cuenta con base en donde se mueven los personajes elegidos, es decir, 15 escenas seleccionadas de la película *Una voz silenciosa*, donde tuvieron participación e interacción los personajes Shoya y Nishimiya.

En cuanto a los criterios de inclusión, se analizaron 15 escenas donde se visualizó a los personajes principales interactuando juntos, donde destacó el uso de elementos visuales, narrativos y sonoros como colores, efectos de sonido, banda sonora y semiótica.

Por otro lado, no se consideraron escenas donde aparecen personajes secundarios o neutrales que no tenían un papel relevante en la trama principal de la película. De igual manera, no se tomaron en cuenta escenas de personajes no humanos o aquellos cuyos intereses estaban desconectados del conflicto principal del filme.

El escenario en el que se desarrolló el análisis fue la película *Una voz silenciosa*, la cual pertenece al género de animación japonesa o *anime*. Dirigida por Naoko Yamada, basada en el manga homónimo de Yoshitoki Ōima. La historia sigue a Shoya Ishida, un joven que, durante su infancia, acosó a una compañera de clase sorda, Shoko Nishimiya. A medida que crece, Shoya se siente culpable por sus acciones pasadas y trata de redimirse al tratar de hacer las paces con Shoko. Según Meza (2021) la película aborda temas como el bullying, la discapacidad, la redención y la importancia de la comunicación, y destaca por su manejo de la emoción y la narrativa visual.

Como técnica se utilizó el análisis del discurso. Para ello, Ponce y Ávila (2021) aseguran que este es el punto de partida más adecuado para la elaboración de un modelo de análisis satisfactorio de estos objetos audiovisuales.

El instrumento que se utilizó fue una ficha de análisis. Esta se basa en tomar nota minuciosa de la descripción de lugares, individuos, eventos, etc., que son relevantes para la investigación. En otras palabras, la ficha de análisis es una herramienta utilizada para investigar, evaluar y recopilar datos, centrada en un objetivo específico, en la que se identifican variables explícitas. (Gutiérrez y Sanz, 2018, como se citó en Huanca et. al, 2021). De esta manera, la guía que se realizó fue formulada en un formato sencillo y bajo la información recolectada por el profesional, para el cumplimiento de los objetivos de esta investigación.

<b>FICHA DE ANÁLISIS DEL LENGUAJE NARRATIVO EN LAS ESCENAS DE LA PELÍCULA "UNA VOZ SILENCIOSA"</b>				
<b>Esc N°</b>		<b>Duración de la escena</b>		
<b>Contexto de la escena</b>				
<b>Categorías</b>	<b>Sub-categorías</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Descripción</b>
<b>Color</b>	Tonalidades cálidas	Grado de participación en la escena	Rojo	
			Naranja	
			Amarillo	
	Tonalidades frías		Verde	
			Azul	
			Violeta	
<b>Sonido</b>	Banda sonora	Música	Opening o cabecera	
			Tema principal	
			Ending o cierre	
		Efectos de sonido	Musica de fondo o incidental	
			Natural	
			Artificial o sintético	
<b>Semiótica</b>	Signos	ícono		
		índice		
		símbolo		
	Objetos/representamen	inmediatos		
		dinámicos		
	Interpretantes	inmediatos		
		dinámicos		

Por otro lado, en el proceso de recolección de datos de esta investigación se aplicó una ficha de análisis segmentada para los 3 objetivos específicos. Es decir, el color, el sonido y la semiótica el cual permitió desglosar y describir de manera precisa las tonalidades y el grado de participación de los colores, así como el tipo de sonidos presentes en la comunicación y, por último, la naturaleza de los signos, los objetos e interpretantes hallados en las 15 escenas analizadas.

Finalmente, se interpretaron los datos, se discutieron los resultados y se resumió e integró la información en figuras. En esta investigación se garantizó el respeto a los derechos de autor de la película, se respetaron los principios éticos y la responsabilidad en cuanto al uso de su contenido, así como de los libros, revistas y artículos de los que se utilizó información relevante, como se establece en el Informe Belmont. Siguiendo estos principios, se garantizó la legitimidad del trabajo, evitando plagios. La investigación se realizó con la debida revisión de fuentes, citando adecuadamente y con base en una investigación sólida y honesta, en línea con las directrices del informe.

