

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



**Análisis del lenguaje cinematográfico de las películas de terror The Witch y The Lighthouse del director Robert Eggers**

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

**AUTOR**

**Bryan Gianfranco Jimenez Espino**

**ASESOR**

**Milton Francisco Calopiña Avalo**

<https://orcid.org/0000-0002-1192-3404>

**Chiclayo, 2024**

**Análisis del lenguaje cinematográfico de las películas de terror  
The Witch y The Lighthouse del director Robert Eggers**

PRESENTADA POR

**Bryan Gianfranco Jimenez Espino**

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

**LICENCIADO EN COMUNICACIÓN**

APROBADA POR

Cecilia Lourdes Vidaurre Nieto

PRESIDENTE

Karl Friederick Torres Mirez

SECRETARIO

Milton Francisco Calopiña Avalo

VOCAL

## **Dedicatoria**

A mis padres, hermanos y tías por su amor, paciencia y dedicación que me han permitido alcanzar mis metas. Espero que esta tesis sea un testimonio de mi gratitud hacia ustedes y del impacto que han tenido en mi vida. Les dedico este logro con todo mi corazón.

## **Agradecimientos**

A mis compañeros: Fernanda, Jhuliana, Levi, Alexandra, Diana y Franco, quienes siempre me acompañaron y ayudaron durante el transcurso de mi camino, convirtiéndose en mis mejores amigos y en mis ganas de continuar.

Gracias por ser parte de este recorrido.

## Tesis Final

### INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

21%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL  
ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://tesis.usat.edu.pe">tesis.usat.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	3%
3	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
4	<a href="https://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="https://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://www.scielo.org.pe">www.scielo.org.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://revistas.ucm.es">revistas.ucm.es</a> Fuente de Internet	<1%
9	<a href="https://upc.aws.openrepository.com">upc.aws.openrepository.com</a> Fuente de Internet	<1%

## Índice

Resumen.....	5
Abstract .....	6
Introducción .....	5
Revisión de literatura .....	8
Materiales y métodos .....	16
Resultados .....	20
Discusión.....	26
Conclusiones .....	27
Recomendaciones.....	28
Referencias.....	29
Anexos .....	34

## Resumen

La presente investigación tuvo como tema central el estudio del tratamiento del lenguaje cinematográfico de las aclamadas películas *The Witch* y *The Lighthouse* del director Robert Eggers. Para ello, en el desarrollo de este trabajo se identificaron los elementos morfológicos y sintácticos de ambos filmes; asimismo, también se describieron sus elementos semánticonarrativos; y finalmente, se precisó y analizó la puesta en escena de cada una. Además, se utilizó un enfoque cualitativo y un diseño hermenéutico. La técnica que se utilizó fue el análisis de contenido y su respectivo instrumento, ficha de análisis. Los resultados arrojaron que ambas películas presentan un estilo de dirección en la que se manipularon y ajustaron todos los componentes morfosintácticos según su contenido narrativo. Además, que el montaje utilizado potencia el desarrollo de la tensión y el suspenso. Y, finalmente, que la puesta en escena fue construida en base a las particularidades dramáticas y sobrenaturales de cada narrativa.

**Palabras clave:** Cinematografía, cine, lenguaje cinematográfico, material audiovisual, actualidades cinematográficas

### **Abstract**

The present research has as its central theme the study of the treatment of the cinematographic language of the acclaimed films *The Witch* and *The Lighthouse* by director Robert Eggers. For this purpose, the morphological and syntactic elements of both films were identified; likewise, their semantic-narrative elements were described and, finally, the staging of them was specified and analyzed. In addition, a qualitative approach and a hermeneutic design were used. The technique used was content analysis and its respective instrument, the analysis sheet. The results showed that both films present a directing style in which all morphosyntactic components were manipulated and adjusted according to their narrative content. In addition, the editing used enhances the development of tension and suspense. And finally, the staging was constructed according to the dramatic and supernatural particularities of each narrative.

**Keywords:** Cinematography, cinema, cinematographic language, audiovisual material, cinematographic actualities

## Introducción

En una película de terror es crucial el uso del lenguaje cinematográfico para alcanzar la materialización de los temores del hombre y lograr la comunicación de la narrativa, la expresividad y la significación de la película. Es así como, la función principal del lenguaje cinematográfico es interpretar el sentido y efecto deseado por el guión, para así diseñar acorde elementos artísticos que establecerán el punto de quiebre entre lo recóndito de la mente humana y la realidad (Carrillo, 2020).

Sin embargo, gran parte de los filmes contemporáneos de horror fracasan al momento de construir su lenguaje cinematográfico, ya que no reciben el tratamiento adecuado, es decir, carecen de recursos que desarrollen una atmósfera de sensaciones de horror o suspenso. De ahí que estos filmes no logren ir más allá de lo estético y ordinario. En lo que respecta, la narrativa supone un aspecto fundamental para lograr que el espectador se dirija a las conclusiones que el director plantea. Según Ordóñez (2018), la narrativa es la organización de elementos audiovisuales que tienen como fin narrar un contenido. Por ende, en una película de horror, esta debe ser construida con el objetivo de generar tensión y suspenso en sus espectadores haciendo uso estratégico de todos sus elementos, logrando así, construir un significado en la mente del hombre (Arizaga et al., 2021).

Para ejemplificar, en un plano internacional, películas como *The Nun* (2018) de Corin Hardy y *Annabelle* (2014) del director John Leonetti, destacaron por su estética visual, más no por su narrativa. Debido a ello, ambas películas fueron criticadas por no involucrar al espectador en su respectivo universo y por tener una historia mediocre y escenas de miedo deficientes (Rotten Tomatoes, 2020). Asimismo, en el caso peruano, aunque existan mitos, leyendas y hechos reales tan interesantes como para generar obras cinematográficas de terror de calidad, productos audiovisuales como *Pishtaco* (2003) de José Gamboa, o *Yuraq* (2019) de Pierre Taisne, también fueron criticadas por tener una pobre realización creativa e imaginativa siendo calificadas de decepcionantes, ineptas y carentes de sensaciones de tensión y suspenso debido a su torpe dirección (Zavala, 2019).

Por su parte, con tres películas, Robert Eggers se ha ganado un puesto en el ámbito del cine de terror. Originario de Vancouver, Canadá, inició y cultivó experiencia siendo diseñador y director de obras teatrales; siendo allí donde despertó su interés por saltar a la pantalla grande. Antes de su primera película *The Witch*, ganadora del premio a mejor dirección en el Festival de Cine de Sundance; dirigió tres cortometrajes de nombre *Brothers*, *The Tell-Tale Heart*, y *Hansel & Gretel*, ocupándose de la dirección de arte y el diseño de vestuarios.

La particularidad de su trabajo es su enfoque en otorgar mayor peso e importancia a la historia, dotándola de detalles minuciosos que van integrándose durante la evolución de la película para obtener un sentido (Tomatazos, 2022). Eggers utiliza simbologías, música, escenarios, colores, montaje, vestuario y caracterización de personajes para estructurar una pieza disfrutable que incluso atemoriza al público más resistente. Este enfoque no solo muestra el talento de Eggers para dirigir y escribir, sino también su conocimiento del arduo trabajo detrás de una producción, lo que puede determinar que una película destaque significativamente por encima de otras.

En ese sentido, en la presente investigación se analizó el tratamiento audiovisual que Robert Eggers le da al lenguaje cinematográfico de las aclamadas películas: *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019), con el fin de evidenciar la forma en la que construye sus narrativas. El interés de este estudio surgió a partir de las propuestas audiovisuales de Eggers, considerado una de las grandes mentes del cine de terror del siglo XXI. Cuyo enfoque se distingue por entregar a la audiencia un terror más refinado, detalladamente construido y visualmente desolador. Ante este panorama, se formuló el siguiente problema de investigación: ¿Cómo fue el tratamiento que Robert Eggers le dio al lenguaje cinematográfico de sus películas de horror *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019)?

