

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



**Análisis del thriller surcoreano a través de las películas The Call y
Mother**

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

AUTOR

Fatima Nicole Chavez Quepuy

ASESOR

Oscar Eduardo Veliz Lluncor

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

Chiclayo, 2024

**Análisis del thriller surcoreano a través de las películas The
Call y Mother**

PRESENTADA POR
Fatima Nicole Chavez Quepuy

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

Lorella Priscila Otiniano Castillo
SECRETARIO

Oscar Eduardo Veliz Lluncor
VOCAL

Dedicatoria

Dedico mi trabajo principalmente a Dios por haberme permitido llegar hasta este momento tan importante de mi formación académica. A mi madre, mi mejor amiga, por su amor, apoyo incondicional y por siempre creer en mí. A mi familia, que amo con todo mi corazón, por ayudarme en los momentos más difíciles y por enseñarme a ser mejor persona cada día. A mi abuelito Feliciano y a mi tía María, que a pesar de que no están conmigo en vida, siempre los tengo presentes en mi corazón; y principalmente a mí por seguir adelante a pesar de todo.

Agradecimientos

Agradezco a todas las personas que me apoyaron en la elaboración de este trabajo, por su tiempo y su paciencia; especialmente a Jimena Congolini Marcelo por su ayuda y por su gran amistad. Asimismo, agradezco a Yesliee Geraldine Albán Seclén, por ser una amiga incondicional y por prepararme para ingresar a la Universidad. Del mismo modo, doy gracias a mi grupo de amigos, por su cariño y compañía que me brindan cada día. Igualmente, agradezco a mis profesores y asesor que estuvieron aconsejándome en el transcurso de mi proyecto.

Análisis del thriller surcoreano a través de las películas The Call y Mother

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

12%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	tesis.usat.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	revistas.uma.es Fuente de Internet	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	idus.us.es Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Pontificia Universidad Católica del Perú Trabajo del estudiante	<1%
7	uvadoc.uva.es Fuente de Internet	<1%
8	revistas.ucm.es Fuente de Internet	<1%

Índice

Resumen	6
Abstract	7
Introducción.....	8
Revisión de literatura	9
Materiales y métodos	14
Resultados y discusión	20
Conclusiones.....	35
Recomendaciones	36
Referencias	37
Anexos.....	40

Resumen

La presente investigación planteó como objetivo general analizar el *thriller* surcoreano a través de las películas *The Call* y *Mother* y como objetivos específicos identificar los elementos visuales del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*, reconocer los elementos sonoros del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother* y determinar la estructura narrativa de las películas *The Call* y *Mother*. El tipo de investigación fue cualitativo con un enfoque hermenéutico, asimismo, se usó como instrumentos dos fichas de análisis de contenido, la primera dedicada al lenguaje audiovisual y la segunda, a la estructura narrativa. El estudio concluyó en que los elementos visuales de las cintas son diversos y en la mayoría de aspectos llegan a coincidir, con el fin de crear suspenso y distintas emociones en el público. Del mismo modo, ocurrió con los elementos sonoros, ya que formaron parte importante en la composición de las películas y coinciden con los aspectos de la banda sonora, sonido diegético y extradiegético, característicos del género *thriller*. Asimismo, la estructura narrativa que emplearon las películas fue no lineal, pues mostró dinamismo y no cronología.

Palabras claves: Thriller surcoreano, lenguaje audiovisual, elementos sonoros, elementos visuales, estructura narrativa.

Abstract

The present investigation raised a general objective to analyze the South Korean thriller through the films *The Call* and *Mother* and as specific objectives to identify the visual elements of the audiovisual language of the films *The Call* and *Mother*, to identify the sound elements of the audiovisual language of the films *The Call* and *Mother* and determine the narrative structure of the films *The Call* and *Mother*. The type of research was qualitative with a hermeneutic approach, likewise, two observation sheets were used as instruments, the first dedicated to audiovisual language and the second, to the narrative structure. The study concluded that the visual elements of the films are diverse and in most aspects coincide, to create suspense and different emotions in the public. In the same way, it happened with the sound elements, since they formed an important part in the composition of the films and coincided with the aspects of the soundtrack, diegetic and extradiegetic sound, characteristic of the thriller genre. Likewise, the narrative structure used by the films was non-linear, since it showed dynamism and not chronology.

Keywords: South Korean thriller, audiovisual language, sound elements, visual elements, narrative structure.

Introducción

El entretenimiento surcoreano, últimamente, ha venido adquiriendo popularidad desde el aspecto musical como el *K-pop* hasta el aspecto audiovisual como lo es el cine innovador que ofrece al público. Debido a que la película *Parasite* (2019) del director Bong Joon-ho recibió uno de los premios más importantes de la Academia; Corea del Sur ha ido consiguiendo relevancia en la población y esto es una muestra de que su alcance se incrementa cada vez más, presenciando así, el auge del *K-cine* (Vera, 2021).

Asimismo, la victoria de una película extranjera y de habla no inglesa, de un país que aún no era reconocido por los grandes premios del mundo, ha contribuido a que más cineastas vean esa chispa que hace tan especial a este tipo de *films*. Este suceso le dio el reconocimiento que el cine coreano necesitaba para que el ojo público esté en sus futuras producciones (Vilá, 2020).

Sin embargo, el *K-cine* no siempre contó con el prestigio y la popularidad que goza hoy en día, pues el contexto en el que surgió no fue el mejor. Desde sus primeros vestigios, el *K-cine* fue considerado “el diario de una nación”, ya que mostraba de manera creativa y acertada los acontecimientos que ocurrían en esa época en Corea del Sur (Chávez, 2020). De igual manera, desde su aparición el 27 de octubre de 1919 y durante el enfrentamiento con Corea del Norte, los cineastas surcoreanos se vieron creativamente limitados; siendo el género *thriller*, uno de los géneros afectados en esta complicada situación. Sin embargo, a pesar de estas limitaciones, el *thriller* surcoreano logró resurgir y convertirse en lo que es ahora (Vera, 2021).

El *thriller* es un género que, si bien los cineastas surcoreanos adaptaron para transmitir su historia al mundo, no es netamente de dicho país. Este tipo de cine nació en los años 50 en Estados Unidos y se consideró como una extensión del cine *noir* (cine de detectives o espías). Dicho género usa la técnica del suspenso con el fin de generar intriga al espectador, además, de mantener un ambiente de tensión, emoción y angustia durante toda la película (Vicenti et al., 2019).

Sin embargo, el *thriller* surcoreano tiene su propia definición y contenido, a pesar de no ser un género propiamente de este país. Park (2019) menciona que dicho género se caracteriza por desafiar los aspectos morales, el uso de los recursos cinematográficos, narrativa y la forma de abordar relatos que van más allá de la expectativa de la audiencia. Entre las temáticas más resaltantes está la violencia, venganza, humor negro, drama, historia y retrato social, siendo estos, aspectos diferenciadores que genera el interés de otros países por el cine coreano.

Por ende, Kovacsics y Salvadó (2021) mencionan que en la edición del 2018 del Sitges-Festival (Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña, España) hubo un incremento de 148 películas coreanas del género *thriller* en su programación, siendo este el pico más alto desde el año 2000. Debido a esta cantidad, se modificó la clasificación de dicho festival, haciendo que el público preste más atención a este tipo de producciones.

A raíz del reconocimiento de estas películas, el *K-cine* ha logrado posicionarse en las listas de las películas más vistas. Asimismo, se está dando el valor no solo a nuevas producciones, sino también a películas antiguas que tuvieron un reconocimiento importante en su momento y que ahora son consideradas de culto. Un ejemplo de esto es la película *Mother* (2009) de Bong Joon-ho, que obtuvo diversos premios como: mejor película en el *Blue Dragon Film Awards* 2009, el premio SIGNIS a mejor película de habla no inglesa en Festival Círculo

de Críticos de San Francisco 2010, el *Certain regard* en el Festival de Cannes 2009, por mencionar algunos (Listin Diario, 2020).

Por otro lado, la plataforma de Netflix sorprendió a sus suscriptores con la película *The Call* (2020) del director debutante Lee Chung-Hyun que mantiene un 100% de aprobación por parte de la crítica y 78% de aceptación por el público, según la plataforma de ranking y reseñas más visto por la comunidad cinematográfica, *Rotten Tomatoes* (Rotten Tomatoes, 2020). Asimismo, fue nominada en la premiación coreana *Blue Dragon Film Awards 2021* a mejor fotografía, música, dirección artística, entre otros (Filmaffinity España, s.f.).

En síntesis, el *K-cine* y sus géneros, especialmente el *thriller*, han recorrido un largo camino hacia el éxito que se ve hoy en día. Por ende, el interés y las expectativas del público han aumentado, dejando claro que cualquier película coreana generará intriga ante los espectadores y será merecedora de investigaciones debido a su valor cinematográfico. En ese sentido, conociendo el contexto en el que se encuentra actualmente, se plantea: ¿Cómo es el análisis del *thriller* surcoreano a través de las películas *The Call* y *Mother*?