## **Resultados**

**Primer objetivo:** Se analizó la colorización usada en la película Una voz silenciosa en la comunicación de los personajes principales.

En la película Una voz silenciosa, la mayoría de las escenas utilizan una colorización en tonalidades cálidas, es decir, que destacan los colores rojo, amarillo y naranja, esto se debe en gran manera a que muchas escenas tienen una ambientación de día, por eso, es más fácil identificarla como una escena cálida. En cuanto a los colores que se usan en cada escena, el color con mayor grado de participación es el azul, aunque este es un color perteneciente al grupo de tonalidades frías, destacaba este color por el azul del cielo o el del agua. Esto resalta el hecho de que, en su mayoría las escenas retrataban escenarios al aire libre, lo cual destacaban colores propios de la naturaleza como el verde de las hojas de los árboles o los arbustos alrededor, el cual se ubica como el segundo con mayor grado de participación. Por otro lado, los colores amarillo y naranja eran muy destacables en las escenas, tanto por la luz del sol como por el cielo teñido de ese naranja en el atardecer. En este sentido, esto nos indica que a través de la colorización de estas escenas cálidas se destaca la naturaleza como parte de la interacción entre los personajes principales.

Por otro lado, se encontraron solo cinco escenas donde destacaban las tonalidades frías, en su mayoría debido a que eran escenas nocturnas o en lugares cerrados, como dentro de los pasillos de su escuela. Sin embargo, en estas escenas frías resaltaron dos colores, el rojo y el violeta. En cada una de las escenas con tonalidades frías estos colores se remarcaban de forma intensa haciendo un contraste alto.

Por último, cabe destacar que las escenas con tonalidades frías son las que contienen mayor peso o carga emocional en la película. En este sentido, la película plantea que estas escenas son las más importantes.

**Figura 1:**

*Resumen de la colorización en las escenas de la película Una voz silenciosa.*



*Nota. La colorización es la forma en la que distribuyen los colores dentro de una escena*

**Segundo objetivo:** Se analizaron los efectos de sonido y la banda sonora usada en la Película Una voz silenciosa en la comunicación de los personajes principales.

El sonido de Una voz silenciosa se destaca por el uso de efectos de sonidos naturales en su mayoría, lo que hace que la historia y la interacción entre los personajes Shoya y Nishimiya se sienta más orgánica. El uso de efectos de sonidos artificiales era exclusivo para momentos clave dentro de las escenas, como cuando Shoya tiene alguna reacción muy marcada.

En este sentido, esta decisión de la directora hace destacar que los momentos en los que los personajes principales interactúan se sientan reales y naturales, sin ninguna otra intervención más que la de sus propios sonidos.

Por otra parte, la música usada en todas las escenas ha sido incidental, esto también se debe a la realización de un álbum musical netamente dedicado a la película. Cada momento, gesto o acción iba marcado por una nota musical o un golpe de sonido musical que acompaña lo que nos cuentan en cada escena. De igual manera, la música incidental era en su mayoría notas de piano, suaves, sutiles y que aumentaban de intensidad dependiendo de la acción del personaje. Esta decisión de crear todo un álbum de música incidental para la película acompaña la idea de un enfoque orgánico dentro de cada escena. No obstante, se encontraron escenas que no tenían ningún tipo de música, lo que generaba que toda la atención se centrara en los personajes, en sus acciones y en su interacción.

## Figura 2:

*Resumen de la música y efectos de sonidos usados en la película Una voz silenciosa.*



*Nota. La música y efectos de sonido son todos los elementos audibles dentro de una escena*

**Tercer objetivo:** Se describió la semiótica en la película Una voz silenciosa en la comunicación de los personajes principales.

En la película Una voz silenciosa destacan el uso de signos que actúan con una naturaleza de índice, es decir, los signos usados o emitidos por los personajes principales en sus mensajes, actuaban, en su mayoría como indicios de lo que el personaje quería comunicar.