Esta investigación resulta conveniente para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo porque permite a sus estudiantes aprender sobre las formas, estructuras y particularidades audiovisuales que Eggers utiliza en sus películas. Además, es de gran utilidad para cineastas interesados en comprender la construcción del lenguaje audiovisual en el género de terror, y así lograr crear atmósferas adecuadas para este tipo de producciones.

Asimismo, el presente estudio es de gran valor teórico, ya que contribuirá a la generación de nuevos conocimientos en el campo de la comunicación audiovisual y servirá de referencia para futuras investigaciones. Además, los resultados de esta investigación ayudan a demostrar la importancia y complejidad del lenguaje audiovisual en la creación de atmósferas narrativas y simbólicas en las películas de terror, lo que tiene implicaciones prácticas relevantes para la industria cinematográfica. De igual forma, estos resultados también pueden servir de guía para el desarrollo de nuevas técnicas y estrategias en el uso del lenguaje cinematográfico en el género de terror.

Dicho esto, la presente investigación tiene como objetivo general analizar el tratamiento del lenguaje cinematográfico del director Robert Eggers a través de sus películas de horror *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019). Asimismo, se consideran los siguientes objetivos específicos: Identificar los elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual de las películas *The Witch* y *The Lighthouse*. Además, identificar y describir los elementos semántico-narrativos del lenguaje audiovisual presentes en ambas películas. Y, finalmente, identificar y analizar los elementos de la puesta en escena de las mismas.

## **Revisión de literatura**

Zohra (2020) realizó un artículo sobre la diversidad de códigos audiovisuales que intervienen en la construcción de un guion cinematográfico. Su objetivo fue presentar y describir la variedad de códigos considerados como elementos básicos para otorgar significado a los acontecimientos de una película. La técnica fue situar el objeto fílmico como un lenguaje cinematográfico, abordando un análisis desde el punto de vista semiótico. Como resultados, obtuvo que la correlación de diversos códigos en una película permite comunicar sentimientos, emociones e ideas. De tal forma, el discurso del cine no es considerado únicamente como una simple representación de un texto audiovisual, sino un hecho en sí. Una película, entonces se convertiría en un producto compuesto por signos y códigos que dan énfasis y construyen el significado del universo fílmico.

Fernández (2019) llevó a cabo una investigación que precisa los recursos de montaje empleados en la película *Black Hawk Down* que pretenden transmitir una sensación fisiológica del combate al espectador y proporcionarle una experiencia directa de guerra que lo involucran emocional y moralmente con los personajes. Su objetivo fue definir los elementos del montaje y la planificación que tienen la finalidad de corregir la visión social del hecho histórico adaptado al filme. Para ello, la metodología de la que se sostuvo fue ahondar en los esquemas gráficos, sonoros, rítmicos y estructurales de la película y la dirección interpretativa a la que apuntan sus segmentos o planos. Los resultados que obtuvo desvelaron que el constante ritmo y repetición de dichos esquemas en el montaje favorecieron la intención de involucrar al espectador en el universo filmico, haciéndole sentir en carne propia la vivencia de la guerra.

Álvarez (2020) desarrolló un estudio que consistió en analizar la conexión existente entre la puesta en escena, el tiempo cinematográfico y la identidad de los personajes de las películas de Christopher Nolan. Los objetivos específicos fueron identificar formalmente los principales recursos de la puesta en escena en el cine de Nolan; y trazar la posible correspondencia entre la concepción estético-narrativa de dichos recursos. La metodología que empleó fue el análisis interpretativo e instrumental del lenguaje cinematográfico. Finalmente, como resultado obtuvo que el director expresa ideas a través de una puesta en escena en la que los acontecimientos son sincrónicos y los personajes y espacios esconden su verdadera naturaleza. Y, además, que los recursos utilizados en ello están lejos de tener un sentido meramente estético y sin contenido.

## **Bases teóricas**

### **Teoría de la semiología cinematográfica**

Esta teoría explora la forma en que los elementos visuales y sonoros en las películas transmiten significado. Christian Metz fue uno de los principales teóricos en este campo y argumentó que el cine es un sistema de signos que utiliza un lenguaje visual y sonoro para crear significado. Según Metz (citado por Fernández, Gutiérrez & Arias, 2019), la imagen cinematográfica es una "cadena de significantes" que se construyen a partir de elementos como el encuadre, el movimiento de cámara y la edición. Estos elementos se combinan para crear significado, y el espectador debe interpretarlos para entender el mensaje de la narrativa. Como argumentaron Fernández et al. (2019), esta teoría ha sido influyente en el análisis de las películas como sistemas complejos de signos y en la comprensión de cómo los espectadores interpretan el lenguaje visual y sonoro del cine.

### **Teoría de la narrativa**

La teoría de la narrativa se enfoca en cómo se construyen y se comunican historias a través de diferentes medios de comunicación. Según Fisher (2021), la narrativa es una herramienta fundamental para la comprensión de la realidad y la construcción de identidades. La teoría de la narrativa propone que las historias son una forma fundamental de organizar y dar sentido a la experiencia humana, y que los medios de comunicación utilizan la narrativa para crear y transmitir significados culturales. En el ámbito del cine, por ejemplo, la narrativa se utiliza

para estructurar la trama y los personajes de una película, y para transmitir valores y mensajes a la audiencia.

### **Lenguaje cinematográfico**

Para Metz (2018), el lenguaje cinematográfico es un conjunto de sistemas que se complementan para dar paso a un sentido visual y/o auditivo. Sostiene que cada filme representa un sistema singular, donde participan simultáneamente elementos cinematográficos (como los encuadres), con otros elementos extra cinematográficos (la ideología). Pues, según el autor, un filme no solo es una evidencia de cine, sino también de cultura.

Para Carrillo (2020), el lenguaje cinematográfico es el conjunto de códigos que interaccionan entre sí para dar vida a un producto que expresa, significa y comunica. El cine es pues, un lenguaje que le da sentido a objetos y textos, pero a diferencia de otros lenguajes convencionales, este se distingue por no contar con un único código, sino varios y de distintas índoles. En consecuencia, se convierte en lenguaje complejo por la diversidad de elementos de los que se sostiene para construir una narrativa cargada de mensajes.

### **Código cinematográfico**

El término “código” suele utilizarse para aludir a un determinado sistema dirigido hacia la comunicación y la interacción entre emisores y receptores, posibilitando el contacto desde un mismo lenguaje. Es importante reconocer que un código siempre será un sistema de equivalencia, por el hecho de corresponder a cada componente de un mensaje y una denotación a cada señal. Siempre será un abanico de posibilidades, por el hecho de permitir el uso y la elección de mensajes determinados por una estructura y un conjunto de reglas establecidas. Al mismo tiempo, también será un grupo de comportamientos validados por utilizar, en un determinado contexto, la misma lengua, permitiendo generar un proceso comunicativo (Casetti, de Chio & Carmona, citado por Zohra, 2020).

En ese sentido, según Zohra (2020) un código se encarga de entregar significados, y generar el intercambio de ideas y la coherencia comunicativa. Pasando al ámbito del cine, a través de la definición del semiólogo Christian Metz, se plantea que no se puede hablar de un solo código, sino de varios bien estructurados. Para ello, segmentó esta de serie de códigos cinematográficos en cuatro tipos: tecnológicos, visuales, sonoros y de montaje. Los cuales, al mismo tiempo, forman parte de las distintas dimensiones del lenguaje audiovisual.