La presente investigación es relevante para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, porque les permite a los estudiantes conocer sobre el *thriller* surcoreano, puesto que proporciona información sobre el lenguaje audiovisual y la estructura narrativa de una película, los cuales son relevantes para observar una producción. Por otro lado, este trabajo tiene un valor teórico, porque aporta información sobre el *thriller* surcoreano, además, establece conceptos y teorías en función al tema abordado, con información de las principales bases científicas, lo cual contribuye en ampliar el conocimiento sobre este tipo de cine y su análisis cinematográfico, sirviendo como línea base de futuras investigaciones.

Este trabajo tiene como objetivo general analizar el *thriller* surcoreano a través de las películas *The Call* y *Mother*. Asimismo, como objetivos específicos se plantea, identificar los elementos visuales del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*, reconocer los elementos sonoros del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother* y determinar la estructura narrativa de las películas *The Call* y *Mother*.

Revisión de literatura

Antecedentes

Jódar (2019) realizó una investigación titulada “Caracterización del Lenguaje Audiovisual de los *Fashion Films*: Realización y Postproducción Digital”. Los objetivos de este estudio se enfocaron en analizar y encontrar las características del lenguaje audiovisual específico de los *Fashion films*, estableciendo las técnicas y herramientas de realización, producción y edición audiovisual empleadas. Como metodología, llevó a cabo un estudio cualitativo para lograr su objetivo planteado. La investigación concluyó en que el lenguaje audiovisual es capaz de elaborar nuevos productos que hagan posible el posicionamiento de la moda usando una estrategia de corta duración. Asimismo, le atribuye el reconocimiento a la postproducción.

Del Rincón et.al. (2020) realizó una investigación titulada “Laberintos del recuerdo: La representación de la memoria en ¡Olvídate de mí!”. Los objetivos de este estudio se enfocaron en el análisis de la memoria y como interviene en la película como parte importante de la temática. Asimismo, analizó la compleja estructura del relato y los rasgos característicos de

este tipo de *filmes*. Como metodología, llevó a cabo un estudio del producto como un caso paradigmático para lograr sus objetivos planteados. La investigación concluyó en que la cinta logra evidenciar con éxito las características de la memoria de cada personaje o individuo involucrado.

Calvo de Castro y Ramos (2020) realizó una investigación titulada “Nuevas voces en el documental latinoamericano a través del cine ensayo como herramienta para el cambio social”. El objetivo de este estudio se enfocó en determinar las nuevas formas de lenguaje en el ámbito audiovisual en el género documental contemporáneo en América Latina. Como metodología, se llevó a cabo un estudio cualitativo para lograr su objetivo planteado. La investigación concluyó en que el cine documental encuentra nuevas formas de plasmar ciertas ideas e invita al espectador a la reflexión.

Bases teóricas

Teoría de Sergei Mikhailovich Eisenstein

La teoría de Eisenstein mencionó que el cine se compone de distintos elementos, que al unirse generan diferentes facetas expresivas. Por ende, esta diversificación hace que cada producción sea diferente a otra. En esta teoría se considera desde lo más preciso, como lo es el montaje, hasta lo más indefinido como lo es la composición de las imágenes. Además, Eisenstein reflexiona sobre el valor de las imágenes dentro de una película y lo que puede transmitir al espectador (Muñoz, 2021).

Teoría de la semiótica de Christian Metz

Según Metz, el cine es un tipo de lenguaje, pues a través de sus distintos componentes logra comunicar un mensaje al espectador. Además, mencionó que las producciones al unir el sonido, las imágenes en movimiento, la música y el guion comunican la intención del autor y generan un discurso. Asimismo, la gran sintagmática habla sobre los elementos que se unen mediante el montaje para crear una secuencia en un determinado contexto y tiempo (Metz, 1973, como se citó en Carrillo, 2020).

El Thriller surcoreano

Al igual que el cine de otros países, el *K-cine* se clasifica en distintos géneros cinematográficos. Cagiga (2015) mencionó que uno de los más populares a nivel internacional es el *thriller*, este tipo de películas abordan temas como: la venganza, mafia y abuso contra el más débil, rozando con el cine negro occidental. Según Rubens (2000) citado por Quiroz (2017), al igual que Vera (2021) mencionaron que el *thriller* surcoreano es un género que explora diversos sentimientos y acentúa algunos dependiendo de la temática que quiere abordar el *filme*, provocando miedo, suspenso y vértigo en los espectadores.

Del mismo modo, Kovacsics y Salvadó (2020) afirmó que uno de los puntos más destacables de este tipo de cine es su inusual estética y el buen recibimiento de la audiencia a pesar de que algunas temáticas cuestionen los límites morales.

El lenguaje audiovisual en el cine

Según Universidad Nacional de Quilmes (2018) mencionó que el lenguaje audiovisual se forma a partir del lenguaje verbal, visual, sonoro y de imágenes en movimiento. Dichos

elementos se unifican para crear un solo propósito que es mostrar distintos aspectos del *filme* y generar diversas sensaciones en el espectador. Asimismo, conocer el lenguaje cinematográfico es necesario para consumir productos de calidad y saber que se está observando a nivel técnico y narrativo (Vélez, 2019).

El Color en el cine

Existen diversos factores por los cuales una película genera emoción, miedo, tristeza o alegría; uno de ellos es el color. Este elemento es importante en cualquier producción, pues le da énfasis a las emociones que quiere transmitir la historia, los personajes y los realizadores al público (Apolo Morán y Morán Panchana, 2020). Asimismo, Barrientos et al. (2022) mencionó que el color es uno de los elementos más sutiles y efectivos que puede emplear en una producción cinematográfica.

Psicología del color

Según Apolo Morán y Morán Panchana (2020), en el cine, la clasificación más usada para reflejar las emociones que envuelven a la película en un determinado ambiente según el contexto de la historia son los tonos cálidos y fríos. Dicha categorización se le puede atribuir al conjunto de los colores según la atmósfera que quiere crear la película. Entre las tonalidades predominantes en los esquemas de iluminación en cine están: amarillo (relacionado con la riqueza, la abundancia, ira, envidia y traición), naranja (refleja entusiasmo, acción, sensualidad y lujuria), rojo (muestra alegría, fuerza, crueldad o violencia), azul (transmite lejanía, tranquilidad, frío o inteligencia), verde (representa esperanza, equilibrio y celos), violeta (refleja pasión, sufrimiento, muerte, melancolía y delicadeza), blanco (representa pureza y paz) y negro (se relaciona con el luto, la muerte y tinieblas).

Iluminación cinematográfica

León y Bedoya (2016), al igual que Machuca (2022) mencionaron que la iluminación es una parte importante en la composición de la imagen o escena, ya que aporta significado y refleja una intención de acuerdo a la temática de la cinta. Asimismo, señalaron que el resultado de la dirección de las luces puede ser diferente, pues los ángulos de cámara y el lugar donde están ubicadas son determinantes para el resultado final de la composición.

Existen cuatro direcciones de luz que cumplen una función diferente, de acuerdo al objetivo deseado, las cuales son: luz frontal (iluminación plana y al mismo ángulo del sujeto mostrado ante la cámara, esto le resta profundidad y cuerpo a la composición), luz lateral (se ilumina desde uno de los lados de la composición dando textura y realce), luz cenital (se ilumina por encima del sujeto, siendo una luz aplastante y resaltante para determinadas escenas que se quiere enfatizar o dar un aura de punto focal) y contraluz, luz trasera o *backlighting* (punto de luz que viene de la parte trasera del sujeto u objeto iluminado, esto da volumen y resalta la forma).

Grado de iluminación

Treintaycincomm (2021) mencionó que, hay dos grados de iluminación, clave alta y baja. La iluminación en clave alta consiste en iluminar toda la escena de manera pareja sin

generar sombras. Por otro lado, la iluminación en clave baja, consiste en un brillo tenue, dando una sensación de opacidad y se usa mayormente para representar lugares sombríos.

Ángulos

Según León y Bedoya (2016), los ángulos señalan la posición y la altura de la cámara con respecto al encuadre que percibe el espectador. Asimismo, Aprendercine (2021) mencionó que existen cinco categorías generales que clasifican a los ángulos, los cuales son: angulación normal (la posición de la cámara es de manera frontal y equilibrada, el espectador puede observar lo que está ocurriendo en la escena desde un nivel horizontal), picado (la cámara se posiciona por encima del sujeto que, en ciertos casos, da la sensación de inferioridad del personaje mostrado en escena), contrapicado (la cámara se posiciona desde un punto bajo dando la impresión de ver al objeto o sujeto desde la parte inferior, dando un grado de superioridad al personaje), cenital (la cámara se posiciona desde lo alto del sujeto) y aberrante u holandés (posición inclinada de la cámara para indicar desequilibrio).