Esto se debe al factor principal de la trama y la característica principal del personaje de Nishimiya, su condición de sordomuda. A través del lenguaje de señas y de otros signos como las vibraciones de las barandas que ella sujetaba o de las ondas que ella veía en los líquidos, ella podía reconocer ciertos mensajes. Algunos otros signos que mantuvieron una naturaleza icónica mantenían un grado muy bajo de complejidad en el mensaje, es decir, al usar una pizarra o un cuaderno para escribir un mensaje, era fácilmente reconocible el mensaje para ella.

En cuanto a los objetos que representaban estos signos, en su mayoría se representaban como objetos dinámicos, es decir, estos objetos representaban al signo más allá de lo implícito en el objeto o representamen, como cuando Shoya arrojaba una piedra al hombro de Nishimiya para que ella pudiese voltear a verlo. Esa piedrita representaba el tacto y un llamado de atención para Shoya que a su vez Nishimiya interpretó de forma inmediata, correspondiendo directamente a la intención de Shoya. De esta manera, se entiende que la película disponía en su mayoría de objetos dinámicos.

En otro aspecto, los interpretantes son en su mayoría dinámicos, tanto Shoya como Nishimiya, acompañados de los elementos audiovisuales narrativos (color y sonido) emitían mensajes implícitos que fueron interpretados de forma diferente a la intención directa. Por otro lado, el personaje de Nishimiya al tener problemas de audición generaba que la naturaleza de estas interpretaciones fuese de esta manera.

Figura 3:

*Resumen de la semiótica en las escenas de la película Una voz silenciosa.*

## LA SEMIÓTICA DE LA PELÍCULA UNA VOZ SILENCIOSA

**SIGNOS:** En su mayoría índices.

Mensajes implícitos que dan indicio de lo que quiere comunicarle al otro personaje.



**OBJETO/REPRESENTAMEN:** La mayoría dinámicos.

Objetos no convencionales, gestos, señas, símbolos o elementos del entorno.



**INTERPRETANTE:** La mayoría dinámicos.

Interpretaciones libres que no coincidían con el mensaje directo del signo.



*Nota. La semiótica es una forma de comunicación a través signos y símbolos que usan un objeto y un interpretante*

## Discusión

Respecto al primer objetivo específico: Analizar la colorización usada en las escenas seleccionadas de la película *Una voz silenciosa*, los resultados arrojaron que en la mayoría de las escenas se usaron tonalidades cálidas, además del uso constante del azul, tanto en el cielo como en el agua, haciendo que cada escena se sienta más orgánica, así como los colores de los personajes que contrastaban con cada escena, para hacerlos destacar en sus interacciones. En este sentido, Vélez (2019) explica que la colorización de las escenas en productos audiovisuales se clasifican en tonalidades frías, que abarcan los colores azul, violeta y verde; así como las tonalidades cálidas que se representan mediante el rojo, amarillo y naranja. Por otro lado, según Daza et al. (2020), la colorización en las películas se utiliza para brindar un mayor énfasis en cuanto a la temática y la atmósfera dentro de la película. Dichos resultados coinciden con lo obtenido por Giraldo y Santa Cruz (2021) en su investigación sobre la narrativa audiovisual del anime *Naruto Shippuden*, en el que detalló que las tonalidades frías y cálidas representan gráficamente la ambientación, el tono de los mensajes y también brinda información necesaria para la identificación de cada personaje frente al entorno y la situación que narran las escenas.

Con relación al segundo objetivo: Analizar los efectos de sonidos y banda sonora usados en las escenas seleccionadas de la película *Una voz silenciosa*, se obtuvo que la musicalización de las escenas seleccionadas es en su mayoría a través de música incidental que acompaña las interacciones y acciones de cada personaje al comunicarse entre sí, por otro lado, los momentos de mayor tensión no poseen ningún tipo de música para destacar los efectos de sonidos producidos por cada personaje y el entorno, los cuales son en su mayoría naturales, que refuerzan la idea de mensajes reales y orgánicos. Estos resultados coinciden con lo obtenido por Sachun (2021) quien concluyó que la música acompaña cada escena y acción de los personajes, pero este va alterando su intensidad dependiendo de la situación para generar un mayor impacto. No obstante, contrario a los resultados obtenidos, Duarte (2022) constató que la música seleccionada para ciertos filmes brinda mayor impacto respecto a las letras que contienen cada pieza musical, así como el uso de un narrador que en ciertos momentos reemplazaría a los efectos de sonido, evitando una libre interpretación del espectador en este aspecto.