**Códigos tecnológicos:** son imprescindibles para la producción del lenguaje cinematográfico, ya que componen a la película como un hecho físico. Entre los principales están el formato de filmación, la cantidad de fotogramas y el tipo de superficie de pantalla (Zohra, 2020).

**Códigos visuales:** Según Zohra (2020), los códigos visuales se componen de 4 tipos: iconicidad, fotografía, movilidad y elementos gráficos. La iconicidad permite reconocer figuras y roles en una imagen. La fotografía muestra la realidad a través de ángulos, encuadres, iluminación y color. La movilidad destaca o reduce la intensidad de una escena

mediante movimientos de cámara. Y los elementos gráficos, como títulos y subtítulos, brindan información textual al espectador.

**Códigos sonoros:** Según Metz (2018), los códigos sonoros pueden incluir voces, ruidos, música, silencios, entre otros. En términos generales, estos materiales sonoros tienen la capacidad de transmitir emociones, crear atmósferas, enfatizar situaciones y complementar la narrativa visual en una película.

**Códigos de montaje:** Es aquel principio que se encarga de regular la organización o el encadenamiento de los elementos fílmicos (visuales y sonoros), dándoles un ritmo, duración o cierta combinación (Metz, 2018).

## **Dimensiones del lenguaje audiovisual**

### **Dimensión morfológica**

Según Chirito (2018), la morfología es la encargada de estudiar la estructura y forma de las palabras. Tal y como lo define la Real Academia Española, es la parte de la gramática que se ocupa de la estructura de las palabras, sus variantes y la función gramatical que desempeña cada segmento en relación con las otras partes que la componen. De tal forma, se comprende que la morfología estudia la composición interna de los términos, su formación y la relación que existe entre los demás componentes que los integran y les dan sentido.

En ese sentido, Rodríguez (citado por Chirito, 2018) mencionó que, si para la elaboración de lenguajes verbales se necesita de nombres, adjetivos y otros elementos morfológicos, el lenguaje audiovisual también requiere de sus propios componentes para conformar un mensaje; estos serían los elementos visuales y sonoros. Por ende, este tipo de lenguaje también necesita de una buena estructuración, pues de ello dependerá de que el mensaje final sea percibido adecuadamente.

Según Rodríguez (citado por Chirito, 2018), los componentes básicos de las imágenes son puntos, líneas, formas y colores, los cuales permiten representar tanto cosas reales como irreales y transmitir mensajes que serán interpretados por el observador. De estos elementos, destaca el color, ya que refleja la naturaleza de las formas u objetos y está estrechamente ligado a la luz. Ugaz y Vélez (2021) señalan que el color puede utilizarse para transmitir sensaciones y crear atmósferas con valor emotivo, por lo que a menudo se modifica en función de lo que se desea expresar en la imagen.

Por otro lado, la incorporación de elementos sonoros en la cinematografía puede generar un impacto expresivo significativo en el mensaje de la película, ya que complementan y enriquecen la imagen visual (Chirito 2018). Es decir, por ejemplo, la música le pone énfasis a la narración y logra apelar a las emociones del espectador, generando mayor interés en el desarrollo del film.

En ese sentido, Chirito (2018) señaló que en los elementos sonoros del cine se incluyen la voz, los ruidos, la música y el silencio. En cuanto la voz, puede ser determinante sobre el papel del personaje y agregar intimidad a través de manifestaciones como gemidos, quejidos,

lamentos, gritos o respiración (Aguilar, citado por Chirito, 2018). De igual forma, los ruidos o efectos sonoros reproducen el entorno de la película, brindando naturalidad, como por ejemplo los silbidos de aves o el sonido de árboles agitados por el viento en una escena de bosque (Chirito, 2018).

La música, por su parte, ambienta la película y le da una identidad, reforzando la atmósfera y agregando ritmo a los sucesos (Chirito, 2018; Ugaz y Vélez, 2021). La música se puede dividir en dos tipos: música diegética, que es realista y se encuentra dentro de la escena, y música extradiegética o no diegética, que no está vinculada a la acción y solo es escuchada por los espectadores, buscando efectos estéticos o funcionales (Ugaz y Vélez, 2021; Chirito, 2018). Por último, el silencio, que en ciertas situaciones aporta una gran fuerza dramática, al ser la ausencia de voces, música y ruidos que destacan y dan valor a la expresión (Chirito, 2018).

### **Dimensión sintáctica**

Así como la morfología ocupa la estructura interna de los elementos que componen el lenguaje audiovisual, por su parte, según Chirito (2018), la sintaxis se ocupa de estudiar la unión y la relación de dichos elementos con el fin de generar una comunicación coherente que tenga sentido para el espectador. Para ello, la dimensión sintáctica del lenguaje audiovisual se sostiene de ciertos elementos que, si están bien estructurados, permiten influir de manera idónea en el mensaje final que se desea expresar. Estos elementos son: el encuadre, los planos, los ángulos, los movimientos de cámara y la iluminación.

**Encuadre:** Este elemento incluye dentro de sí, de manera física y expresiva, la toma, los ángulos, los movimientos y los planos. En otras palabras, delimita lo que entra o no en el campo de visión del objetivo (lente u óptica) de la cámara (Chirito, 2018).

**Planos:** Según Arias y Soto (2018), su función es describir lo que sucede con los personajes. Informan acerca de lo lejos o cerca que se encuentran los objetos en el campo de visión. Cada tipo de plano que se aplique transmitirá determinada información y generará una emoción distinta. En las producciones audiovisuales se utilizan distintos planos según la intención comunicativa

Según Metz (2018), entre los principales planos están:

**Gran plano general:** Se utiliza para comunicar el contexto o el entorno de la acción. Pues, su gran amplitud sirve para describir el lugar donde se desarrollan los hechos.

**Plano general:** Su proximidad es mayor en comparación al gran plano general. Esto permite identificar, aunque sea mínimamente, componentes dentro del encuadre; asimismo, también muestra más detalles sobre el entorno que rodea al personaje.

**Plano conjunto:** Tiene una doble funcionalidad, describir y narrar. Posibilita la visión de un espacio amplio en el que se desarrollan acciones. En este tipo de planos suelen aparecer más de un personaje.

**Plano entero:** Centra la atención en el personaje, ya que lo encuadra en cuerpo entero. Además, logra reproducir sus acciones y los detalles que se muestran en su entorno.

**Plano americano:** Permite vislumbrar la interacción entre personajes y sus gestos. Encuadra y recorta aproximadamente a la altura de las rodillas.

**Plano medio:** Se recorta a medio cuerpo y centra la atención en el personaje. Presenta la acción que desenvuelve y permite apreciar sus emociones.

**Plano medio corto:** Cierra la imagen a la altura del pecho. De tal forma, consigue un efecto dramático y más íntimo con el personaje, ya que logra centrar la mirada en sus expresiones.

**Primer plano:** Al enfocarse en el rostro, se logra explorar de manera cercana la intimidad del personaje a través de su mirada o gestos. Logra involucrar emocionalmente al espectador.

**Primerísimo primer plano:** Posibilita sobredimensionar a detalle la figura humana, ya que encuadra desde muy cerca sus partes, como por ejemplo, un ojo o una boca.

**Plano detalle:** Permite mostrar un objeto o parte de un objeto pequeño.

**Ángulos:** De acuerdo a Dziga (2019), estos elementos se suman a los planos, ya que establecen la perspectiva desde la cual el espectador observará la realidad del desarrollo del film. Según el ángulo empleando, se designa un significado o una emoción. Según Metz (2018) los tipos de ángulos son:

**Ángulo frontal:** Está situado a la altura de la mirada del personaje. Según Bedoya y León (citado por Ugaz y Vélez , 2021) Este ángulo denota normalidad por coincidir con la mirada del espectador.