Planos

Según León y Bedoya (2016) y la Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (2021), los planos establecen una distancia de lejanía o cercanía desde el objeto a la mirada del espectador, los cuales son: gran plano general o vista panorámica (abarca todo el encuadre dando así un panorama más amplio para que los sujetos u objetos aparezcan en la composición), plano general o general largo (es un poco más reducido que el gran plano general, pues se puede considerar en ciertos espacios interiores, muy a parte de los exteriores), conjunto o general corto (está conformado por el grupo de personas que aparecen en una escena gracias a su amplitud moderada), entero o completo (se considera como un plano de silueta entera, pues enfoca desde la cabeza hasta la punta del pie a uno o varios sujetos), americano o plano de $\frac{3}{4}$ (corta la silueta del personaje desde la cabeza hasta las rodillas para observar de manera más clara las acciones o los gestos), medio (se considera desde la cabeza hasta la altura del pecho y se utiliza únicamente en el cuerpo humano), primer plano (corta la figura desde la cabeza hasta de bajo de ella, antes de llegar al cuello) y gran primer plano o primerísimo primer plano (muestra partes del cuerpo u objetos detenidamente).

Montaje cinematográfico

Según Textinova (2022), el montaje es la organización de los encuadres filmados, dándole sentido a nivel de espacio y tiempo, pero siempre en un orden lógico o natural apelando a lo que quiere mostrar el producto audiovisual a la audiencia.

Tipos de montaje:

Transiciones y cortes

Textinova (2022) mencionó que hay cinco tipos de transiciones, los cuales son: fundido encadenado (enganche de dos encuadres a través de la imagen sobrepuesta ante el difuminado de la figura anterior), fundido en negro (usa un difuminado negro en lugar de uno claro), cortinilla (barra que aparece para remplazar un encuadre por otro), iris (la imagen se oscurece de manera gradual en forma de círculo), *smash-cut* (corte inesperado e impactante) y *L-cut* (el audio continua en la siguiente escena).

Por otro lado, existen cinco cortes, los cuales son: *cut away* (muestran lo que ve o hace el personaje), *cross-cut* (dos escenas en lugares diferentes), *cutting on action* (mostrar las acciones del personaje), *J-cut* (el sonido anticipa lo que sucederá en la siguiente escena) y corte invisible (el paso de un encuadre a otro sin interrupciones ópticas que detengan la secuencia).

Articulaciones espacio – temporales

Según León y Bedoya (2016) las articulaciones espacio-temporales tiene que ver con la dimensión de espacio y tiempo en el que se encuentra la historia. Existen dos tipos de articulaciones, el *flashback* y el *flash forward*. Asimismo, Treintaycincomm (2019) mencionó que el *flashback* consiste en apelar al pasado a través de recuerdos ya vividos. Por otro lado, el *flash forward* anticipa lo que pasará con el personaje, dando imágenes o situaciones de lo que pasará en el futuro.

Montaje narrativo y expresivo en el cine

Según Treintaycincomm (2019) el montaje tiene dos divisiones en cuanto a su sentido, primero está el montaje narrativo, el cual procura mantener una continuidad en cada encuadre o escena y contar una historia a través de este; como segunda división está el montaje expresivo en el cual los planos tienen un significado y propósito según lo que quiera transmitir la película. Asimismo, consiste en una cinta con distintos planos que enriquecen el producto.

El ritmo de una película

Según Lazos de Cine (2020) el ritmo es un recurso que combina los planos con distintos elementos, como el sonido o los efectos visuales para generar emociones en el espectador. Asimismo, se emplea según la intención o el impacto que quiere generar la cinta. El ritmo puede ser: analítico (planos cortos), sintético (planos largos), *in crescendo* (planos cortos y largos con tonalidad) o arrítmico (planos largos y cortos sin tonalidad).

Movimiento de cámara

León y Bedoya (2016) y la Universidad Oberta de Catalunya (2019) mencionaron que el movimiento de cámara genera dinamismo en la escena, al mismo tiempo que expresa emociones o acciones de los personajes. Del mismo modo, los encuadres del cine pueden tener movimiento, siempre y cuando la cámara en uso este apoyada sobre un soporte fijo o pueda desplazarse con facilidad para generar el movimiento en las escenas.

De acuerdo a esto, existen distintos tipos de movimientos de cámara, como lo son: panorámico o paneo (consiste en girar la cámara de arriba hacia abajo o de derecha e izquierda sin desplazamiento por parte de cámara), *travelling* (requiere un desplazamiento de cámara, ya sea hacia la izquierda o a la derecha, y es necesario un soporte para apoyarla, se usa un *dolly* o pequeña tarima con ruedas), *travelling con steadicam* (produce la sensación de una cámara flotante, pues permite que se refleje el punto de vista de un objeto o personaje que sigue a otro y que el espectador tenga esa sensación de estar en la película), *pano-travelling* (combina trávelin y paneo), *zoom* (permite, de acuerdo a la distancia, minimizar o maximizar el tamaño del sujeto, el *zoom in*, acercar más el objeto visto por el lente; y el *zoom out*, aleja el objeto con el lente), la cámara inmóvil (la cámara permanece en un solo lugar y el movimiento se capta por medio de los objetos o situaciones que pasan dentro del encuadre), *relentí* (la imagen pierde velocidad), acelerado (aumenta la velocidad de las acciones), reversa (da la sensación momentánea de imagen congelada) y plano secuencia (secuencia de acciones sin cortes).

La estructura narrativa (lineal o no lineal) de una película

Matus (2019) mencionó que la trama consiste en una sucesión de eventos o acciones realizadas por personajes dentro del *filme*, con la finalidad de orientar al público sobre la estructura mostrada en pantalla. Ahora bien, Aristóteles (como se cita en Matus, 2019) señaló en el arco clásico – aristotélico la estructura de tres actos, donde toda trama tiene un inicio, desarrollo y final. Si bien la estructura muchas veces no se cumple tal cual; si se puede identificar estos tres puntos dentro de una historia.

Asimismo, existe dos tipos de estructura narrativa que son usadas con frecuencia en cuanto a detectar la estructura de una película. Según Esneca (2020), la estructura lineal es la más usada en los *films* y en la cual muestra los hechos de manera cronológica. Por otro lado, No film School (2019) mencionó que la estructura no lineal muestra los eventos fuera del orden cronológico o del orden lógico, con un guion ingenioso, mezclando distintos aspectos visuales o sonoros y, por ende; más reflexivo y complicado de entender en primera instancia.

Banda sonora de una película

La banda sonora es una parte integrante de las herramientas narrativas, estéticas, dramáticas y cinematográficas que usa el guionista para provocar emociones a los espectadores; si este recurso se deja de lado, podría ser un error, ya que es considerado un factor importante para cualquier historia que se quiera contar (Teichmann, 2019).

Sonido diegético y extradiegético en el cine

Según InEar Estudio (2018), el sonido diegético es aquel que está explícitamente en la película y que puede ser escuchado tanto para los actores y la audiencia, por ejemplo, los diálogos de los personajes, la música que están escuchando, el sonido de los objetos o del ambiente. En cambio, el sonido extradiegético se caracteriza por no ser propio de la escena y es imperceptible por los personajes de la cinta, de hecho, es un agregado que se realiza en posproducción, como: la música de fondo, objetos que necesitan realzar su sonido para generar mayor impacto o la voz en *off* de los actores.

Materiales y métodos

El presente trabajo usó el paradigma interpretativo, porque toma en cuenta las opiniones y conocimientos empíricos para un análisis personal de los acontecimientos, situaciones o acciones que ocurren en el mundo (Beltrán y Ortiz, 2020). Es decir, se analizó ambos productos cinematográficos desde un punto de vista crítico y personal, tomando en cuenta ideas y criterios propios.

Asimismo, se empleó la metodología cualitativa, porque se analizó el lenguaje audiovisual y la estructura narrativa de dos películas desde una interpretación personal para abordar una realidad. Según Guzmán (2021), el método cualitativo establece una relación, no estricta, con respecto a problemas sociales, empleando la interpretación personal como medio para comprender el tema.

El enfoque de la investigación fue hermenéutico, ya que se empleó instrumentos que permitieron analizar algunos aspectos de las películas previamente seleccionadas, para una

mejor comprensión de estas. Además, generó datos que ayudarán a cumplir los objetivos planteados anteriormente. Por ende, Gadamer (como se cita en Sánchez, 2019) mencionó que este tipo de enfoque se usa para formar, a través del conjunto de ideas y pensamientos propios, una opinión o razón de un determinado tema o contexto.

Con respecto a los objetos de investigación, se consideró dos películas surcoreanas de género *thriller* las cuales son *The Call* (2020), dirigida por Lee Chung Hyeon, un *thriller* de suspenso rozando el terror, con temática de viajes en el tiempo, y *Mother* (2009), dirigida por Bong Joon-ho, el cual es un *thriller* de suspenso y drama que tuvo diversas nominaciones internacionales (Vera, 2021).

Asimismo, se tuvo en cuenta dos criterios de inclusión, los cuales son: las películas de *The Call* y *Mother*, debido a que son *filmes* reconocidos internacionalmente y que obtuvieron buenas críticas alrededor del mundo. Además, se consideraron como buenos referentes del género a analizar y permitió lograr los objetivos de manera satisfactoria.