Respecto al tercer objetivo: Describir la semiótica en las escenas seleccionadas de la película *Una voz silenciosa*, los resultados revelaron que el uso de los signos, en su mayoría se conducen a través de la naturaleza de indicios, debido a las incapacidades comunicativas de la protagonista Nishimiya. Los objetos han actuado o representado a los signos de forma dinámica, siendo estos usados de forma externa al objeto en sí, y, los interpretantes, en su mayoría actuaron de forma dinámica, mostrando que la comunicación entre los personajes se basa en interpretaciones externas a los signos y dificultando su fácil interacción. Con relación a lo anterior mencionado, se presentó Giraldo y Santa Cruz (2021) en su análisis de la narrativa audiovisual de *Naruto Shippuden*, quienes concluyeron que el uso de los espacios, es decir, la interacción de los personajes con su entorno transmite mensajes poderosos e identificables que contribuyen a comunicación del mensaje de cada personaje. En otro aspecto, Chambel (2023) en su trabajo de las claves del lenguaje simbólico, coincide en su trabajo estableciendo que el sistema de comunicación humana se basa en cosas que comunican otras cosas, relacionándolo con los signos, los íconos y los símbolos.

## **Conclusiones**

La película *Una voz silenciosa*, se caracteriza por tener una colorización enfocada en las tonalidades cálidas. Las escenas mantenían una ambientación al aire libre y por lo general en el día. El color más destacado en la película es el azul, aunque es un color frío, en todas las escenas se generaba un alto contraste entre la ambientación general y el azul del cielo o del agua. Los personajes dentro de las escenas vestían colores característicos sin variaciones. Cada escena que utilizaba una ambientación en tonalidades frías destacaba del resto y generaba mayor intensidad narrativa entre los personajes y la película en general.

Se evidenció el uso constante de música incidental para la banda sonora de la película, debido a la existencia de un álbum compuesto exclusivamente para cada escena, para reforzar la idea de naturalidad en la narrativa audiovisual. Los efectos de sonido naturales destacaban y enfatizaban la intención de realismo en cada escena. Esto centraba la atención en las acciones de los personajes, su interacción y comunicación.

En cuanto a la semiótica, los personajes principales destacaban en el uso de signos que actuaban como indicios del mensaje que emitían. El personaje de Nishimiya que se comunicaba a través de señas y gestos reforzaba este mensaje. El uso de objetos dinámicos que representaban los signos de forma implícita generaba diferentes interpretaciones. La narrativa audiovisual se veía enriquecida mediante los diferentes mensajes implícitos en los signos que se reforzaban por la colorización del ambiente y los sonidos de la escena.

## **Recomendaciones**

Se recomienda a la Escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo ofrecer talleres enfocados en el análisis de elementos semióticos, como el uso del color, la música y los símbolos, y su relación con la narrativa audiovisual. Estos talleres serían de gran utilidad para los estudiantes en la creación de sus productos audiovisuales, permitiéndoles comprender cómo la colorización, la banda sonora y los elementos visuales han sido utilizados de manera efectiva para transmitir mensajes más profundos, claros y emocionalmente resonantes. Al dominar estos recursos, los estudiantes podrán enriquecer sus narrativas y crear contenidos más significativos y comunicativos.

Para los investigadores interesados en el lenguaje audiovisual, se recomienda considerar los resultados y la metodología de esta investigación que puede estimular nuevos conocimientos, como la relación entre los colores y el mensaje. El enfoque en la colorización y su relación con la narrativa audiovisual puede aplicarse a diferentes materiales audiovisuales para su análisis.