**Picado:** La visión parte desde arriba hacia abajo. En esta perspectiva, el personaje u objeto se muestra en una escala reducida, lo que se utiliza para transmitir una sensación de inferioridad o debilidad.

**Contrapicado:** Es lo opuesto al ángulo picado. La visión parte desde abajo hacia arriba, por lo que el personaje u objeto se ve engrandecido y potenciado, de manera en que le aporta una cualidad de poder.

**Cenital:** Es poco común, ya que el objeto encuadrado es filmado desde arriba. Denota extrañeza o ciertos valores dramáticos.

**Inclinación del eje lateral o aberrante:** La visión se encuentra inclinada, por lo que expresa inestabilidad o inseguridad.

**Movimientos de cámara:** La manera en la que se desarrolla determinará el interés del espectador. Bedoya y León (citado por Chirito, 2018) clasifican los siguientes tipos:

**Movimiento panorámico:** También llamado *paneo*, es el giro de la cámara (horizontal o vertical) sobre su propio eje sin desplazamiento. Sirve para describir acciones, pues mantiene al sujeto dentro del encuadre.

**Travelling:** Implica un desplazamiento de la cámara. Tiene valor expresivo y perspectiva narrativa.

**Zoom:** Es posible con ópticas que tienen distancia focal alternables. Permite acercar la visión al sujeto u objeto sin mover la cámara. Hay dos tipos de zoom: *zoom in*, que implica aumentar la visión hacia un punto de interés; y *zoom out*, que es lo opuesto, alejarse de dicho punto de visión.

**POV (Punto de vista):** Es aquel que permite posicionar al espectador en los ojos del personaje. De esta forma, se observan las acciones y acontecimientos desde la primera persona.

**Iluminación:** Aporta a la construcción de una atmósfera. Es fundamental para empezar a contar una historia, ya que permite crear y transmitir emociones. Según Bedoya y León (citado por Chirito, 2018), la iluminación cumple importantes funciones expresivas. Con ella se podrán crear sombras, realzar objetos o personajes, e incluso crear efectos.

La fuente de iluminación puede ser de dos tipos: natural y artificial. La primera es cuando la luz proviene de la naturaleza; y la segunda cuando es generada por flashes o luces continuas (Martínez y Tesén, 2021).

De igual forma, Bedoya y León (citado por Chirito, 2018) señalaron que existen dos tipos básicos de iluminación en el cine: la iluminación suave y la iluminación dura. La primera se caracteriza por ser difusa y evitar los contrastes marcados, lo que permite visualizar información en las sombras. Esta iluminación es plana, igualada y menos dramática, lo que aporta un aspecto agradable a los objetos o personas. Por otro lado, la iluminación dura se trata de una iluminación direccionada e intensa que permite destacar formas y contornos. Esta genera un contraste excesivo que aporta dramatismo y, en caso de haber personas en el encuadre, les dota de un aspecto amenazador.

### **Dimensión semántica narrativa**

Según Cuevas (2022), esta dimensión se refiere al significado que se desea transmitir mediante el lenguaje audiovisual. Se genera al agrupar la dimensión morfológica y sintáctica, permitiendo la transmisión de un mensaje claro utilizando la semántica. En otras palabras, es el aspecto connotativo de los elementos que se visualizan. Y a esto se le suma, como en todo lenguaje, la intervención de la subjetividad y el bagaje emocional del espectador.

En términos generales, según Ordóñez (2018), la narración se refiere al contenido que se presenta a través de una secuencia de imágenes y sonidos, en la cual los eventos se organizan de manera que construyen un argumento que representa la historia. Asimismo, esos eventos se organizan según la exposición de los planos a través del montaje; sin embargo, al mantener

un tiempo cronológico o generar una alteración en la línea narrativa, se debe conservar el hilo conductor de la historia, pues de lo contrario, se corre el riesgo de perder el significado.

Esta dimensión se fundamenta en la naturaleza intrínseca de los elementos morfológicos constituidos en significantes. Por ende, se requiere de un tratamiento adecuado para que la construcción y atribución de un significado sea preciso (Ordoñez, 2018). Para hacerse una idea, por ejemplo, es difícil sentir tristeza si el montaje presenta un ritmo rápido, o si la puesta en escena irradia colores llamativos, e inclusive si se escuchan tambores arrebatados.

Según Morales (citado por Collantes, 2020), el editor debe tener tres intenciones al momento de construir el montaje: narrar, significar y emocionar. Esto le permitirá aproximarse al espectador a través de un procedimiento específico que le permitirá hacer realidad esa intención. En ese sentido, Morales propuso una clasificación narrativa y expresiva del montaje con diversas variables dentro de cada una:

**Montaje narrativo:** Se divide en cuatro tipos:

**Lineal:** Involucra la secuencia de imágenes en un orden temporal consecutivo o cronológico.

**Invertido:** Se altera el orden cronológico de los eventos, es decir, se empieza con el final y se finaliza con el inicio.

**Paralelo:** Se muestran de manera simultánea dos espacios y dos tiempos distintos.

**Alternado:** Integran acciones que se entrelazan en un momento específico.

**Montaje expresivo:** Su objetivo es crear significados y emociones a través de la conjugación de planos, tiene cinco tipos:

**Semejanza:** Consiste en la utilización de planos con contenido similar que generan una apariencia visual uniforme en toda la secuencia.

**Contraste:** Genera nuevas ideas a partir de las diferencias presentes entre los planos. Estas diferencias no se limitan únicamente a aspectos visuales, como la claridad y la oscuridad, sino que también se expresan de manera dramática a través de las acciones o eventos que transmiten información al espectador.

**Simbólico:** Es la combinación de valores que al unir fragmentos crean uno nuevo.

**Métrico:** En este tipo de montaje, los planos siguen una estructura constante de duraciones periódicas.

**Rítmico:** Se genera a partir de las correspondencias o discrepancias entre la vinculación de imágenes y sonidos, aportando un efecto métrico que estimula los sentidos.

## **Puesta en escena**

Según Cabañas (2021), la puesta en escena es una postura creativa en la que el equipo humano se sostiene de sus concepciones para construir un universo cinematográfico. Para ello, se hace uso de elementos como el decorado, la iluminación, el vestuario y el maquillaje. En consecuencia, la complementación y combinación de estos conforman la expresividad y el significado de las imágenes que se visualizarán en una película.

Para Cabañas (2021), los principales componentes de la puesta en escena son:

**El decorado:** Está conformado por todo el mobiliario que ambienta la escena. Aunque su función pueda parecer meramente decorativa, también aporta a la contextualización de la película y la fundamentación de ciertas acciones.

**La iluminación:** Gracias a las distintas posibilidades de manipulación, permite adaptar un ambiente al guion cinematográfico a través de sus tonalidades y gama de colores, por lo que es fundamental para crear espacios narrativos.

**El vestuario:** Esencial para establecer la atmósfera y la apariencia física de los personajes. Dependiendo de la indumentaria que se utilice, se puede deducir distintos mensajes. Por ejemplo, un vestuario desgastado y sucio connota la precariedad de un personaje.

**Maquillaje:** Se complementa con el vestuario para caracterizar a los personajes. Se puede emplear para mejorar, transformar o desgastar la apariencia física.

## **Materiales y métodos**

La presente investigación fue de paradigma naturalista, de tipo cualitativo, pues, a través de esta se pudo examinar y analizar el tratamiento cinematográfico de las películas planteadas con el fin de vislumbrar los elementos que conforman sus respectivas dimensiones audiovisuales. Tal y como consideró Hernández et al. (2010, citado por Idrogo, 2018), el enfoque cualitativo determina la naturaleza de las realidades, sus sistemas y las estructuras dinámicas presentes en ellas.

