

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



**Análisis del lenguaje cinematográfico de la película "El Espejo" (1975) del
director Andréi Tarkovsky**

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

AUTOR

Ricardo Stephano Azalde Villalobos

ASESOR

Milton Francisco Calopiña Avalo

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

Chiclayo, 2025

**Análisis del lenguaje cinematográfico de la película “El Espejo”
(1975) del director Andréi Tarkovsky**

PRESENTADA POR

Ricardo Stephano Azalde Villalobos

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

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

APROBADA POR

Cecilia Lourdes Vidaurre Nieto

PRESIDENTE

Karl Friederick Torres Mirez

SECRETARIO

Milton Francisco Calopiña Avalo

VOCAL

Dedicatoria

Este trabajo de investigación está dedicado a mi familia, especialmente a mi madre, quien me ha apoyado en mis estudios universitarios, además de haberme educado y formado como persona. Asimismo, es necesaria una mención especial a mi hermano Abel, quien me brindó su apoyo motivacional durante el proceso de desarrollo de esta investigación.

Agradecimiento

A todos aquellos docentes que fueron parte de mi formación universitaria, y que enriquecieron mis conocimientos técnicos y teóricos relacionados con mi carrera. A mi asesor de tesis Milton Calopiña, a mi tío Luis Otake y a mi tía Mónica Alfaro, quienes me apoyaron durante mi investigación y contribuyeron a que mi trabajo llegara a un nivel óptimo.

AZALDE VILLALOBOS. INFORME DE TESIS.pdf

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	9% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	www.crehana.com Internet Source	3%
2	tesis.usat.edu.pe Internet Source	2%
3	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Student Paper	1%
4	repositorio.ucv.edu.pe Internet Source	1%
5	produccionesanafilaxis.com Internet Source	<1%
6	Submitted to SAE Institute (Worldwide) Student Paper	<1%
7	Submitted to Universidad de Monterrey Student Paper	<1%
8	repositorio.uotavalo.edu.ec Internet Source	<1%
9	ri.conicet.gov.ar Internet Source	<1%

Índice

Resumen.....	6
Abstract.....	7
Introducción.....	8
Revisión de la literatura.....	9
Materiales y métodos.....	20
Resultados.....	23
Discusión.....	30
Conclusiones.....	31
Recomendaciones.....	31
Referencias.....	32
Anexos:.....	36

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo general analizar los elementos del lenguaje cinematográfico presentes en la película "El Espejo" (Zérkalo - 1975) del director Andréi Tarkovsky; mientras que los objetivos específicos fueron: examinar los elementos visuales del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje (espacio, color, iluminación y movimiento), describir el uso del sonido en la película, y explicar qué características tiene el montaje y cuál es la estructura narrativa que se ha utilizado en el film. La investigación se basó en el paradigma naturalista, con metodología cualitativa y enfoque hermenéutico. Se utilizó la técnica de análisis de contenidos (o análisis documental), y el instrumento empleado fue la ficha de análisis; la cual se dividió a su vez en cuatro fichas por cada objetivo específico. Finalmente, los resultados obtenidos mostraron que los elementos visuales no solo fueron empleados con fines estéticos y narrativos; sino que también tuvieron un propósito simbólico, pues buscaron construir significados en la mente del espectador, y que estos simpaticen los personajes. En el caso del color, también se empleó para separar visualmente la línea cronológica principal, de los hechos que ocurren en el pasado, las representaciones oníricas de los sueños, y el material de archivo de eventos históricos reales. El sonido utilizado fue empleado con fines narrativos, así como para enriquecer el significado de la imagen, y provocar una respuesta emocional en el público. Mientras que el montaje se destacó por tener un ritmo lento; y construir una estructura narrativa no lineal.

Palabras clave: lenguaje cinematográfico, análisis, cine, película.