Se recomienda a los estudiantes de comunicación interesados en el cine y en películas del género anime, considerar los aspectos analizados en esta investigación, ya que han servido como referencia para el análisis de productos audiovisuales similares. Estos elementos, como el uso del color, la música y los símbolos, pueden ofrecerles herramientas valiosas para profundizar en la comprensión de la narrativa audiovisual y enriquecer sus propios estudios y proyectos.

## Referencias

- Á Brekku, L. (2020). BA Project in Fine Art.pdf [BA Project in Fine Art]. <https://acortar.link/4aI92X>
- Abad Vila, M. (2022). Koe no Katachi (A silent voice) (2016) de Naoko Yamada: Diversidad funcional, acoso escolar e ideación suicida en la adolescencia en el cine de animación japonés. *Revista de Medicina y Cine*, 18(4), 329–336. <https://doi.org/10.14201/rmc.30622>
- Alzate, V, y Zapata, V. (2022). *Análisis crítico de la comunicación no verbal contenida en el cine infantil: Propuesta desarrollada con los estudiantes de grado tercero de una I.E oficial ubicada en la ciudad de Pereira*. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/6645920>
- Belton, J. (2019). Sound and cinema. In *The Routledge Companion to Sound Studies* (pp. 212- 221). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315722191-19>
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction*. McGraw-Hill Education. [https://www.google.com.pe/books/edition/Film\\_Art/USlhWAEACAAJ?hl=es-419](https://www.google.com.pe/books/edition/Film_Art/USlhWAEACAAJ?hl=es-419)
- Chatman, S. (2019). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press. <https://books.google.com.pe/books?id=ewrOp9uPj>
- Chambel, P. (2023). MARIÑO FERRO, Xosé Ramón – Las Claves del lenguaje simbólico. Albacete: Uno Editorial, 2022 (362 pp.) & MARIÑO FERRO, Xosé Ramón – Signos, Iconos y tropos en la cultura. Albacete: Uno Edi. *Medievalista online*, 33. <https://doi.org/10.4000/medievalista.6304>
- Chen, C. (2020). *Anime archetypes and tropes: What they are and how to use them*. ScreenCraft. <https://tinyurl.com/26g5ejnn>
- Ciprián, Y. M. O. (2023). La enseñanza remota en tiempos de pandemia: Un análisis desde la mirada de los docentes. *Ciencia y Educación*, 4(10), Article 10. <https://acortar.link/SWGMOI>
- Cobos, Lau, M. (2020). *Construcción de personajes: Relación entre los personajes principales de las películas animadas “El jardín de las palabras” y “Your Name” de Makoto Shinkai*. [Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas]. <https://tinyurl.com/28zjwjzo>
- Cooke, M. (2021). *A History of Film Music*. Cambridge University Press. <https://tinyurl.com/2xqj65pp>
- Coronado Sánchez, A. (2022). *El cine de Makoto Shinkai y el éxito de su obra “Your Name” (“Kimi no Nawa”)*. [Universitat Politècnica de Valencia]. <https://acortar.link/HhLX5L>
- Demirok, Z., Akça, E., Demirok, Ö., Sağ, Y., & Kuşçu, M. (2023). *The Impact of Verbal Communication Disturbance and Nonverbal Sensitivity on Social Functioning in Schizophrenia Patients*. <https://acortar.link/PncfZn>