El análisis se dio a través de la visualización completa de ambas películas para identificar el lenguaje audiovisual (color, iluminación, ángulos, planos, montaje, movimiento de cámara y sonido); al igual que la estructura narrativa (lineal o no lineal: primer acto, segundo acto y tercer acto), ya que, si bien la cantidad de escenas es extensa, estas llegan a un punto donde los aspectos técnicos siguen un mismo curso. Por ende, fue más acertado no analizar cada escena por separado, sino en conjunto; esto se tuvo en cuenta para mostrar los aspectos característicos del *thriller* surcoreano.

Por otra parte, para esta investigación se consideró cuatro criterios de exclusión: las películas surcoreanas de distinto género y temática, cintas de otro país asiático, *filmes* surcoreanos con poco reconocimiento y largometrajes que no reúnen los aspectos técnicos considerados en este trabajo.

Los escenarios de este proyecto fueron las películas *The Call* y *Mother*; las cuales, se usaron como medio para cumplir los objetivos planteados previamente.

The Call es una cinta de género *thriller* y terror estrenada el 27 de noviembre del 2020 y filmada en su totalidad en Corea del Sur, bajo la casa productora *Next Entertainment World*. Tiene una duración de 112 min (1h 52min) y está protagonizada por Park Shin-hye y Jun Jong-seo. Este *filme*, ambientado en los años 90 y en la actualidad, cuenta la historia de dos chicas de diferentes épocas conectadas por un teléfono antiguo. Esta cinta, basada en la película *The caller* de Matthew Parkhill, cuenta con la dirección y guionización de Lee Chung-Hyun, siendo este su primer largometraje. Asimismo, la banda sonora estuvo a cargo del músico Seo Taiji, el padre del Kpop (Filmaffinity España, s.f.).

Mother es una película de género *thriller* y drama estrenada el 28 de marzo del 2009 rodada en Corea del Sur y producida por las empresas Barunson y *CJ Entertainment*. Tiene una duración de 128 min (2h 8min) y está protagonizado por la actriz Kim Hye-ja y el actor Won Bin. Este *film* cuenta la lucha de una madre por demostrar la inocencia de su único hijo, tras haber sido acusado de asesinar a una estudiante. El director y guionista detrás de esta cinta es el surcoreano Bong Joon-ho, que tiene una lista consagrada de producciones con un reconocimiento internacional. Como director de fotografía esta Hong Kyung-pyo, que ha trabajado anteriormente en películas como *Parasite* (2019) y el más reciente acierto *Broker* (2022). Por otro lado, en la música estuvo presente el compositor Lee Byung-woo, reconocido

por sus trabajos en las películas *A Tale of Two Sisters* (2003) y *The host* (2006) (Filmaffinity España, s.f.).

Ambos *filmes* se analizaron de acuerdo al lenguaje audiovisual y la estructura narrativa. Asimismo, siendo películas con buenas reseñas y representativas del *K-cine*, su estudio fue beneficioso para obtener datos o aspectos necesarios para realizar este análisis.

En esta investigación se empleó la técnica de análisis de contenido, ya que permitió observar el concepto implícito o explícito del objeto a investigar y cuál fue su proceso de realización (Escudero y Cortez, 2018, como se citó en Rojas-Gutiérrez, 2022). En base a esto, se usaron dos fichas de análisis de contenido como instrumentos para identificar los objetivos planteados; una fue para observar los aspectos del lenguaje audiovisual y la otra, para la estructura narrativa de ambas películas. “Este tipo de instrumento se utiliza para recopilar las categorías, subcategorías e indicadores sobre el tema u objeto estudiado” (Rojas-Gutiérrez, 2022). Asimismo, Galeano (2004), como se citó en Rojas-Gutiérrez (2022), menciona que sirve como un apoyo y garantía de que la interpretación de la información obtenida es la correcta.

Las siguientes fichas de análisis de contenido fueron una adaptación de los instrumentos creados por los investigadores: Paolo Alessandro Tapia Vilca y Juana Jackeline Basilia, las cuales sirvieron como base y fuente de inspiración para modificar los instrumentos que se emplearon en esta investigación, ya que tiene ciertos criterios que se acoplaron para llevar a cabo el análisis de ambas películas.

Tabla 1

Ficha de análisis de contenido para identificar los elementos visuales del lenguaje audiovisual y reconocer los elementos sonoros del lenguaje audiovisual de las películas The Call y Mother

Ficha de análisis de contenido						
Película: ---						
Categoría	Subcategoría	Código	Aplica		Observación	
			Sí	No		
Lenguaje audiovisual	Elementos visuales	Color	Amarillo			
			Naranja			
			Rojo			
			Azul			
			Verde			
			Violeta			
			Blanco			
			Negro			
			Azul verdoso			
		Iluminación	Luz frontal			
			Luz lateral			
			Luz cenital			
			Luz trasera			
			Grado	Alta		
		Baja				
	Ángulos	Frontal				
		Picado				
		Cenital				
		Contrapicado				
		Aberrante				
Planos	Gran plano general					
	General					

			Conjunto			
			Entero			
			Americano			
			Medio			
			Primer plano			
			Primerísimo primer plano			
	Montaje	Transición	Fundido encadenado			
			Fundido en negro			
			Cortinilla			
			Iris			
			Smash cut			
			L-cut			
		Cortes	Cut away			
			Cross cut			
			Cutting on action			
			J-cut			
			Corte invisible			
		Espacio-tiempo	Flashback			
			Flash forward			
			Narrativo			
			Expresivo			
		Ritmo	Analítico			
			Sintético			
			In crescendo			
			Arrítmico			
			Panorámica o paneo			

		Movimiento de cámara	Travelling			
			Travelling con steadicam			
			Pano- travelling			
			Zoom in			
			Zoom out			
			Cámara inmóvil			
			Plano secuencia			
			Relentí			
			Acelerado			
			Reversa			
Elementos sonoros	Sonido	Banda sonora	Música:			
		Sonido diegético				
		Sonido extradiegético				

Tabla 2

Ficha de análisis de contenido para determinar la estructura narrativa de las películas The Call y Mother

Ficha de análisis de contenido					
<i>Película: --</i>					
Categoría	Subcategoría	Código	Aplica		Observación
			Sí	No	
Estructura narrativa	Lineal	Primer acto			
		Segundo acto			
		Tercer acto			
	No lineal	Primer acto			
		Segundo acto			

En cuanto a la recolección de datos, primero se aplicaron los instrumentos previamente diseñados, asimismo, se consolidó los resultados mostrando una conclusión a modo resumen de cada *filme*. Del mismo modo, se interpretó y analizó los datos recopilados de ambas cintas, y finalmente, se presentó las conclusiones de las fichas de análisis de contenido, donde se identificó los elementos visuales y sonoros, al igual que la estructura narrativa de las cintas *The Call* y *Mother*, con el fin de mostrar el aporte que brinda al género *thriller*.

Respecto a los principios éticos que se tomó en cuenta fueron la verdad, el respeto y la comprensión. Este análisis se llevó a cabo respetando a los autores y sus aportes a la investigación, esto fue visible al poner las citas y las referencias correspondientes. Asimismo, contó con la veracidad del contenido procurando ser preciso con los términos y definiciones de los aspectos a analizar. Por último, la información que se mostró en este proyecto fue clara y fácil de entender, puesto que se espera que este trabajo puede ser una referencia o antecedente para los aficionados al cine surcoreano y al género *thriller*.

Resultados y discusión

Resultados

Objetivo 1: Identificar los elementos visuales del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*

Película 1: “*The Call*”

Análisis de categoría 1: Lenguaje audiovisual

Respecto a la tabla N°1 de lenguaje audiovisual, se puede observar que los colores que predominan en la cinta son el amarillo y el azul. El color amarillo está presente en las escenas donde se muestra el pasado alegre de la protagonista y, paralelamente, lo difícil que era el presente de la antagonista, por otro lado, a través del color azul se ve reflejado el desafortunado presente de la protagonista y el posible futuro de la antagonista.

Asimismo, el color rojo, violeta, verde y azul verdoso estuvieron presentes en el desarrollo de la película. Estos colores se observan en algunas escenas del segundo y tercer acto de la cinta, las cuales son importantes para el desarrollo de la historia, pues el *filme* cambia de color de acuerdo al contexto en el que se encuentran los personajes. Además, hacen referencia a ciertos aspectos característicos del *thriller*, como: la ilusión, tensión, suspenso y terror. Por el contrario, la película obvia algunos colores como el blanco, negro y naranja, dado que no están presentes en ninguna escena.

Por otro lado, en la subcategoría de iluminación se pudo observar que predomina la luz frontal y lateral, las cuales enfatizan los gestos y expresiones de los personajes. Asimismo, la luz cenital fue la iluminación que menos se empleó en el *film* y la luz trasera estuvo presente, pero en ciertas escenas donde la cinta tiene la intención de enfatizar algunas acciones de los personajes. Además, en la película se observó la presencia de clave alta, pues esto se usó en las escenas de exterior y algunas de interior, y, por otro lado, las escenas en clave baja se desarrollaron en los espacios cerrados e interiores de la cinta.