Abstract

The general objective of this research was to analyze the elements of cinematographic language present in the film “The Mirror” (Zéřkalo - 1975) by director Andréi Tarkovsky; while the specific objectives were: to examine the visual elements of cinematographic language present in the feature film (space, color, lighting and movement), describe the use of sound in the film, and explain what characteristics the montage has and what the narrative structure is. that has been used in the film. The research was based on the naturalistic paradigm, with qualitative methodology and hermeneutic approach. The content analysis technique (or documentary analysis) was used, and the instrument used was the analysis sheet; which was divided into four cards for each specific objective. Finally, the results obtained showed that the visual elements were not only used for aesthetic and narrative purposes; but they also had a symbolic purpose, since they sought to build meanings in the viewer's mind, and make them sympathize with the characters. In the case of color, it was also used to visually separate the main chronological line from events that occur in the past, dream representations of dreams, and archival material of real historical events. The sound used was used for narrative purposes, as well as to enrich the meaning of the image, and provoke an emotional response in the audience. While the montage stood out for having a slow pace; and build a non-linear narrative structure.

Keywords: cinematographic language, analysis, cinema, film.

Introducción

Para muchos historiadores, el origen del cine se remonta a 1895, cuando se proyectaron al público las primeras películas realizadas por los hermanos Lumière en el Salón Indio del Gran Café de París (López, 2023). Sin embargo, las primeras producciones cinematográficas tenían un gran problema, la cámara era estática y el único movimiento era el que había dentro de la toma. No existían movimientos de cámara, tampoco se le daba importancia al montaje, ni había una gran variedad de planos y de ángulos, pues el cine en esa época era considerado como una especie de teatro filmado (Falagán, 2020). En otras palabras, aún no había un verdadero lenguaje cinematográfico.

Debido a la necesidad de contar con más variedad de recursos expresivos que no solo permitan captar fragmentos de la realidad tal y como eran, sino que también contar historias en la gran pantalla, muchos directores de cine y aficionados a esta nascente arte usaron su creatividad artística para crear un lenguaje que les ayude a comunicar de mejor manera lo que querían transmitir a los espectadores de sus filmes.

Cineastas como David W. Griffith y Sergéi Eisenstein lograron cambiar esta situación. Griffith, a quien se le considera el padre del cine moderno debido a su gran contribución al lenguaje cinematográfico (Poggi, 2023), popularizó algunos recursos como el primer plano y el plano detalle para dar mayor dramatismo a una escena; además, hizo otras aportaciones como la transición de encadenado, el uso del *flashback* en la narrativa de un film, la iluminación, los movimientos de masas dentro del encuadre, etc.

Además, también le dio una gran importancia al montaje como un recurso para narrar historias, haciendo uso de montajes como el paralelo alternante, paralelo y el invertido. Por su parte, Eisenstein con el estreno de películas como "El acorazado Potemkin" y "Octubre", continuó explorando el potencial expresivo del montaje; gracias a él se originaron tipos de montajes tales como el métrico, el rítmico, el armónico y el intelectual (Winchell, 2020).

Por otro lado, también hubo otros realizadores que hicieron aportes al lenguaje utilizado en el cine. Entre estos, se encuentran el cineasta francés George Méliès y el estadounidense Edwin S. Porter. El primero utilizó el montaje para crear los primeros efectos especiales, haciendo uso de trucajes tanto fotográficos (la sobreimpresión y los fundidos), como cinematográficos (las desapariciones y sustituciones). Además, fue el creador del cine fantástico y de ciencia ficción (Fillippazzo, 2020). Con respecto al segundo, el estadounidense Edwin S. Porter fue el pionero en el uso del primer plano, así como también del montaje paralelo y de dar la sensación de temporalidad narrativa a una película. Asimismo, es considerado el padre del género cinematográfico conocido como western (García, 2021).