- Daza Orozco, C. E., Santa Cruz, Antonio M., & Meo, A. L. (2020). Narrativas Visuales Perspectivas y análisis desde Iberoamerica. [https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/59095017/Libro\\_narrativas\\_visuales\\_Final2020\\_0430-65941-oebnz4-libre.pdf?1556681818=&response-content//vdasxte](https://dlwqtxts1xzle7.cloudfront.net/59095017/Libro_narrativas_visuales_Final2020_0430-65941-oebnz4-libre.pdf?1556681818=&response-content//vdasxte)
- Díaz-Cintas, J. y Remael, A. (2020). *Audiovisual Translation: Taking Stock*. Cambridge Scholars Publishing. <https://tinyurl.com/2cpgaxya>
- Duque, P. (2020). Semiótica audiovisual (elementos de un análisis semiótico). [prezi.com.https://prezi.com/vydsmonyze0m/semiota-audiovisual-elementos-de-un-analisis-semiotico/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20semi%C3%B3tica%20audiovisual,lo%20que%20se%20esta%20visualizando](https://prezi.com/vydsmonyze0m/semiota-audiovisual-elementos-de-un-analisis-semiotico/#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20semi%C3%B3tica%20audiovisual,lo%20que%20se%20esta%20visualizando)
- Escudier, E. G. (2020). El anime como elemento transcultural: Mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSAA arte*, 86, 413–436. <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>
- Ferreira de Moura, M. A. (2020). Semiótica aplicada algunas formas de representação no mundo ninja. Pontificia Universidade Católica De Goiás Escola De Formação De Professores E Humanidades Curso De Letras.
- Gamarra Stagnaro, A. T. (2019). *El camino del dolor: El discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime shōnen Naruto Shippūden a partir del relato de Nagato/Pain*. <https://tinyurl.com/23fvvnap>
- Ginting, K., Syafitri, D., Nehe, Y., Manullang, P., y Tarigan, N. (2019). Improving Students' skill in Writing Narrative Text Through Animation Movie. *Linguistic, English Education and Art (LEEA) Journal*, 3(1), 230–237. <https://doi.org/10.31539/leea.v3i1.1000>
- Giraldo Zalda, G., & Santa Cruz Huerta, C. A. (2021). Análisis de la narrativa audiovisual del anime Naruto Shippuden Batalla de Maito Gai vs Madara Uchiha 6 caminos [Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85235>
- Gorbman, C. (2019). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Routledge. Google Books. [https://books.google.com.pe/books/about/Unheard\\_Melodies.html?id=pX\\_zR8I1mGUC&redir\\_esc=y](https://books.google.com.pe/books/about/Unheard_Melodies.html?id=pX_zR8I1mGUC&redir_esc=y)
- Hanzawa, S. (2019). *Geographical dynamics of the Japanese animation industry*. Open Edition Journals, 4(33). <https://doi.org/10.4000/netcom.4546>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2019). Metodología De La Investigación: Las Rutas Cuantitativa, Cualitativa Y Mixta. McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. De C. V. SampieriLasRutas.pdf (cij.gob.mx)
- Hess Zimmermann, K., & Alarcón Neve, L. J. (Eds.). (2021). Desarrollo lingüístico tardío en poblaciones hispanohablantes (1a ed.). Ediciones Comunicación Científica. <https://doi.org/10.52501/cc.022>

- Huanca-Arohuanca, J. W., Asqui Manzano, M. L., Mamani Jilaja, D., Mamani-Coaquira, H., Huayanca Medina, P. C., & Charaja Cutipa, F. (2021). Habilidades lingüísticas y comprensión lectora en la oquedad del siglo XXI: Una mirada a la Institución Educativa Politécnica de Puno – Perú. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 537–555.  
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.194>
- Iwabuchi, K. (2020). Anime, media mix, and localities. In S. Saito & M. Thomas (Eds.), *The Routledge companion to transmedia studies* (pp. 239-247). Routledge  
 10.4324/9780367246549-13
- Iwamoto, N. (2020). *The Role of Music in Japanese Anime*. *The Journal of Musicology*, 1(2), 67-76. [https://doi.org/10.37261/jom.1\\_2.67](https://doi.org/10.37261/jom.1_2.67)
- Kassabian, A. (2019). *Hearing film: Tracking identifications in contemporary Hollywood film music*. Routledge  
<https://www.routledge.com/Hearing-Film-Tracking-Identifications-in-Contemporary-Hollywood-Film-Music/Kassabian/p/book/9780415928540>
- King, G. (2020). *The art of scene construction*. Taylor & Francis  
[https://www.google.com.pe/books/edition/Graphic\\_Design\\_in\\_Museum\\_Exhibitions/yTsKEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Graphic_Design_in_Museum_Exhibitions/yTsKEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- La Observación en el Estudio de las Organizaciones. (2021). *New Trends in Qualitative Research*, 5, 71–82. <https://doi.org/10.36367/ntqr.5.2021.71-82>
- Lerner, N., & Kermode, M. (2020). *Movies, modernism, and the science of vision*. Oxford University Press <https://acortar.link/W6JgJi>
- Martínez, M. (2021). El sonido como recurso narrativo en el cine. *Revista Cineasta*, (24), 20- 24 <https://acortar.link/4nKe0C>
- Meza Zamorano, Nadia. (2021). *Los conflictos de los personajes protagónicos en la estructura de la imagen de la película Una voz silenciosa* [Universidad Peruana De Ciencias Aplicadas].  
[https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658968/Meza\\_ZN.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658968/Meza_ZN.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Nagata, K. (2019). *A theory of anime*. De Gruyter. <https://tinyurl.com/29pd92tj>
- Percivale, B. (2022). The gutters are full of blood: propuesta de análisis para la historieta Watchmen. Tesis de grado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En Memoria Académica.  
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2382/te.2382.pdf>
- Ponce Díaz, R., & Ávila González, I. (2021). Literatura ergódica y videojuegos: Una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 21(1), 147–167.  
<https://doi.org/10.35956/v.21.n1.2021.p.147-167>
- Ramírez, D. (2021). Análisis del discurso bélico de la saga de Kakashi Gaiden del anime Naruto: Shippūden, 2021. Universidad César Vallejo.