Del mismo modo, la película empleó el ángulo frontal, picado, cenital, contrapicado y aberrante, ya que la cinta decide mostrar diferentes perspectivas de los personajes, objetos y espacios en los que se desarrolla la historia. Por un lado, está el ángulo frontal, el cual fue uno de los que predominó durante todo el *filme*, pues permitió observar de una mejor manera las expresiones de los personajes y el contexto en el que se encontraban. Igualmente, el ángulo contrapicado, enfatizó los rostros de los personajes y sus acciones transmitiendo una sensación de superioridad en ciertas escenas. Asimismo, el ángulo aberrante se empleó en los planos que transmitían tensión y suspenso al espectador.

Por otro lado, se observa que la película emplea distintos tipos planos con el fin de mostrar lo que está pasando en cada escena de la cinta. Sin embargo, fue el plano general, plano medio, primer plano y el primerísimo primer plano los que destacaron. El plano general se utilizó para mostrar las situaciones por las que pasan los personajes; el plano medio, para apreciar de mejor manera las acciones de los personajes, sin descuidar sus emociones; el primer plano, puesto que las escenas se centraron en el personaje y no en lo que lo rodea; y el primerísimo primer plano, pues destaca las expresiones faciales de los personajes y los objetos que son relevantes para la trama. Por el contrario, los planos menos usados en la película son: el gran plano general, conjunto, entero y americano; ya que existen pocas escenas donde se puede ver el panorama completo de un lugar, no muestran muchas escenas de personas interactuando en el mismo escenario o al personaje de pies a cabeza, ya que la película enfatiza el rostro, las emociones y acciones puntuales.

Respecto a la sub categoría del montaje, se observa que la película usó las transiciones de fundido encadenado, *smash cut* y *L-cut*, las cuales ayudaron a mostrar el cambio de planos en cada escena. En el caso del fundido encadenado, se empleó para desvanecer la primera escena y superponer la siguiente escena; el *smash cut* para mostrar al espectador un cambio brusco de los planos, ya que agrega dinamismo a la cinta sin perder el hilo de la historia y el *L-cut*, se usó para que el sonido o la conversación de las protagonistas continúe en la próxima escena logrando una secuencia y contar ciertos hechos a través de los mismos personajes. Por el contrario, el fundido en negro, cortinilla e iris no estuvieron presentes en la cinta.

Por otra parte, los cortes que se usaron fueron: *cut away*, *cross cut*, *cutting on action*, *J-cut* y corte invisible. El corte *cut away*, se usó como un recurso para mostrar lo que observan los personajes; el *cross cut*, que se empleó con frecuencia en el *film*, señaló una secuencia de planos que se llevan a cabo en diferentes lugares como las llamadas entre las protagonistas; el *cutting on action*, para pasar de un plano a otro mostrando las acciones en secuencia que realiza el personaje, puesto que permitió al espectador seguir al personaje y observar lo que hacía; el *J-cut* para anticipar un sonido que continuará en la próxima escena para generar intriga en el espectador y enlazar un plano con otro; y el corte invisible, para darle dinamismo a la película y pasar de un plano a otro sin que el espectador perciba el cambio de escena.

Respecto a la subcategoría de espacio-tiempo, se observa que la película presentó *flash forward* y *flash back*. El *flash forward* se usó para revelar una visión que tuvo uno de los personajes de la cinta y el *flash back*, para mostrar un recuerdo de la antagonista.

Por otra parte, se pudo observar que la película presenta un montaje expresivo y no narrativo, pues muestra distintos planos que, acompañados con el ritmo de la historia, cuenta el relato de manera dinámica. Asimismo, presentó un montaje *in crescendo* y no analítico o sintético, ya que usaron distintos planos con corta o larga duración dependiendo del contexto de la escena o de la intención del director.

Respecto a la subcategoría de movimiento de cámara, se pudo observar que los más usados en la película fueron: panorámico o paneo, *travelling*, *travelling con steadicam*, *zoom in*, *zoom out*, cámara inmóvil, plano secuencia y *relentí*. El movimiento panorámico o paneo, se usó para acompañar al personaje en las acciones que realiza dentro de la escena; el *travelling* y el *travelling con steadicam* para describir ciertas escenas que necesitaron el movimiento físico de la cámara para seguir al personaje y dar la sensación de estar dentro de la película; el *zoom in* y *zoom out*, fue para acercar o alejar al personaje u objeto que se presentaba en algunas escenas y dar énfasis en ciertos planos; la cámara inmóvil, uno de los movimientos más usados en la película, mostró con cámara fija lo que ocurría con los personajes u objetos que aparecieron en la escena, para fijar la atención del espectador a un solo objetivo; el plano secuencia, para observar la escena de forma continua y sin cortes de por medio con el fin de mostrar planos largos en pantalla; y el *relentí*, para mostrar escenas en cámara lenta, en este caso, permitió generar una atmósfera de tensión y suspenso. Por el contrario, existen movimientos de cámara que no se usaron en la película, como lo son: *pano-travelling*, acelerado y reversa.

Figura 1

Elementos visuales del lenguaje audiovisual



THE CALL

LENGUAJE AUDIOVISUAL

ELEMENTOS VISUALES



COLOR Y GRADO DE ILUMINACIÓN

amarillo / azul / rojo / verde / violeta / azul verdoso

clave alta / clave baja



ILUMINACIÓN

luz lateral / luz frontal / luz cenital / luz trasera



ÁNGULOS Y PLANOS



Ángulo frontal y plano general / ángulo picado y primerísimo primer plano / ángulo cenital y plano entero / ángulo contrapicado y plano medio / ángulo aberrante y primer plano / gran plano general / plano americano / plano conjunto

MONTAJE - TRANSICIONES



- 1 Fundido encadenado**
la escena se desvanece para que aparezca la otra
- 2 Smash-cut**
muestra un cambio brusco de escena
- 3 L-cut**
el sonido de una escena continua en la siguiente

MONTAJE - CORTES



Cut away
muestra lo que ve el personaje



Cross cut
dos escenas diferentes en simultaneo



Cutting on action
describe la acción del personaje



J-cut
anticipa el sonido que se escuchará a continuación



Corte invisible
muestra un corte casi imperceptible

TIPO DE MONTAJE



- 1 FLASH FORWARD** Una premonición sobre un personaje
- 2 FLASHBACK** Muestra un recuerdo del personaje
- 3 MONTAJE EXPRESSIVO** Se observa distintos planos y ángulos
- 4 MONTAJE IN CRESCENDO** Las escenas son de corta y larga duración

MOVIMIENTOS DE CÁMARA

Paneo			Cámara inmóvil
Travelling			Plano secuencia
Travelling con steadicam			Relentí
Zoom in			
Zoom out			

Película 2: “Mother”

Análisis de categoría 1: Lenguaje audiovisual

Respecto a la tabla N°1 de lenguaje audiovisual, se puede observar que predominó el color azul, puesto que estuvo presente en casi todas las escenas de la película, relacionando estrechamente en la forma cómo se relata de manera cruda las emociones y las acciones que realizan los personajes, dando la sensación de ser una película de tonalidad fría y que llega a un punto de normalizar las acciones que realizan los personajes, a pesar de no ser consideradas del todo positivas. Además, estuvo presente el color amarillo, pues se observó que las escenas que emplearon dicho color reflejaron la ira y la traición. Por el contrario, la película obvia algunos colores, los cuales son: naranja, verde, violeta, blanco, negro y azul verdoso.

Por otro lado, en la subcategoría de iluminación, se pudo observar que las luces que predomina en la película fueron la luz frontal, lateral y cenital, las cuales ayudaron a resaltar a los personajes dentro de las escenas. Asimismo, ayudó a enfatizar gestos o acciones que realizan los personajes. La luz frontal o lateral se usó para dar una vista clara de cada gesto del rostro o crear sombras; la luz cenital y las pocas escenas donde aparece la luz trasera, ayudaron a realzar mucho más a los personajes a pesar de su poco uso. Además, la película presentó iluminación en clave alta y baja. La clave alta se usó en las escenas al exterior y las de clave baja, para los interiores y ciertos espacios abiertos.

Por otro lado, los ángulos que se emplearon en el *film* son: el ángulo frontal, picado y contrapicado. El ángulo frontal es el que más predominó en toda la cinta, ya que el director quiso mostrar las expresiones y emociones que los personajes transmitían a través de su rostro. En cuanto al ángulo picado, se usó para mostrar inferioridad a distintos personajes de la historia y en cuanto a su opuesto, el ángulo contrapicado, se empleó para mostrar superioridad. Por el contrario, el ángulo cenital y aberrante son los menos usados en la película, esto debido a que la cinta decidió usar otros ángulos para plasmar su idea y dejar estos para escenas específicas y necesarias.

En cuanto a los planos, sobresalió el primer plano, primerísimo primer plano, plano conjunto y general. El primer plano se usó para mostrar las acciones que realizaban los personajes y enfocar la atención del público hacia ellos, siendo este uno de los más usados durante toda la historia; el primerísimo primer plano, para mostrar las distintas emociones y reacciones que tenían los personajes, así como para enfocar distintos puntos u objetos que la escena lo requiere; el plano conjunto, para las conversaciones o acciones que realizaban dos o más personajes a lo largo de la historia; y el plano general, para mostrar distintas situaciones que pasaban los personajes y que el espectador tenga un mejor panorama de esto.