Es necesario mencionar que, en el caso de Latinoamérica, y a pesar de que no ha habido grandes aportes originarios de esta parte del mundo para el lenguaje cinematográfico, el cine en esta región ha ido avanzando con el paso del tiempo, desarrollando cintas interesantes, con historias profundas y directamente inspiradas en la realidad latinoamericana (Matheus, 2020).

En el caso de Perú, con la llegada del cine silente y el estreno de películas como el largometraje "Luis Pardo" en el año 1927, dirigida por Enrique Cornejo, abrieron el camino para el estreno de muchas cintas nacionales y para el inicio del cine peruano (Galarza, 2020). Con el paso del tiempo, y aunque no existe una importante industria cinematográfica en el país (como si la hay en Estados Unidos), el cine peruano y su uso del lenguaje cinematográfico ha evolucionado hasta llegar a películas como "Wiñaypacha" estrenada en 2017, del director Óscar Catacora, la cual utiliza un estilo particular que permite al espectador conectarse a un nivel emocional con los personajes; este se caracteriza por darle una gran importancia a la

iluminación, al uso recurrente de la cámara estática, al empleo de planos abiertos que buscan darle una gran relevancia al entorno en el que se desenvuelven los personajes y, por último, el recurrir a una trama dramática inspirada en un problema real como es el abandono de personas de la tercera edad (Viana, 2021).

Uno de los cineastas con un estilo único y personal es Andréi Tarkovsky, director de la película denominada "El Espejo" (1975) que se analizará en este trabajo. De manera general, su estilo cinematográfico se caracteriza por tener carácter autobiográfico, por evitar las estructuras narrativas lineales en sus obras, por filmar planos largos y por realizar la menor cantidad de cortes en edición (Sandoval, 2023).

En base a lo anteriormente mencionado, para comprender con una mayor profundidad el estilo del director ruso, así como para conocer más sobre los recursos expresivos utilizados en el cine, es necesario intentar responder la pregunta ¿Cómo se han utilizado los elementos del lenguaje cinematográfico presentes en la película "El Espejo" (1975) del director Andréi Tarkovsky?

El presente trabajo de investigación es de interés para la escuela de Comunicación de la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, pues proporcionará tanto a estudiantes como a docentes una serie de conocimientos muy detallados sobre el lenguaje empleado en el cine y en la comunicación audiovisual.

Esta tesis tiene valor teórico, pues aportará a los estudiantes de la carrera de Comunicación conocimientos a profundidad de cada uno de los elementos del lenguaje empleado en el séptimo arte y en el área de comunicación audiovisual.

Dispondrá además de utilidad metodológica, pues el análisis de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos permitirá evaluar cómo es que estos han sido empleados en la película, y qué es lo que logran transmitir al espectador. Asimismo, esto podrá ser útil para que futuros investigadores realicen trabajos similares.

Por último, este trabajo será práctico, pues se centrará en analizar una sola película de la filmografía de Tarkovsky; y, a partir de investigaciones, se buscará comprender el porqué del empleo de los elementos del lenguaje cinematográfico presentes en las escenas del largometraje, así como deducir los diferentes significados de estos. Además, permitirá sintetizar diferentes conceptos y que puedan ser comprendidos con cierta facilidad por todo tipo de lectores, principalmente en aquellos que estén interesados en el área audiovisual de la comunicación.

El objetivo general de esta investigación es analizar los elementos del lenguaje cinematográfico presentes en la película "El Espejo" del director Andréi Tarkovsky. Para alcanzar este objetivo, se plantearon tres objetivos específicos: examinar los elementos visuales del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje: espacio, color, iluminación y movimiento, describir el uso del sonido en la película, explicar qué características tiene el montaje y cuál es la estructura narrativa que se ha utilizado en el film.