Asimismo, se utilizó el enfoque hermenéutico, ya que permitió interpretar y comprender las distintas dimensiones audiovisuales y sus respectivos elementos que construyen el lenguaje cinematográfico de ambas películas. Según Bolívar (2020), el enfoque hermenéutico conlleva la lectura, el análisis y la interpretación de la información, clasificándola según su relevancia frente a la investigación. Gutiérrez (1986, como se citó en Pérez et al. 2019) mencionó que, la hermenéutica desarrolla un proceso de comprensión de mensajes explícitos representados mediante símbolos.

Del mismo modo, según Quintana y Hermida (2019), una investigación hermenéutica se trata de un proceso dialéctico en el que el investigador sigue una estructura apropiada para conseguir resultados. Este enfoque implica comenzar por explorar la historia de un texto, reflexionando sobre las conexiones entre dicho texto y las estructuras de pensamiento del

investigador. El investigador plantea preguntas y busca respuestas a lo largo de todas las secciones del texto en cuestión. Para llevar a cabo este proceso, se hacen uso de las dimensiones de la hermenéutica: la lectura, la explicación y la traducción.

En cuanto al escenario investigación o contexto actual del cine de terror, se trata de un género que encarna intensamente la experiencia de viajar entre dos extremos: la vida y la muerte. Según Andrade y Cohen (como se citó en Arizaga, et al. 2021), las películas de terror generan emociones ambiguas, permitiendo gozar de experiencias positivas y negativas simultáneamente.

Según el artículo realizado por Cine Yelmo (2019), antes de la pandemia el 56% de espectadores acudía a los cines solo para consumir cine de terror, asistiendo un promedio de 14 veces al año. De manera análoga, según la investigación de Pearsall (2020), para el año 2020, cuando la gente prefería mantener la distancia por el miedo al contagio, el número de consumidores de los títulos de terror que prefería visualizarlos desde hogar subió al 70%, frente a un 30% que aún deseaba ir a una sala de cine. Estos datos demostraron la acogida y el buen camino por el que va el cine de terror; acaparando porcentajes elevados sobre las preferencias de consumo.

Sin embargo, según Porcelli (2020), hoy por hoy, hablar de películas de terror, apartándose de los espacios especializados, es hablar de aburrimiento. Pues, las carteleras de cine no dejan de llenarse de títulos que repasan temas que en un principio funcionaron de forma rápida y barata; repitiendo y/o actualizando débilmente símbolos como zombies, espectros o monstruos. Esto genera que la narrativa de estos títulos sean puramente simples y superficiales. En cambio, Robert Eggers, según la crítica tiene un gusto peculiar por el terror y una excelente ejecución de las ideas y la visión, lo cual se ha evidenciado en sus dos primeras películas: *The Witch* y *The Lighthouse* (Tomatazos, 2022).

En ese sentido, en la investigación, los objetos de estudio fueron las películas: *The Witch* (2015), contextualizada en Nueva Inglaterra de 1630, que narra la historia de una familia encabezada por una pareja de colonos cristianos, padres de cinco hijos, que fueron forzados a abandonar su pueblo y establecerse en un bosque considerado misterioso y asociado con elementos sobrenaturales según la tradición popular.; y *The Lighthouse* (2019), también contextualizada en Nueva Inglaterra, pero en 1890, que narra la historia de dos fareros que confrontan un turno de cuatro semanas combatiendo con la tentación de dejarse arrastrar por la locura de la isla.

Por ello, dentro de cada película se analizaron los elementos morfológicos, sintácticos, semántico-narrativos y de puesta en escena de secuencias seleccionadas según su relevancia y su aporte a la narrativa general de cada película. Estos elementos fueron escogidos mediante un muestreo no probabilístico. Según Hernández y Carpio (2019), las técnicas de muestreo de tipo no probabilístico permite la selección de sujetos u objetos dependiendo de características que el investigador considere convenientes.

Según los criterios de inclusión, se consideraron los respectivos elementos de las dimensiones audiovisuales morfológicas, sintácticas, semántico-narrativas y de puesta en

escena. En cuanto a los criterios de exclusión, se tuvieron en cuenta secuencias en el que se aborde el desarrollo de personajes secundarios y elementos gráficos como títulos y subtítulos.

Como técnica de investigación se utilizó el análisis de contenido, pues se examinó el contenido de ambas películas para llegar a una profunda reflexión sobre su lenguaje cinematográfico. Sobre ello, esta técnica, según Marradi, et al. (como se citó en Díaz, 2018) permite la interpretación de figuras a través de su descomposición y clasificación. Entre estas figuras pueden estar: fotografías, protocolos de investigación, publicidades televisivas, etc. Para Marín, et al. (2018), es una técnica que permite la interpretación y obtención de conclusiones a partir de imágenes, textos u otros medios en los cuales puedan existir registros de datos, observación o documentos.

El instrumento utilizado fue la ficha de análisis, pues sirvió para recoger la información de los objetos seleccionados: las películas *The Witch* y *The Lighthouse*. Para Robledo (como se citó en Bravo, 2019), este instrumento permite facilitar el manejo del contenido considerado útil, además de organizarlo para presentarlo de forma precisa. De tal manera, en esta investigación se utilizó para clasificar las dimensiones audiovisuales y sus respectivos indicadores. De esta forma se pudo desmenuzar las secuencias compuestas por dichos elementos, además de describir su aspecto denotativo y connotativo.

La siguiente ficha de análisis fue elaborada por el investigador. En ella se ha considerado que su estructura responda a los objetivos específicos de este estudio. De igual forma, también se presenta la respectiva ficha técnica que sirvió de guía durante la aplicación del instrumento:

FICHA DE ANÁLISIS			
Datos generales			
Película	Nº Secuencia	Descripción	
Categoría	Indicadores	Descripción	
Elementos morfológicos	Elementos visuales		
	Elementos sonoros		
Categoría	Indicadores	Descripción	
Elementos sintácticos	Composición		
	Movimiento		
Categoría	Indicador	Descripción	
Elementos semántico-narrativos	Montaje		
Categoría	Indicadores	Descripción	Connotación
Puesta en escena	Utilería		

FICHA TÉCNICA

Objetos: Las películas *The Witch* y *The Lighthouse*.

ÍTEM(S)		DESCRIPCIÓN
Película		Película a la que se le está aplicando el instrumento de investigación.
N° Secuencia		Secuencia seleccionada según criterios de inclusión.
Descripción		Detalles y/o resumen de los indicadores.
Elementos morfológicos	Elementos visuales	Formas y colores.
	Elementos sonoros	Música, voces, ruido y silencio.
Elementos sintácticos	Composición	Encuadre, planos, ángulos e iluminación.
	Movimiento	Tipos de movimientos de cámara.
Elementos semántico-narrativos	Montaje	Tipo de montaje, transiciones, ritmo
Puesta en escena		Decorado, iluminación, vestuario, maquillaje.
Connotación		Significado o interpretación de los elementos identificados.

Después de ser elaborados los instrumentos, fueron validados por expertos con grado de magíster en Comunicación, especializados en el ámbito cinematográfico. Posteriormente, se siguió una estructura para la captación de escenas relevantes de cada película, cuyo contenido fue analizado.

En el proceso de análisis, se procedió a visionar las películas varias veces para identificar los elementos de las dimensiones audiovisuales presentes en la construcción del lenguaje cinematográfico. Luego de las reproducciones, se fragmentaron los filmes en secuencias caracterizadas por su relevancia narrativa y se identificaron los elementos morfológicos, sintácticos, semántico-narrativos y de puesta en escena en cada secuencia. A partir de la fragmentación, se seleccionaron las escenas más importantes y se llevó a cabo un profundo análisis sobre el tratamiento de los elementos antes mencionados. Para ello, se siguió la metodología propuesta por Sánchez et al. (2021), en la que se hizo la captación de la información, se transcribió a la ficha de análisis planteada por el investigador y se codificó, describió e interpretó el significado que conlleva la conjunción de los elementos encontrados.