Respecto a la subcategoría de montaje, la película usa distintas transiciones, como: fundido encadenado, fundido en negro y *L-cut*. El fundido encadenado, se utilizó para superponer una escena sobre otra en el momento que se desvanece; el fundido en negro, para mostrar el paso de una escena a otra a través de un difuminado en negro haciendo una pausa silenciosa en la película y el *L-cut*, para mostrar que el sonido que se escuchó en una escena, continuará en la siguiente. En contraste, las transiciones que estuvieron ausentes durante toda la película fueron la cortinilla, iris y *smash cut*. Asimismo, la cinta usó los cortes *cut away*, *cross cut*, *cutting on action* y corte invisible. El corte *cut away* se empleó para mostrar al espectador lo que ve el personaje; el *cross cut*, para mostrar una secuencia en dos espacios diferentes que trascurren al mismo tiempo generando suspenso y expectativa al público; el

cutting on action, para cambiar de un plano a otro cuando un personaje está realizando una acción; y el corte invisible, para realizar cortes casi impredecibles en distintas escenas. Por el contrario, el corte que estuvo ausente durante toda la película fue el J-cut.

Por otro lado, en el código de espacio-tiempo se observó distintas escenas de *flash back* a lo largo de la historia para mostrar los recuerdos de los personajes, asimismo, este recurso permitió a la audiencia resolver el conflicto de la cinta. En contraste, la cinta no cuenta con *flash forward*, pues no hay escenas donde se observe el futuro de algún personaje o de una acción que pudieran realizar.

Por otra parte, la película cuenta con un montaje expresivo y no narrativo, ya que se puede observar la diversidad de planos que usó la cinta para contar la historia manteniendo la expectativa y la intriga en el espectador. Asimismo, el ritmo de la cinta fue *in crescendo* en lugar de analítico o sintético, pues el *film* se tomó la libertad de que los planos tengan un ritmo distinto según lo requería el guion, pues hubo ciertos momentos donde el tiempo de los planos duraban mucho o poco tiempo con el fin de alertar al público y darle dinamismo a la historia sin sobrecargar la película con planos de la misma duración.

Respecto a la subcategoría de movimiento de cámara, se observó que la película contó con el movimiento panorámico o paneo, *travelling*, *travelling con steadicam*, *zoom in*, cámara inmóvil y plano secuencia. El panorámico o paneo, es uno de los movimientos más usados en la cinta y sirvió para seguir las acciones de los personajes en ciertas escenas sin necesidad de desplazar la cámara; el *travelling* y el *travelling con steadicam*, para describir o mostrar las acciones que realizan los personajes dentro de una escena y dar la sensación al espectador de seguir los pasos del personaje en pantalla; el *zoom in*, para acercar al personaje que aparece en escena y enfatizar sus reacciones o emociones; la cámara inmóvil, uno de los movimientos que predominó en la cinta, se usó para mostrar acción en el plano, pero a través del desplazamiento de los objetos o personajes que se muestran en el encuadre; y el plano secuencia, para mostrar planos sin cortes. Por el contrario, los movimientos que estuvieron ausentes fueron: *pano-travelling*, *zoom out*, *relentí*, acelerado y reversa.

Figura 2

Elementos visuales del lenguaje audiovisual



MOTHER

LENGUAJE AUDIOVISUAL

ELEMENTOS VISUALES



ILUMINACIÓN

luz cenital / luz lateral /
luz trasera

COLOR Y GRADO DE ILUMINACIÓN

azul / amarillo
clave alta / clave baja



ÁNGULOS

frontal
picado
contrapicado
cenital
aberrante

PLANOS



primer plano



primerísimo primer plano



plano conjunto



plano general



gran plano general



plano entero



plano americano



plano medio

MONTAJE - TRANSICIONES

- Fundido encadenado
- Fundido en negro
- L-cut



MONTAJE - CORTES

- 1 Cut away**
lo que ve el personaje
- 2 Cross cut**
escenas en paralelo
- 3 Cutting on action**
describe una acción
- 4 Corte invisible**
corte imperceptible

TIPOS DE MONTAJE

Fashback
muestra un recuerdo

Montaje expresivo
diversos planos

Montaje in crescendo
escenas de distinta duración



MOVIMIENTOS DE CÁMARA



Objetivo 2: Reconocer los elementos sonoros del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*

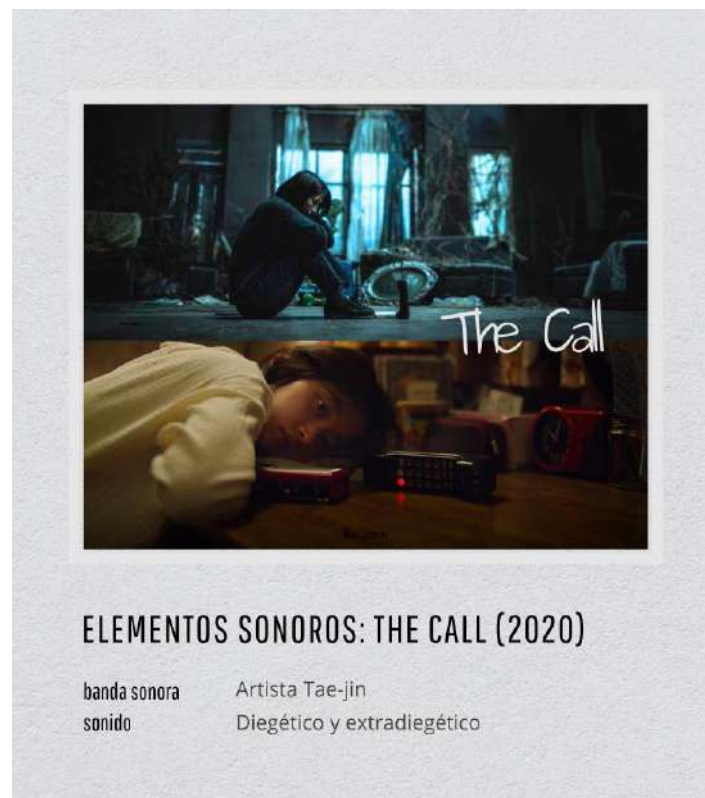
Película 1: “*The Call*”

Análisis de categoría 1: Lenguaje audiovisual

Respecto a la subcategoría de sonido de la tabla N°1 de lenguaje audiovisual, la película contó con la presencia de una banda sonora, puesto que se pudo escuchar durante diferentes escenas las canciones del artista surcoreano Tae-jin. La música estuvo acorde con el contexto de las escenas seleccionadas por el director para emplear este recurso, además, la cinta presenta sonidos diegéticos y extradiegéticos, los cuales fueron muy importantes para darle énfasis a las escenas de suspenso y para generar emociones en el espectador. El sonido diegético se pudo evidenciar en los planos donde se escuchó sonidos que fueron percibidos por los actores en el set y por la audiencia al ver la película; y el sonido extradiegético, se pudo escuchar en las escenas donde la música de suspenso acompaña a las distintas situaciones que ocurrieron en la película, siendo un apoyo para producir distintas reacciones en la audiencia.

Figura 3

Elementos sonoros del lenguaje audiovisual



Película 2: “*Mother*”

Respecto a la subcategoría de sonido de la tabla N°1 de lenguaje audiovisual, la película contó con la presencia de la banda sonora, puesto que se puede escuchar la canción “Danza”

compuesta por Lee Byung-woo, tanto en las escenas de inicio como las de cierre, las cuales reflejaron las emociones de la protagonista, mostrando dos situaciones diferentes, pero acompañadas de la misma melodía. Además, la cita presentó el sonido diegético y extradiegético a lo largo de la historia. El sonido diegético se pudo evidenciar en las escenas donde se podía escuchar el sonido de algunos objetos que se encontraban en el encuadre y las conversaciones de los personajes; y el sonido extradiegético se hizo presente con melodías o música que solo el espectador podía escuchar y que se agregaron en postproducción.

Figura 4

Elementos sonoros del lenguaje audiovisual



Objetivo 3: Determinar la estructura narrativa de las películas The Call y Mother.

Película 1: "The Call"

Análisis de categoría 2: Estructura narrativa

Respecto a la tabla N°2 de estructura narrativa, se pudo observar que la película cuenta con una estructura no lineal, ya que a lo largo de la cinta se cuentan dos historias paralelas de distintas épocas y cuenta con un *flash forward* en el segundo acto. En el primer acto se pudo ver como la cinta presentaba a los personajes (Seo-yeon, Young-sook, el repartidor de fresas, la madre y el padre de Seo-yeon y la madrastra de Young-sook), su relación, los espacios y el contexto en el que desarrollaba la historia. En el segundo acto se observó el conflicto de la película, el problema que surge entre las protagonistas y la revelación de la verdadera antagonista de la historia. Asimismo, en el tercer acto, se observó la resolución del conflicto, el enfrentamiento de las protagonistas y el final abierto con el que culminó la película. El *filme*

usó este tipo de estructura, ya que ayudó a que la cinta sea dinámica y que vaya acorde con la temática planteada.