Revisión de la literatura

Antecedentes

Botía (2020) en su artículo "El arte sonoro en Andrei Rublev de Tarkovsky. Ambigüedades sonoras en medio de certezas visuales", estudió la cinta Andrei Rublev del cineasta ruso, con el fin de entender cómo se usó el sonido en la película y de qué forma este ha contribuido a que

el director haya logrado transmitir lo que quería a los espectadores. En este trabajo, la metodología que se aplicó fue cualitativa de tipo interpretativa, la cual establece pautas metodológicas claras para justificar los argumentos interpretativos expuestos, además de que deja un amplio espacio para la creatividad y la imaginación del escritor. El autor llegó a la conclusión de que el sonido en la película analizada y en el resto de la filmografía de Tarkovsky tiene una gran importancia, marcando el estilo cinematográfico del director ruso. No siempre se puede identificar las fuentes causantes de los sonidos, los cuales pueden provenir tanto de adentro como de fuera de la pantalla; esto provoca una sensación de intriga y misterio en los espectadores, buscando generar en estos unas imágenes sensoriales que les ayuden a atender lo que quiere expresar el cineasta.

Dorsa (2020) en su artículo "Stalker, la zona del sueño metafísico de Tarkovsky", analizó el significado detrás de la película Stalker, la simbología y los recursos del lenguaje cinematográficos a los que ha recurrido el cineasta para poder expresar este al público; así como también mostrar su visión del mundo y su filosofía. La metodología que se utilizó en el trabajo fue de naturaleza cualitativa, de tipo exploratoria. Como fuentes de investigación, se recurrieron a libros sobre filosofía y cine, a películas y a entrevistas. Entre las conclusiones a las que llegó el autor sobre el film, está el que detrás de todos los recursos expresivos y simbolismos utilizados en este, el mensaje de la cinta está vinculado con la fe cristiana del director, así como sobre la naturaleza del ser humano y su necesidad de mantener relaciones interpersonales para poder desarrollarse.

Torabi et al. (2021) en su artículo "Una revisión de la estructura y elementos cinematográficos de Andrei Tarkovsky en la sociedad rusa", mencionaron que el director trató de retratar a la sociedad y la cultura rusa dentro de su filmografía, además de su crítica hacia el sistema tiránico de la ex Unión Soviética. Por otro lado, también analizó el estilo del cineasta, para lo cual identificó los elementos del lenguaje cinematográfico presente en su filmografía. En cuanto a la metodología que se utilizó en este artículo, esta fue de tipo descriptivo-analítico. Las fuentes a las que se recurrió para realizar esta investigación provienen de libros, así como de artículos cinematográficos y filosóficos. Las conclusiones a las que llegó el autor es que el cine del cineasta busca no solo representar a la sociedad rusa, sino también darles valor a la población para que enfrentara al gobierno soviético que los oprimía. Para lograr esto, hizo uso del lenguaje cinematográfico tanto para formar su estilo como cineasta, como para lograr que el público ruso logre sentirse identificado con su filmografía.

Dipaola (2022) en su artículo titulado "Hacer la verdad del mundo: El universo y el símbolo en El Sacrificio de Tarkovski", analizó la película "El Sacrificio" del cineasta ruso, partiendo desde el nivel estético, para luego profundizar en el significado detrás del film. Para esto, no solo estudió a los personajes, sino también a la dirección de arte y a la simbología presente en la cinta. La metodología a la que se recurrió para la elaboración de este texto fue cualitativa, de tipo hermenéutica; esta recurre a realizar interpretaciones subjetivas en la investigación de los significados del arte, de los textos, de la cultura, etc. El autor concluyó que elementos como el fuego y el concepto de sacrificio tienen una gran importancia para el cineasta, pues están conectados directamente con las creencias religiosas y la cosmovisión del realizador ruso.

Bases teóricas

Teorías científicas:

Teoría de la comunicación no verbal de Ray Birdwhistell: esta teoría señala que los seres humanos no solo nos comunicamos con palabras, sino también con el movimiento. Tanto los gestos, las posturas y las expresiones faciales son utilizados como recursos del proceso comunicativo. Además, señala que la cultura y la educación influyen mucho en el desarrollo de

la comunicación no verbal (Oros & Ivanova, 2022). En la película, se pueden analizar los gestos y movimientos de los personajes, para así poder entender su psicología y cómo se establecen las relaciones entre ellos.