Para cumplir con los aspectos éticos, la investigación “Análisis cinematográfico en las películas de horror *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019) del director Robert Eggers” respetó el principio de honestidad apoyando la información mediante citas en formato APA séptima edición de tesis, artículos, revistas, investigaciones, páginas web y libros digitales actualizados.

Asimismo, este análisis ha sido objetivo y responsable, ya que la información transcrita en la investigación, no se ha realizado sin dar el respectivo crédito a los autores, evadiendo así, el plagio. Según la Asociación Mundial de Editores Médicos (Citado en Monzón et al., 2020) el plagio se trata del uso de trabajos, ideas, palabras u otras propiedades intelectuales, presentándolos como originales y nuevos sin referir su fuente original. De igual forma, esta

investigación se ha fundamentado con información actualizada y confiable, respetando el principio de credibilidad.

## Resultados

**Objetivo 1:** Identificar los elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*.

En el caso de la película *The Witch*, el tipo de iluminación utilizada es naturalista. Esto dota al filme de mayor realismo y crudeza entregando una atmósfera verosímil y aislante. Asimismo, los colores están desaturados, lo cual, sumándose a la iluminación, entrega una fotografía fría con subtonos grises y azules. Esto apoya al hecho de ser una historia cruda y triste, en el que la atmósfera es aislante y su contenido está carcomido por el tiempo. No obstante, dentro de los colores utilizados, el rojo, como máximo referente a la sangre, el peligro y la seducción, es el único que mantiene una saturación normal y que en contraste con los demás, resalta.

En cuanto a la composición, se identificó la constante utilización de planos subjetivos y descriptivos asimétricos. Se hace evidente la preferencia del director por las perspectivas angulares y generales por encima de los planos cerrados. Por otro lado, los movimientos de cámara se caracterizan por ser sutiles y jugar a favor de la generación de suspenso.

En tanto a la banda sonora, exceptuando el inicio de la película, la composición musical está predominada por tambores y coros femeninos que se asemejan a gritos rituales y de desesperación. Este elemento cobra sentido en el desenlace de la película, en la que deja de tener presencia extradiegética para adentrarse en los sucesos narrativos.

Por otro lado, en cuanto a *The Lighthouse*, se destaca en primera instancia el uso del blanco y negro y la relación aspecto 1.19:1 (casi cuadrado). Esto aporta a la generación de una atmósfera herrumbrosa y húmeda, además de connotar el sentimiento de encierro. A este último valor, se le suma la constante utilización de planos angulares y cerrados, y la iluminación naturalista que genera contrastes marcados entre sombras y luces. Asimismo, se enmarca el simbolismo a través de plano detalles y *travellings* lentos que aportan a la sensación de estar atrapado y limitado en movimiento.

La banda sonora se caracteriza por la presencia de sonidos graves que retumban constantemente, evocando el ritmo de las olas golpeando la orilla de la isla. Además, se destaca la incorporación de una bocina de barco y chillidos que se asemejan a gritos en la composición musical, los cuales guardan una relación significativa con los personajes y objetos en la atmósfera del filme. Por otro lado, en la ambientación sonora se destacan los graznidos de las gaviotas, presentes en la mayoría de las secuencias, añadiendo un elemento sonoro distintivo y sugerente.

**Figura 1:**

*Resumen de los elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, *The Witch*.*



*Nota.* La sintaxis se encarga de estudiar la unión y la relación los elementos morfológicos

**Figura 2:**

*Resumen de los elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, The Lighthouse*



*Nota.* La sintaxis se ocupa de estudiar la unión y la relación de los elementos morfológicos

**Objetivo 2:** Identificar y describir los elementos semántico-narrativos del lenguaje audiovisual de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*.

*The Witch* tiene un montaje lineal, ya que cada acción está relatada en secuencias según un orden cronológico. Asimismo, la duración de los planos, en su mayoría, es media. Esto otorga a las secuencias un ritmo lento y las dota de tensión.

En relación a *The Lighthouse*, cabe destacar que, a pesar de mantener un montaje narrativo lineal en su mayoría, también emplea un montaje expresivo y creativo en determinadas secuencias. La duración de los planos es mayoritariamente extensa, con el propósito de describir a detalle las acciones y situaciones que experimentan los personajes durante su estancia en la isla. Además, se utilizan transiciones en fundido y/o encadenamiento en ciertas secuencias, en función de la intención comunicativa del director. Estos recursos son

frecuentemente empleados en las alucinaciones de Winslow, aportando una dimensión visual y narrativa adicional a la trama.

**Figura 3:**

*Resumen de los elementos semántico-narrativos del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, The Witch*



*Nota.* La semántica-narrativa es el aspecto connotativo de los elementos morfosintácticos. A ella se le suma la intervención de la subjetividad y el bagaje emocional del espectador.

**Figura 4:**

*Resumen de los elementos semántico-narrativos del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, The Lighthouse*



*Nota.* La semántica-narrativa es el aspecto connotativo de los elementos morfosintácticos. A ella se le suma la intervención de la subjetividad y el bagaje emocional del espectador.

**Objetivo 3:** Identificar y analizar los elementos de la puesta en escena de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*.

La puesta en escena de *The Witch* está meticulosamente construida con la intención de crear una atmósfera contextualizada en el siglo XVII. Esto se evidencia en la ambientación, el vestuario y el estilo lingüístico de los personajes. Además, su dirección de arte, costumbrista y sobria se suma a la iluminación para mostrar un ambiente muerto y carcomido por el tiempo.

En *The Lighthouse*, al igual que en su primera película, se destaca el detallado trabajo en la construcción de la atmósfera. Esta se sitúa en una isla del siglo XIX y narra el día a día de dos fareros. Para ello, se hace con un ambiente húmedo y corroído por el tiempo, iluminación natural con contrastes marcados, e indumentaria de la época y un estilo pictórico en la

fotografía. Todo lo mencionado, sumado al trasfondo enigmático o sobrenatural de la trama, pero de una manera alejada de lo fantástico, anclándolo en la realidad de la película, agrega capas de complejidad y profundidad a la narración.

**Figura 5:**

*Resumen de los elementos de la puesta en escena del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, The Witch.*



*Nota.* La puesta en escena hace uso de elementos como el decorado, la iluminación, el vestuario y el maquillaje para expresar y significar.

**Figura 6:**

*Resumen de los elementos de la puesta en escena del lenguaje audiovisual de la película del director Robert Eggers, *The Lighthouse*.*



*Nota.* Para expresar y significar, la puesta en escena hace uso de elementos como el decorado, la iluminación, el vestuario y el maquillaje.

**Discusión**

Respecto al primer objetivo específico: Identificar los elementos morfológicos y sintácticos del lenguaje audiovisual de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*, los resultados arrojaron que la utilización de ciertos componentes como la iluminación, los planos, los colores y la banda sonora, además de tener aspectos similares que definen el estilo de dirección, se manipularon y ajustaron en base al contenido narrativo de cada filme. Dichos datos se relacionan con lo obtenido por Zohra (2020) en su estudio sobre la diversidad de códigos en el texto cinematográfico, en el que se constató que el motor del lenguaje de un film nace a partir de la correlación entre elementos básicos, tanto sonoros como visuales que existen en su materia expresiva y otorgan mayor énfasis al universo

filmico. De igual forma, Ugaz y Vélez (2021) constataron que la complementación de los elementos morfológicos y sintácticos dan lugar a la creación de un producto, en este caso cinematográfico, rica en detalles que facilitan la comprensión e interpretación de los espectadores.