Figura 5

Estructura narrativa de la película The Call



Película 2: “Mother”

Análisis de categoría 2: Estructura narrativa

Respecto a la tabla N°2 de estructura narrativa, se pudo observar que la película cuenta con una estructura no lineal, ya que contó con una historia que empleó *flashs back* los cuales ayudaron a resolver el conflicto del *film*. En el primer acto, la cinta mostró a los personajes involucrados, el contexto de la historia y la relación entre los protagonistas. En el segundo acto se observó el conflicto de la cinta (la muerte de An-jung), culpan a Do-joon (hijo de Madre), la protagonista busca al verdadero asesino, aparece un *flash back* importante para la trama, más pistas de quien pudo ser el verdadero asesino y como la protagonista logra atar cabos y encuentra a un posible culpable. Por último, el tercer acto mostró el segundo *flash back*, el cual indicó la resolución del problema y se revela que Do-Joon, el hijo de Madre fue el verdadero homicida, además, la cinta presenta un final con distintas incógnitas para el espectador.

Figura 6

Estructura de narrativa de la película Mother

NO LINEAL

ESTRUCTURA NARRATIVA

PRIMER ACTO



- Presenta a los personajes principales (Madre y su hijo) y los secundarios.
- Se observa la relación que tienen los personajes, principalmente la sobreprotección de Mather hacia su hijo Yoo Do-Joon y como es el.
- Muestra el contexto de la historia.

SEGUNDO ACTO

- Se observa el conflicto de la cinta (la muerte de la estudiante).
- Culpan a Do-joon (hijo de Madre).
- La protagonista busca al verdadero asesino.
- Aparece un flash back importante para la trama.
- La protagonista encuentra al posible culpable.



TERCER ACTO

- Se observa el segundo flash back, el cual indicó la resolución del problema.
- Se revela al verdadero asesino.
- La cinta presenta un final con distintas incógnitas para el espectador.



Discusión

Respecto al primer objetivo específico “Identificar los elementos visuales del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*”, se observó que la primera película analizada empleó distintos aspectos del lenguaje audiovisual, los cuales enriqueció de forma técnica cada escena y la forma en cómo se contó la historia. Los colores que predominaron fueron azul y amarillo, y como colores secundarios: el color rojo, violeta, verde y azul verdoso. Asimismo, predominó la luz lateral y frontal a diferencia de la luz cenital y trasera, esto con su respectivo grado de iluminación en clave alta y baja. Además, empleó distintos tipos de ángulos, de los cuales predominó el frontal a comparación del picado, cenital, contrapicado y aberrante, de igual forma, evidenció distintos tipos de planos, siendo el plano general, medio, primer plano y primerísimo primer plano los más destacados de la cinta a diferencia del gran plano general, conjunto, entero y americano. También utilizó el montaje y los diversos tipos de transiciones como: el fundido encadenado, *smash cut* y *L-cut*, así como diferentes tipos de cortes como: *cut away*, *cross cut*, *cutting on action*, *J-cut* y corte invisible. Asimismo, en cuanto al espacio-tiempo del montaje, la cinta empleó el *flash back* y *flash forward*, contó con un montaje expresivo y arrítmico. Además, evidenció el uso de diversos movimientos de cámara, como: paneo, *travelling*, *travelling* con *steadicam*, *zoom in*, *zoom out*, cámara inmóvil, plano secuencia y relentí.

En relación a la segunda película utilizó diversos elementos visuales y algunos semejantes a la primera cinta, mantiene el ritmo característico del género, asimismo, aborda distintas emociones y reacciones en el público. Como color principal usó el color azul y el color amarillo como secundario. Asimismo, predominó la luz lateral y frontal a diferencia de la luz cenital y trasera, esto con su respectivo grado de iluminación en clave alta y baja. Además, empleó distintos tipos de ángulos, de los cuales predominó el frontal a comparación del picado, cenital, contrapicado y aberrante, de igual forma, se evidenció distintos tipos de planos, siendo el primer plano, plano general, plano conjunto y primerísimo primer plano los más destacados de la cinta a diferencia del gran plano general, entero y americano. También utilizó el montaje y sus diversos tipos de transiciones como: el fundido encadenado, fundido en negro y *L-cut*, así como diferentes tipos de cortes como: *cut away*, *cross cut*, *cutting on action* y corte invisible. Asimismo, en cuanto al espacio-tiempo del montaje, la cinta empleó el *flash back*, contó con un montaje expresivo e *in crescendo*. Además, evidenció el uso de diversos movimientos de cámara, como: paneo, *travelling*, *travelling* con *steadicam*, *zoom in*, cámara inmóvil, plano secuencia. La diversidad de elementos visuales empleados en ambas películas coincidió con Jódar (2019) en su investigación “Lenguaje audiovisual de los *fashion films*: Realización y postproducción digital” en el cual menciona los distintos elementos del lenguaje audiovisual que se emplea en este tipo de producciones como: planos, montaje, movimientos de cámara, color, iluminación, los cuales ayudaron a darles más dinamismo y frescura a este tipo de productos; y generar distintas reacciones y emociones al público. Por su parte, Aceituno (2018) menciona que el lenguaje audiovisual se forma a partir del lenguaje verbal, visual, sonoro y de imágenes en movimiento. Dichos elementos se unifican para crear un solo propósito que es mostrar distintos aspectos del *film* y generar diversas sensaciones en el espectador.

En cuanto al segundo objetivo “Reconocer los elementos sonoros del lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother*” se determinó que ambas cintas emplearon el sonido para generar distintas emociones al espectador como: intriga, suspenso o angustia. Asimismo, emplearon estos elementos de acuerdo al contexto de las escenas y el sentir de los personajes, siendo uno de los elementos con más presencia en las cintas. Dentro de los

elementos sonoros, utilizó la banda sonora, la música, el sonido diegético y extradiegético. De cierto modo, Castro de Calvo y Ramos (2020) en su investigación titulada “Nuevas voces en el documental latinoamericano a través del cine ensayo como herramienta para el cambio social” menciona el poder que tiene el sonido para contar las emociones y vivencias de los personajes, pero dando énfasis en la banda sonora y como se mezcla de la voz en *off* del sujeto con los sonidos ambientales. Por su parte, Teichmann (2019) afirma que el sonido es un elemento igual de importante que la imagen, siendo la banda sonora y la música, parte fundamental de la composición cinematográfica y audiovisual. Asimismo, permite construir una historia para los personajes y el espacio en el que se encuentran.

En relación al tercer objetivo “Determinar la estructura de la narrativa de las películas *The Call* y *Mother*” se determinó que ambas películas cuentan con una estructura narrativa no lineal considerando los tres actos de la cinta, ya que el tratamiento de las cintas no fue de manera cronológica. Asimismo, la primera película cuenta con un final abierto y cuenta dos historias de forma paralela empleando el *flash back* y *flash forward*, a diferencia de la segunda película, la cual empieza con una escena del tercer acto, usa el recurso de *flash back* para resolver el conflicto de la historia y cuenta con un final para interpretar. Por ende, ambos *filmes* tienen un tratamiento propio del género, con cierto grado de complejidad, pero sobre todo llevan al análisis y distintas interrogantes. Ahora bien, Del Rincón et al. (2020), en su investigación “Laberintos del recuerdo: La representación de la memoria en ¡Olvidate de mí!” describe como fue el tratamiento de la película elegida tomando en cuenta el tipo de estructura narrativa que refleja, siendo esta una estructura cronológica inversa, de igual manera con cierto grado de complejidad y que emplea el uso de *flashbacks*. Del mismo modo, No film School (2019) menciona que cuando se piensa elaborar un guion original, mezclando distintos aspectos visuales o sonoros que presente un orden no cronológico y, por ende, más reflexivo y complicado de entender en primera instancia, una de las opciones más comunes es la estructura narrativa no lineal.

Conclusiones

El lenguaje audiovisual de las películas *The Call* y *Mother* está formado por diversos elementos visuales, como: el color, planos, ángulos, montaje y movimientos de cámara. Asimismo, se identificó que a pesar de que son historias diferentes y que una de ellas considera algunos aspectos que la otra no, tienen un tratamiento similar y una intención en común, la cual es crear suspenso y evocar diversas emociones al espectador.

Las películas *The Call* y *Mother* emplearon elementos sonoros del lenguaje audiovisual como: la banda sonora, sonido diegético y sonido extradiegético, los cuales fueron un instrumento característico y resaltante en la visualización de ambos productos del género *thriller*. Dichos aspectos fueron un complemento que le dio un valor distintivo y agregado a cada escena.

La estructura narrativa de las películas *The Call* y *Mother* fue no lineal, pues presenta elementos que muestran el dinamismo y una construcción no cronológica de los actos. Asimismo, la forma que le dan tratamiento a ambas películas es acertado y logra un interés por parte del público.

Recomendaciones

Se recomienda a la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, al igual que a distintas universidades promover y dar una mayor consideración a este tipo de investigaciones, pues al analizar películas con diversos recursos audiovisuales se logrará identificar y emplear de manera creativa los elementos básicos y primordiales de una producción cinematográfica.