Teoría de la semiótica de Charles Sanders Peirce: esta teoría se enfoca en el estudio de los signos y símbolos utilizados en la comunicación. Según Peirce, el signo es aquel que viene a representar algo más (García, 2020). En la película, se pueden analizar los diferentes elementos visuales y sonoros, tales como los colores, los planos y la música; esto con el fin de entender cómo se utilizan para transmitir significados que el cineasta desea que el público de su película logre captar.

Lenguaje cinematográfico

Según explica Hirst (2021), por lenguaje cinematográfico se entiende a los métodos y convenciones del cine utilizados por los cineastas en sus películas para poder comunicarse con el público y transmitir lo que quieren.

Por otro lado, Iñíguez (2021) señala que, haciendo un buen uso de este lenguaje en una película, podemos narrar la historia de un modo en el que los espectadores la entiendan y se identifiquen con los personajes. Además, también es posible transmitir un determinado estado emocional y unas sensaciones deliberadamente buscadas al público.

Elementos del Lenguaje cinematográfico

Montaje: Según Camarero (2020), el montaje es el principio que regula la organización de los elementos visuales y sonoros de un film, ya sea yuxtaponiéndolos, encadenándolos y regulando su duración.

Además, según Rodríguez (2022), los tipos de montaje se dividen en las categorías de la sucesión espacio-temporal y la intención narrativa.

- La sucesión espacio-tiempo: está relacionado con el tiempo que transcurre en el vídeo.
 - Montaje lineal: las escenas se desarrollan por orden cronológico.
 - Montaje alterno: Muestra acciones ocurriendo al mismo tiempo, pero en diferentes espacios.
 - Montaje paralelo: Las acciones no necesariamente ocurren al mismo tiempo, pero se muestran en simultáneo para así crear un vínculo entre estas y que el espectador pueda captar asociaciones temáticas. Por su parte, Morala (2020) afirma que este tipo de montaje se suele emplear para incrementar la tensión en una escena, y así generar suspenso en los espectadores.
 - Montaje invertido: no sigue un orden narrativo cronológico, sino que presenta saltos temporales hacia el pasado o el futuro en la historia.
- Intención narrativa: se prioriza lo que el cineasta quiere transmitir a través del montaje.
 - Montaje narrativo: cuenta la historia de la película siguiendo un orden cronológico.
 - Montaje ideológico: busca evocar emociones e ideas en los espectadores de la cinta. Otorga un nuevo significado a lo que se ve en la pantalla.
 - Montaje expresivo: intenta hacer uso del ritmo, ya sea ralentizando o acelerando el tiempo de una escena, para provocar sentimientos en los espectadores.
 - Montaje poético: se intercalan escenas con la misma carga expresiva, para así incrementar las emociones que se buscan provocar en el espectador del filme.

Un factor a tener en cuenta durante la etapa del montaje es el ritmo, el cual según Xing & Zhuang (2022), hace referencia a la velocidad con la que se desarrollan los acontecimientos a

lo largo de la trama de una película. El ritmo en un filme puede ser rápido, lento o variable (combina momentos de ritmo rápido con otros de ritmo lento). Además, mencionan que la presencia de este en una película es importante, pues es capaz de mostrar la psicología de los personajes, mejorar la estética audiovisual del filme, e influir en las emociones del público.

Asimismo, Xing & Zhuang señalan que el ritmo cinematográfico se puede dividir en ritmo interno y ritmo externo. El ritmo interno es el originado por las contradicciones en la trama (elipsis, saltos temporales, *flashbacks*, etc.), así como los conflictos y cambios que se presentan en los personajes. Mientras que, por otro lado, el ritmo externo es aquel creado en la etapa del montaje, al manipular el orden, el tiempo y la duración de cada plano.