En cuanto al segundo objetivo específico: Identificar y describir los elementos semánticonarrativos del lenguaje audiovisual de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*, se obtuvo que ambos filmes presentaron en común un ritmo lento y un montaje lineal que potenciaron el desarrollo de la tensión y el suspenso en sus respectivas narrativas. Esto se relaciona con el estudio de Fernández (2019) en el que se puso en manifiesto que la adecuada manipulación del montaje favorece el compromiso emocional con los personajes y fortalece el contenido temático de una secuencia mediante la utilización de contrastes entre esquemas visuales y sonoros, y ritmos particulares. En ese sentido, Zohra (2020) aludió a que la estructura cinematográfica organizada y coherente (montaje) de ciertos elementos morfosintácticos permite crear en el receptor un efecto de placer, admiración e identificación. A ello se le puede sumar la afirmación de Álvarez (2020), quien señaló que un evento que puede percibirse quebrantado le corresponde una forma quebrantada de narrar.

Respecto al tercer objetivo: Identificar y analizar los elementos de la puesta en escena de las películas del director Robert Eggers, *The Witch* y *The Lighthouse*, los resultados desvelaron que la puesta en escena de cada película se construyó con el fin de entregar un ambiente adecuado a su clima narrativo. En todo caso, se hablaría de una atmósfera desgastada y fría por tratarse de dos películas contextualizadas, respectivamente, en ambientes con particularidades dramáticas y sobrenaturales. Al respecto, se presentó Álvarez (2020) quien concluyó en su investigación que la puesta en escena debe estar lejos de ser una aspiración estética vacía de contenido, y que por el contrario, debe dirigirse a expresar la verdadera naturaleza, tanto de los personajes como de los espacios. Esta idea se ve reforzada por Barrueta (2018), quien mencionó que la puesta en escena es la oportunidad de generar un espacio íntimo de roles y acciones, que está dirigido a desplazar la mirada del espectador hasta donde la realidad no puede mostrar, y convertirlo en testigo de un universo que va más allá de lo habitual.

## **Conclusiones**

Las películas del director Robert Eggers, *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019), se caracterizan por su cuidada utilización de los elementos morfológicos y sintácticos. Tanto en la iluminación, la composición, como en la banda sonora, se evidenció una meticulosa atención al detalle que contribuyó a crear atmósferas únicas y evocadoras. La elección de colores, la utilización de planos angulares y cerrados, así como la incorporación de sonidos específicos, todos ellos cuidadosamente seleccionados, desempeñaron un papel crucial en la construcción de la narrativa y en la transmisión de sensaciones y significados profundos. El enfoque de Eggers, en cuanto a la estética y el sonido, contribuye a la creación de mundos visuales y auditivos impactantes, que potencian la experiencia del espectador y enriquecen la narración cinematográfica.

Se evidenció la utilización consciente y creativa de los elementos semántico-narrativos con el fin de construir tramas lineales y expresivas, así como para crear ritmos y tensiones específicas. El montaje, la duración de los planos y las transiciones fueron utilizados estratégicamente para transmitir la intención narrativa del director, especialmente en el caso de *The Lighthouse*, donde se empleó un montaje expresivo y creativo en ciertas secuencias, brindando una dimensión visual y narrativa adicional a la trama. Estos recursos contribuyen a la riqueza y complejidad de las historias contadas en estos filmes, ofreciendo una experiencia cinematográfica única e inmersiva para el espectador.

En cuanto a la puesta en escena, se develó su importancia para la construcción narrativa y la creación de las atmósferas. Eggers utilizó de manera consciente y cuidadosa elementos visuales como la ambientación, el vestuario, la iluminación y la dirección de arte para transportar al espectador a un contexto específico y sumergirlo en la realidad de la trama. La puesta en escena contribuyó a la creación de una atmósfera única y evocadora, agregando profundidad a los personajes y situaciones, y enriqueciendo la experiencia cinematográfica del espectador a un nivel más profundo y significativo. En ese sentido, la puesta en escena fue un elemento clave en las películas de Robert Eggers, ya que ayudó a potenciar la narración y a crear mundos cinematográficos sobreacogedores.

### **Recomendaciones**

Se recomienda a la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo ofrecer talleres sobre el lenguaje audiovisual, en los que se puedan analizar y comprender las diferentes formas y estructuras que se utilizan en el cine, considerando películas de distintos géneros como ejemplos. Estos talleres pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades para la creación de producciones audiovisuales más efectivas y atractivas.

Se sugiere que los investigadores y cineastas interesados en la construcción del lenguaje audiovisual consideren los resultados de esta investigación para generar nuevos conocimientos en este campo de la comunicación. Aunque se tomó como ejemplo el cine de terror y las películas de Eggers, la información recabada puede ser aplicada en producciones de otros géneros, permitiendo una mejor comprensión y utilización del lenguaje cinematográfico.

Para los comunicadores interesados en el cine, se recomienda considerar el valor teórico del estudio de lenguaje audiovisual en la creación de producciones cinematográficas. La revisión y análisis de investigaciones que aborden esta temática pueden proporcionar una fuente valiosa de información y referencia para la creación de producciones más efectivas y atractivas, tomando en cuenta las particularidades y estructuras del lenguaje cinematográfico en general.

## Referencias

- Álvarez, R. (2020). Espacio, tiempo e identidad en el cine de Christopher Nolan: una aproximación filosófica a las claves narrativas de su puesta en escena. *Revista De Comunicación*, 19(1), 7–18. <https://doi.org/10.26441/RC19.1-2020-A1>
- Arias, D. & Soto, J. (2018). Protocolo de uso de equipos audiovisuales. Fortalecimiento de competencias técnicas y comunicativas en los procesos formativos e investigativos del Centro para la formación Cafetera. *Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA)*. <https://hdl.handle.net/11404/5260>
- Arizaga, K., Castañeda, A., Carrasco, P., Garro, A., Garcia, V., & Prieto, A. (2021). *Efectos psicológicos del cine de terror en los estudiantes de la generación Z de la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina en el año 2021*. [Tesis de licenciatura no publicada, Universidad de Ciencias y Artes de América Latina]. <https://hdl.handle.net/20.500.12637/425>
- Barrueta, J. (2018). *Características de la puesta en escena cinematográfica de Claudia Llosa que la definen como cine de autor* [Universidad de San Martín de Porres]. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/3652>
- Bolívar, A. (2020). Análisis del discurso y hermenéutica como métodos en la interpretación de textos. *Interpretatio. Revista De hermenéutica*, 5(1), 17-34. <https://doi.org/10.19130/iifl.it.2020.5.1.0003>
- Bravo, M. (2019). *El uso de la infografía como recurso periodístico para el tratamiento de la información sobre salud en la web del diario La República, año 2017-2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/2254>
- Cabañas, J (2021). El cine y la puesta en escena. *Ciencia*, 72(3). [https://amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/72\\_3/PDF/05\\_72\\_3\\_1266.pdf](https://amc.edu.mx/revistaciencia/images/revista/72_3/PDF/05_72_3_1266.pdf)