- Reshoketswe Shoky, C. N. (2021). The Role Of Supervisor Communication On Communication Satisfaction Of Professional Nurses In A Public Hospital [University Of Johannesburg]. [Http://Hdl.Handle.Net/102000/0002](http://hdl.handle.net/102000/0002)
- Rodríguez Bravo, Á. (2021). ¿El silencio es un sonido? Diez principios para una teoría expresiva del silencio. <https://jossit.tecnocampus.cat/index.php/jossit/article/view/30>
- Ibarra, R. R. (2020). Paisaje e imaginarios del aire en la representación del espacio a través del anime One Piece. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, 15(2), 108–131. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae15-2.peid>
- Sachun Gonzalez, D. S. (2021). *Análisis de la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime tokyo ghoul* [Universidad privada del norte]. <https://repositorio.upn.edu.pe/bitstream/handle/11537/28872/Tesis.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Sakamoto, R. (2019). Character design in Japanese animation: The importance of the eyes. The Conversation. <https://tinyurl.com/2cezhjvr>
- Satyarso, M. A. (2021). The Process of Self-actualization in Altair From The Anime Re:Creator by Ei Aoki. E3S Web of Conferences, 317, 04016. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202131704016>
- Silvente, H. C. (2019). *La repercusión del anime en la sociedad española: análisis sociológico*. [Universidad de Sevilla]. <https://tinyurl.com/27ukzed4>
- Stone, J., y Smith, G. (2019). Japanese animation and its global impact. In B. Hokkanen & J. Kärholm (Eds.), *A cultural history of the avant-garde in the Nordic countries 1950- 1975* (pp. 357-368). Brill <https://nome.unak.is/wordpress/volume-15-no-1-2020/book-review-volume-15-no-1-2020/andrea-kollnitz-per-stounbjerg-tania-orum-eds-a-cultural-history-of-the-avant-garde-in-the-nordic-countries-1925-1950-leiden-brill-2019/>
- Sugai, K. (2019). *The Art of Sound in Japanese Anime*. The Journal of Film Music, 1(1), 45-55. [https://doi.org/10.37261/jfm.1\\_1.45](https://doi.org/10.37261/jfm.1_1.45).
- Tanaka, Y. (2021). *Sound effects in Japanese anime: A corpus-based study*. Language and Literature, 30(3), 260-275. <https://doi.org/10.1177/0963947020975870>
- Todorov, T. (2019). *Introduction to narrative theory*. Routledge. <https://acortar.link/box1s6>