Por otro lado, con respecto a las técnicas empleadas en la etapa del montaje (o la edición), Martonell & Palestino (2024) mencionan que estas son el corte y la transición.

Con respecto al corte, este es el momento en el cual termina un plano y se pasa a otro. Existen distintos tipos de cortes, entre los cuales podemos encontrar:

- *Cutting on action* (corte en acción): se cambia de un plano a otro cuando un personaje está realizando una acción; como, por ejemplo, cerrar una puerta.
- *Cut away* (corte con inserto): se inserta un plano recurso (toma extra, la cual no ha estado planificada en el guion), para que acompañe y complemente a otro plano. Con esto, se puede dar a entender a los espectadores lo que está viendo o en lo que está pensando un personaje.
- *Cross cut*: es el corte empleado en el montaje paralelo (o cruzado).
- *Jump cut*: consiste en hacer una o más elipsis (salto temporal que permite omitir lo que se considere innecesario en una toma) dentro de un mismo plano. Busca darle dinamismo al montaje y no aburrir al espectador.
- *Match cut*: consiste en unir dos escenas distintas mediante elementos similares entre los planos (como los decorados o la composición de la imagen).

Asimismo, en el caso de las transiciones en el montaje se pueden dividir en diferentes tipos:

- *Fade in-fade out* (fundido de entrada y de salida): se empieza con todo de negro, y poco a poco va apareciendo una imagen clara en la pantalla; o al revés. Se puede emplear, por ejemplo, como un cierre para cuando está finalizando una película.
- *Dissolve* (fundido): es cuando una imagen poco a poco se va desvaneciendo, y dando pase a otra distinta. Se puede utilizar para representar un paso de tiempo (elipsis), o para otros fines según sea necesario en el montaje.
- *Iris*: es similar al fundido, pero en este caso se pasa de negro a una imagen nítida, abriendo con una forma geométrica como el círculo; o viceversa.
- *Wipe* (cortinilla): se pasa de un plano a otro como si se abriera una cortina, o como si se limpiara una pantalla. Esta transición puede tomar diferentes formas y movimientos, dependiendo también del programa de edición de vídeo que se esté utilizando.
- *Smash cut*: se pasa de un plano a otro de manera brusca, mediante un corte. Esto busca impactar al espectador del film, y puede ser empleado para indicar cuando un personaje despierta de un sueño.
- *Invisible cut* (corte invisible): es un tipo de corte que pasa desapercibido a los ojos de los espectadores. Esta transición se puede emplear en un plano secuencia, para facilitar su realización. Para lograrlo, se puede hacer que la imagen se distorsione por unos instantes mediante un movimiento rápido (barrido), o colocando un objeto que cubra el lente de la cámara durante unos segundos.
- *L-cut*: es una transición auditiva. Ocurre cuando hay un cambio de planos, y el sonido de un plano continúa en el siguiente. Por ejemplo, en un plano contraplano.

- *J-cut*: es una transición auditiva al igual que en el caso anterior. Solo que, en esta, el sonido de un plano anticipa lo que ocurrirá en el siguiente plano. Se puede emplear con la intención de sorprender al espectador.

Sonido: Según la González (2022), el sonido es el resultado de percibir auditivamente el movimiento vibratorio de los cuerpos físicos, normalmente transmitido a través de un medio elástico como el aire.

Por su parte, Navarro (2020) menciona que el sonido utilizado en el cine se compone de los siguientes elementos:

- Diálogo: son las palabras que dicen los personajes dentro de la escena.
- Efectos Sonoros: sirven para enfatizar las acciones dentro de una escena. Puede ser desde simples ruidos hasta rugidos de animales.
- *Foley*: es una técnica mediante la cual se reconstruye los sonidos generados por las acciones de los personajes, los objetos y el ambiente dentro de una escena. Por lo general, se realiza posteriormente al rodaje.
- Música: esta influye emocionalmente en el espectador que ve la película, y refuerza lo que quiere transmitir el director.