Asimismo, se recomienda que los aficionados al cine o al género *thriller* observen ambas producciones, ya que a lo largo de la construcción de este proyecto se ha podido observar que presentan elementos distintivos e importantes en su composición.

Referencias

- Apolo Morán, C. y Morán Panchana, C. (2020). *Emoción y color en el cine*. https://0201.nccdn.net/4_2/000/000/06b/a1b/libro-emociones-y-color--1-.pdf
- Apredercine. (2021). *Ángulos de cámara en el cine*. <https://aprendercine.com/tipos-angulos-de-camara-cine/>
- Barrientos, A., Caldevilla, D. y Blanco, M. (2022). La Colorimetría Cinematográfica aplicada a los Nuevos Formatos Periodísticos Televisivos: El Caso del Programa Español Lo De Évole. *Revista International Journal Of Film And Media Arts*, 7(2), 164-184. <https://doi.org/10.24140/ijfma.v7.n2.09>
- Beltrán, S. M. y Ortiz, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>
- Cagiga, N. (2015). *Cine Coreano Contemporáneo - Líneas Paralelas*. <https://es.scribd.com/document/284179506/Cine-Coreano-Contemporaneo-Lineas-Paralelas>
- Calvo de Castro P. y Marcos Ramos M. (2020). Nuevas voces en el documental latinoamericano a través del cine ensayo como herramienta para el cambio social. *Área Abierta*, 20(3), 301-315. <https://doi.org/10.5209/arab.69584>
- Carrillo García, G. C. (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" (1977) y "Little Otik" (2000)* [Tesis de Título Profesional de Licenciada, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/17750>
- Chávez, K. (2020). *La representación de la guerra de Corea en el cine*. Korea.net. <https://spanish.korea.net/NewsFocus/HonoraryReporters/view?articleId=186662>
- Del Rincón, M., Cuevas, E. y Noguera, M. (2020). Laberintos del recuerdo: La representación de la memoria en ¡Olvidate de mí!. *Revista Científica De Cine y Fotografía*. (20). <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2020.v0i20.7601>
- Esneca. (2020). *¿Qué es la estructura narrativa y cuántos tipos existen?*. <https://www.esneca.com/blog/estructura-narrativa-tipos/>
- Filmaffinity España. (s.f.). *Mother*. <https://www.filmaffinity.com/es/film214125.html>
- Filmaffinity España. (s.f.). *The Call*. <https://www.filmaffinity.com/es/film509316.html>
- Filmaffinity España. (s.f.). *Todos los premios y nominaciones de El teléfono*. <https://www.filmaffinity.com/es/movie-awards.php?movie-id=509316>
- Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: revista de empresa y gobierno*, 1(4), 19-31. <https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002>

- InEar Estudio. (2018). *Sonido diegético y extradiegético*. <https://sonidocesde.webnode.com.co/news/sonido-diegetico-y-extradiegetico/>
- Jódar, J. (2019). Caracterización del lenguaje audiovisual de los Fashion Films: realización y postproducción digital. *Prisma Social*. (24). <https://revisdetaprismasocial.es/article/view/2825>
- Kovacsics, V. y Salvadó, A. (2020). ¿Made for Sitges?: La recepción del thriller surcoreano en España a través del estudio de caso del Festival de Sitges. *Repositorio de la Universidad Pompeu Fabra*. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/45647?locale-attribute=es>
- Lazos de Cine. (2020). *Ritmo - Lenguaje Cinematográfico EP. 5* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/nLuIhJUa2Hc>
- León, I. y Bedoya, R. (2016). *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Universidad de Lima.
- Listin Diario. (25 de enero del 2020). *Mother*. <https://www.listindiario.com/ventana/2020/01/25/601433/el-maestro-bong-joon-ho-2-mother-lecciones-de-buen-cine.html>
- Machuca, F. (2022). Conoce la importancia de la iluminación en el cine. *Crehana*. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/iluminacion-cine/>
- Matus, P. (2019). *Storytelling: Cómo crear y contar buenas historias*. https://www.researchgate.net/publication/341309978_Storytelling_Como_crear_y_cotar_buenas_historias
- Muñoz Gómez, E. (2021). Sergei M. Eisenstein, El Greco. Marta Piñol Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil, 2019, 172 pp. *ALPHA: Revista de Artes, Letras y Filosofía*, 1(52), 317-322. <http://dx.doi.org/10.32735/S0718-2201202100052900>
- No Film School. (2019). What Is a Non-Linear Narrative and How Do You Write One? [¿Qué es una narrativa no lineal y cómo se escribe?]. <https://nofilmschool.com/nonlinear-narrative-definition-examples>
- Park, Y. (2019). From the Era of Melodrama to the Age of the Comedy and the Thriller: The Simultaneous Transformations of Korean Society and Film Genre From the 1990s to the Present [De la era del melodrama a la era de la comedia y el thriller: Las transformaciones simultáneas de la sociedad coreana y el género cinematográfico desde la década de 1990 hasta el presente]. *Revista Korea Open Access Journals*, 59(4), 103-135. https://www.kci.go.kr/kciportal/landing/article.kci?arti_id=ART002534848#none
- Quiroz Figuerola. C. G. (2017). *El tutor silencioso: La venganza en las mujeres del cine de Park Chan-Wook* [Trabajo de investigación, Universidad de Lima]. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/5762>
- Rojas-Gutiérrez, W. (2022). La relevancia de la investigación cualitativa. *Stadium Veritatis*, 20(26), 79-97. <https://doi.org/10.35626/sv.26.2022.353>

- Rotten Tomatoes. (s.f.). *The Call*. https://www.rottentomatoes.com/m/the_call_2020_kr
- Sánchez, F. A. (2019). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Scielo*. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-25162019000100008&lang=es
- Teichmann, R. (2019). *Escribir Guion Proceso creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual* [Archivo PDF]. file:///C:/Users/HP/Downloads/1092-3-3537-1-10-20190417.pdf
- Textinnova. (2022). *El montaje de vídeo: técnicas de corte y transiciones*. <https://textinnova.com/el-montaje-de-video-tecnicas-de-corte-y-transiciones/>
- Treintaycincomm. (2019). *El montaje cinematográfico: el lenguaje del cine*. <https://35mm.es/el-montaje-cinematografico-el-lenguaje-del-cine/>
- Treintaycincomm. (2019). *El tiempo cinematográfico como recurso del montaje*. <https://35mm.es/tiempo-cinematografico-como-recurso-montaje/>
- Treintaycincomm. (2021). *Tipos de luces en cine, desde el contraluz hasta la luz de relleno*. <https://35mm.es/tipos-luces-cine/>
- Universidad de Ciencias y Artes de América Latina. (2021). *¿Conoce cuántos tipos de planos cinematográficos existen!*. <https://www.ucal.edu.pe/blog/comunicacion/tipos-de-planos-cinematograficos-existen>
- Universidad Nacional de Quilmes. (2018). *Producción multimedia*. http://libros.uvq.edu.ar/spm/42_lenguaje_audiovisual.html
- Universidad Oberta de Catalunya. (2019). *Movimiento*. <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/movimiento-2/>
- Vélez, A. (2019). El lenguaje del color. Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. *Revista Eari*, (10). <https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/14145/14678>
- Vera Poseck, B. (2021). *Cine coreano: Cine se escribe con K*. Dolmen.
- Vicenti, R, Prada, P y Allendez, P. (2019). *El secreto está en la biblioteca: cómo solucionar un crimen*. file:///C:/Users/HP/Documents/NOVENO%20CICLO%20DE%20COMUNICACION%20C3%93N/DT74.pdf
- Vilá, L. (2020). *Parásitos, una película global para poner en el mapa al cine surcoreano*. SE12. https://cadenaser.com/programa/2020/02/05/el_cine_en_la_ser/1580906882_633764.html

Anexos

Anexo 1: Validación de los instrumentos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento **ficha de observación** que la investigadora **Fátima Nicole Chávez Quepuy** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis de thriller surcoreano a través de las películas The call y Mother"**

El instrumento permite describir, respectivamente, las variables lenguaje audiovisual y estructura narrativa. 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.

02 de noviembre de 2022



Sugely Milagros López Alcalde
Productora de Watana Comunicaciones



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento **ficha de observación** que el investigador **Fátima Nicole Chávez Quepuy** usó para su trabajo de tesis de "**Análisis del thriller surcoreano a través de las películas The call y Mother**"

El instrumento permite describir, respectivamente, las variables lenguaje audiovisual y estructura narrativa. 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.

10 de noviembre de 2021


Alejandro Machacuay Arévalo
Docente universitario

Anexo 3: Validación de instrumentos



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento **ficha de observación** que el investigador **Fátima Nicole Chávez Quepuy** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis del thriller surcoreano a través de las películas The call y Mother"**

El instrumento permite describir, respectivamente, las variables lenguaje audiovisual y estructura narrativa. 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.

16 de noviembre de 2021

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

Doris Neira Saldaña
Magister