- Ulrich, Luciana. (2021). O impacto das cores na imagem pessoal e profissional. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (97), 55-64. Epub 10 de octubre de 2021. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi97.3921>.
- Vélez, A. (2019). *El lenguaje del color. Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas*. 313–327. <http://dx.doi.org/10.7203/eari.10.14145>.
- Villa, D., y Cerdán Martínez, V. (2022). La popularidad de las heroínas anime de Hayao Miyazaki y Satoshi Kon (2004-2021): Un análisis estético y narrativo. *Investigaciones Feministas*, 13(1), 461–474. <https://doi.org/10.5209/infe.77882>.
- West, R., y Turner, L. H. (2019). *Introducing communication theory: Analysis and application*. McGraw-Hill Education. <https://acortar.link/JiWDat>
- Zuvirie Caretta, E. D. (2020). La música como estrategia didáctica en la educación. *Universita Ciencia*, 9(25), Article 25. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6621078>

## Anexos

### Anexo 1:

Perfil del validador 1:

Magister Boris Castañeda Marín, con especialidad en comunicación audiovisual, trabajó 4 años y 8 meses en la Universidad Particular de Chiclayo (UDCH) como coordinador del área de audiovisuales en la facultad de ciencias de la comunicación. Docente por 4 años en la escuela de comunicación de la USAT y actualmente, jefe de marketing y admisión general en la UDCH.



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha 01 de observación: análisis de la colorización, sonido y semiótica de la narrativa audiovisual, que el investigador **Diego Enrique Chiroque Reaño** usó para su trabajo de tesis de "Análisis de la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes principales de la película *Una voz silenciosa, 2023*"

Todos los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

17 de octubre de 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Boris Castañeda Marín", enclosed within a circular scribble.

**Mag. Boris Castañeda Marín**

**D.N.I: 43468323**

**Cargo: Docente en comunicación audiovisual**

## Perfil del validador 2:

Magister en educación Gustavo Moran Jhoncon, trabajó nueve años y tres meses en el instituto Poussin como docente teórico en fundamentos visuales, teoría del color, comunicación visual, dibujo, cómic y manga e ilustración. Docente en el instituto IDAT, en el instituto SISE y en Tolouse Lautrec. Ha realizado diversos trabajos y ha obtenido reconocimientos como diseñador en trabajos con artistas mexicanos, argentinos y chilenos relacionados con proyectos de series animadas.



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha 01 de observación: análisis de la colorización, sonido y semiótica de la narrativa audiovisual, que el investigador **Diego Enrique Chiroque Reaño** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis de la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes principales de la película Una voz silenciosa, 2023"**

Todos los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

**16 de octubre de 2023**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Gustavo F. Moran Jhoncon', is written over a light blue rectangular background.

**Magister Gustavo F. Moran Jhoncon**

**D.N.I : 08684804**

**Cargo: Docente**

### Perfil del validador 3:

Doctor en Comunicación Social, Magister en Docencia Universitaria, Licenciado en Comunicación Social. Experiencia en medios de comunicación en las áreas de prensa, comunicación visual y corporativa, así como en relaciones públicas e imagen institucional. Docente investigador. Experiencia docente pre y postgrado, experiencia en diseño gráfico publicitario, editorial, fotografía periodística, documental y publicitaria. Director en Arts & Rafts, consultora en comunicación visual. Presidente de ong Willayhampi comunicación en salud.



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems de los instrumentos Ficha 01 de observación: análisis de la colorización, sonido y semiótica de la narrativa audiovisual, que el investigador **Diego Enrique Chiroque Reaño** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis de la narrativa audiovisual en la comunicación de los personajes principales de la película Una voz silenciosa, 2023"**

Todos los instrumentos muestran en general 1. Claridad (se comprende fácilmente, su sintáctica y semántica son adecuadas); 2 Coherencia (tienen relación lógica con la dimensión o indicador que miden) y 3. Relevancia (son esenciales o importantes, deben ser incluidos); y son consecuentes con mediciones previas que han surgido de investigaciones precedentes en el tema.

En tal sentido, se garantiza la validez de dichos instrumentos presentados por el referido investigador.

**17 de octubre de 2023**

**Dr. Daniel Alvarado León**

**D.N.I: 32941968**

**Cargo: Docente**