- Carrera, M. (2018). Silencios y metáforas: Analogías en el uso de la ambigüedad en "El Huésped" de Amparo Dávila y el cine de terror posmoderno. *Brumal*, 6(2)187-206. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.516>
- Carrillo, G. (2020). *Relevancia semiótica de la dirección de arte en la representación del miedo a la paternidad en el cine de horror. El caso de las películas "Eraserhead" y "Little Otik"*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17750>
- Cine Yelmo. (2020). Experiencia e innovación al servicio del entretenimiento. *Cine & Tele*. <https://www.cineytele.com/2020/01/02/cine-yelmo-experiencia-e-innovacion-alservicio-del-entretenimiento/>
- Collantes, H. (2020). *"Produce 101 S2": una empatía generada a partir del montaje audiovisual*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/17704>
- Cuevas, L. [Platzi]. (2020, 25 junio). *Platzi: Cursos online profesionales de tecnología* [Vídeo]. Platzi. <https://platzi.com/clases/1900-lenguajeaudiovisual/28084-dimensiones-y-caracteristicas-del-lenguaje-audiovi/>
- Chirito, J. (2018). *Análisis del lenguaje audiovisual del spot publicitario: Perú, imperio de tesoros escondidos, promovido por PROMPERÚ, Lima. Emitido en el 2012*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34222>
- Díaz, C. (2018). Investigación cualitativa y análisis de contenido temático. Orientación intelectual de revista Universum. *Revista General de Información y Documentación*. <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60813>
- Dziga, V (2019). Tipos de planos, ángulos y movimientos de cámara. <https://docsjo.wordpress.com/2019/08/20/lenguaje-audiovisual-planosmovimientos-y-angulos/>

- Fernández, L. (2018). El montaje cinematográfico como herramienta para la revisión histórica: el caso de *Black Hawk Down*. *Historia y Comunicación Social*, 24(1), 259-276. <https://doi.org/10.5209/hics.64494>
- Fernández, M., Gutiérrez, A., & Arias, D. (2019). Aprendizaje de dos conceptos semióticos para el análisis cinematográfico. *Sophia: An African Journal of Philosophy*, 15(1), 109-118. <https://doi.org/10.18634/sophiaj.15v.1i.907>
- Fisher, W. (2021). *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. University of South Carolina Press.
- Hernández, C. y Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica Del Instituto Nacional De Salud*, 2(1), 75-79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>
- Idrogo, M. (2018). *Estrategia tarea de movimiento para mejorar el aprendizaje del esquema corporal en niños de 4 años de una institución educativa de Lajas* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3349>
- León, F. (2018). Ciertas Estéticas del Horror, Ciertos horrores de la estética. *Brumal*, 229-247. <http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.496>
- Marín, P., Mier-Terán, J. & Lozano, J. (2018). A comunicación en las empresas de distribución alimentaria en España: un análisis de las herramientas online y offline. *Revista de Comunicación de la SEECI*. <http://doi.org/10.15198/seeci.2018.45.55-73>
- Martínez Culquicondor, M., & Tesen Duque, M. (2021). *Uso del lenguaje audiovisual del canal Descocao TV en la fidelización de sus seguidores en Youtube*. [Tesis de licenciatura, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://hdl.handle.net/20.500.12759/8385>
- Metz, C. (2018). *Christian Metz And The Codes Of Cinema*. Amsterdam University Press. DOI: <https://doi.org/10.5117/9789089648921>

- Monzón, M. et al. (2020). Plagio en artículos de investigación en revistas biomédicas cubanas. 2016. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 19(4).  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729519X2020000500016&lng=es&tlng=pt](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729519X2020000500016&lng=es&tlng=pt).
- Ordóñez, G. J. (2018). Narrativa y narración en el relato audiovisual | URU, Revista de Comunicación y Cultura. *Revista de Comunicación y Cultura*, 1(1).  
<https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/uru/article/view/26312514.2018.1.6>
- Pearsall, J. (2020). Study Shows 70% of Consumers Would Rather Watch New Movies at Home. *Variety*. <https://variety.com/2020/film/news/new-movies-better-at-homethan-in-theaters-performance-research-1234611208/>
- Pérez, J, et al. (2019). La hermenéutica y la fenomenología en la investigación en ciencias humanas y sociales. *Civilizar: Ciencias Sociales y Humanas*, 19(37), 21-30. DOI: 10.22518/usergioa/jour/ccsh/2019.2/a09
- Porcelli, L. (2020). Historia del cine de terror y el valor del horror cuando la realidad asusta. *Cuatro Bastardos*. <https://cuatrobastardos.com/2020/10/30/opinion-historia-delcine-de-terror-y-el-valor-del-horror-cuando-la-realidad-asusta/>
- Quintana, L. & Hermida, J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *Revista de Psicología y Ciencias Afines* 16(2), 73-80. <https://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3593031>
- Reyes, J. (2018). Configuración semiótica del cuerpo terrorífico en el cine de horror. *Sincronía*, (74),484-519]. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513855742026>
- Rotten Tomatoes. (2020). Annabelle. <https://www.rottentomatoes.com/m/annabelle>
- Rotten Tomatoes. (2020). The Nun. [https://www.rottentomatoes.com/m/the\\_nun\\_2018](https://www.rottentomatoes.com/m/the_nun_2018)
- Sánchez, J., Fernández, M., & Díaz, J. (2021). Técnicas e instrumentos de recolección de información: análisis y procesamiento realizado por el investigador cualitativo.

- Revista Científica UISRAEL*, 8(1), 107-121.  
<https://doi.org/10.35290/rcui.v8n1.2021.400>
- Soto, J. (2018). *El lenguaje audiovisual cinematográfico aplicado a los videojuegos: el caso de "The Last of Us"*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/14043>
- Tomatazos. (2022). Robert Eggers: sus mejores películas según la crítica.  
<https://www.tomatazos.com/articulos/729887/Robert-Eggers-sus-mejores-peliculassegun-la-critica>
- Ugaz, C., & Vélez, D. (2021). *Lenguaje audiovisual del video "El pedido de Gareca", emitido por la Federación Peruana de Fútbol, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura].  
<http://repositorio.unp.edu.pe/handle/20.500.12676/3147>
- Zavala, S. (2019). "Yuraq", decepcionante film de terror peruano. *Cinencuentro*.  
<https://www.cinencuentro.com/2019/09/27/critica-yuraq-decepcionante-film-terrorperuano/>
- Zohra, M. (2020). La Diversidad De Códigos En El Discurso Audiovisual: Caso Del Texto Cinematográfico. *Passerelle*, 9(1), 211-224.  
<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/143357>

## Anexos

### Anexo 1:

#### Constancia de validación de los instrumentos de investigación:



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento ficha de análisis que el investigador Bryan Gianfranco Jiménez Espino usó para su trabajo de tesis de "Análisis del lenguaje cinematográfico de las películas de terror The Witch (2015) y The Lighthouse (2019) del director Robert Eggers".

El instrumento mide, respectivamente, las categorías secuencia, códigos audiovisuales y atmósfera. Los ítems de 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.

19 de junio de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Doris Neira Saldaña', is written over a horizontal line.

**Doris Neira Saldaña**

Docente universitaria y productora audiovisual



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento ficha de análisis que el investigador Bryan Gianfranco Jiménez Espino usó para su trabajo de tesis de "Análisis del lenguaje cinematográfico de las películas de terror *The Witch* (2015) y *The Lighthouse* (2019) del director Robert Eggers".

El instrumento mide, respectivamente, las categorías secuencia, códigos audiovisuales y atmósfera. Los ítems de 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.

14 de junio de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Omar Felipe Forero Alva".

**Omar Felipe Forero Alva**  
Cineasta

Director y Productor de *Cine de Barrio*



## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento ficha de análisis que el investigador Bryan Gianfranco Jiménez Espino usó para su trabajo de tesis de "Análisis del lenguaje cinematográfico de las películas de terror The Witch (2015) y The Lighthouse (2019) del director Robert Eggers".

El instrumento mide, respectivamente, las categorías secuencia, códigos audiovisuales y atmósfera. Los ítems de 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.

09 de junio de 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandro Gaspar Machacuay Arévalo', is written over a horizontal line.

**Alejandro Gaspar Machacuay Arévalo**

Docente universitario  
Área Comunicación Audiovisual