Además, otro elemento muy empleado en el cine es la voz en *off*, la cual según López (2020) es aquella voz de un personaje que el espectador de una película puede escuchar, pero que no puede ver en la pantalla. Este recurso sonoro se utiliza con distintos objetivos, ya sea para generar expectación, suspense, drama, etc. Puede presentarse como parte de una conversación telefónica, describiendo los pensamientos de un personaje, o puede ser la voz de un narrador omnisciente.

Asimismo, la voz en *off* también se puede dividir en dos tipos. Según Arias (2022), estos son el *Voice Screen* (O.S) y el *Voice Over* (V.O). El primero se emplea cuando un personaje está presente en una escena, pero no se ve en la pantalla. Con respecto al segundo, el personaje que habla no se encuentra presente físicamente dentro de la escena.

Elementos visuales:

Según afirma Gonzalez (2022), son aquellos elementos que en conjunto componen la imagen en movimiento que vemos en la pantalla. Además, también menciona que entre los elementos visuales que componen la imagen de un filme, podemos encontrar el color, el espacio (planos y profundidad de campo), la iluminación y el movimiento; la suma de estos crea la estética visual y la atmósfera de las películas.

Color: Según Nassau (2023), explica que es el aspecto de cualquier objeto que sea capaz de describirse en términos de matiz, luminosidad y saturación. Además, Nassau también menciona que, en el campo de la física, el color se asocia específicamente con la radiación electromagnética de un cierto rango de longitudes de onda visibles para el ojo humano; las radiaciones de estas forman parte del espectro electromagnético conocido como la luz. Es decir, el ojo humano interpreta estas radiaciones luminosas con un color diferente.

Por otro lado, Laime & Rodríguez (2023) mencionan que el ser humano relaciona a los colores con determinados significados. En el caso del cine, es utilizado como un elemento que ayuda a transmitir lo que el director quiere a los espectadores. Pueden ayudar a mostrar la psicología de un personaje e identificarlo, así como también para señalar un conflicto en la historia que se cuenta. Para todas las películas que hagan uso del color, lo primero es establecer la 'paleta de colores', la cual es un conjunto limitado de colores, que se va a utilizar en las diferentes escenas o en la totalidad completa de un filme.

Además, Laime & Rodríguez explican que el área encargada de decidir, junto con el director, los colores que se emplearán en una determinada escena es el departamento de dirección de arte. Este recurre a utilizar todas las texturas, formas y colores que crea necesarios para provocar sensaciones en el espectador. Debido a esto, entre sus responsabilidades están el encargarse de la escenografía (todos los elementos u objetos que se pueden encontrar dentro de una escena), así como también proponer el vestuario y maquillaje de los personajes; buscando que todos los elementos que se verán en pantalla sean acordes a la paleta de colores seleccionada.

Espacio: Como señala Iníguez (2021), hace referencia a lo que capta la cámara en una escena. Abarca los planos y la profundidad de campo que se ve en una película.

- Profundidad de campo: Tal como menciona Illescas (2021), es el área que se ve nítida en la imagen que se muestra en pantalla. Se utiliza para dirigir la mirada al espectador hacia un determinado lugar, así como evitar la información visual que el director considera que es irrelevante para lo que quiere mostrar. Se consigue alterando ciertos parámetros de la cámara, como la apertura del diafragma y la distancia focal.
- Planos: Según Dercksen (2022) es el elemento básico de una película. Puede durar solo un fragmento de una cinta, así como abarcar la totalidad de esta, pues su duración depende de cuando decida cortar la toma el director, y pasar a otro plano. Uno o varios planos pueden formar escenas, las cuales a su vez componen las secuencias; todo esto forma parte de la totalidad de una película.

Los planos son utilizados por los cineastas para crear diversos sentimientos y estados de ánimo en la audiencia, así como simplemente por una necesidad narrativa para poder contar la historia de una película.

Por su parte, Flores (2021) clasifica a los planos de la siguiente forma:

- Por encuadre: el encuadre hace referencia a la porción o tamaño de la escena que quiere mostrar un director a los espectadores. Los planos por encuadre son:
 - Gran plano general: normalmente es usado al comienzo de las películas para situar al espectador en el lugar donde suceden los hechos; o en cualquier otra parte del filme para introducir lugares. Es un plano muy abierto, que hace que el entorno dentro de la toma se vea más grande que los personajes, los cuales resultan siendo casi inidentificables para los espectadores.
 - Plano general: al igual que el gran plano general, es abierto y tiene una función descriptiva. Lo que lo diferencia del antes mencionado, es que este plano es ligeramente más cerrado que el anterior, por lo que se puede distinguir de forma más clara a los personajes que están en la escena.
 - Plano conjunto: en este se muestran interactuando entre dos o más personajes en la escena. Es más cerrado que el plano general, y usualmente su naturaleza es descriptiva dentro de la película. Por su parte, Carretero (2021) indica que, en este plano por lo general, el protagonista aparece más cerca de la cámara.
 - Plano entero: el personaje principal de la escena aparece en el encuadre de pies a cabeza. Es usado, por ejemplo, para dar énfasis al vestuario de los personajes.
 - Plano americano: se encuadra al personaje o personajes desde la mitad de los muslos hasta su cabeza. Es llamado así porque era frecuentemente utilizado en las películas de vaqueros llamadas "*westerns*", para mostrar a un sujeto con sus armas.
 - Plano medio: tiene la ventaja de poder mostrar al mismo tiempo los detalles del personaje y el entorno donde se desarrolla la escena. En este plano, se encuadra desde la cabeza del personaje hasta su cintura.
 - Plano medio corto: se encuadra desde la cabeza del personaje hasta debajo de su pecho. Es más cerrado que el plano anterior y se enfoca más en un personaje determinado.

- Primer plano: el encuadre va desde la cabeza hasta los hombros. Es un plano cerrado y resalta los sentimientos de un personaje, haciendo que el espectador logre comprender con una mayor profundidad a los personajes, comprendiendo mejor su actuar en la película e incluso que logre identificarse con ellos.
- Primerísimo primer plano: utiliza un encuadre más cerrado que el primer plano, pues la cámara solo registra desde el mentón hasta la frente del personaje. Según afirma Ramírez (2021), este plano busca captar cada mínimo detalle de las expresiones faciales de los actores. Enfatiza mucho los sentimientos y las emociones de un personaje, por lo cual es ideal para escenas dramáticas.
- Plano detalle: Se utiliza para destacar objetos o ciertos elementos representativos de un personaje. Es un plano ideal para introducir a un personaje en una realización cinematográfica.
- Por angulación: hace referencia al ángulo en el cual la cámara graba a un personaje y a la escena. Estos pueden ser:
 - Plano cenital: en este caso, la cámara está ubicada a 90 grados mirando la escena desde arriba, de manera perpendicular al suelo. Este plano puede ser grabado con la ayuda de grúas, drones o en algunos casos simplemente con la cámara en mano.
 - Plano picado: la cámara graba al personaje desde una altura mayor a la de este; aproximadamente a 45 grados. Al estar mirando la cámara hacia abajo, genera la impresión de que los espectadores son más altos que el personaje de la escena; además, muestra a este último como alguien inferior, débil, o sensible emocionalmente.
 - Plano contrapicado: en este caso, la cámara se ubica por debajo de los ojos del personaje y apunta en un ángulo de 45 grados hacia arriba. Este plano, a diferencia del anterior, brinda a un personaje de cualidades como la superioridad, el poder, la fuerza y el heroísmo.
 - Plano nadir: en este, la cámara se ubica en un ángulo de 90 grados apuntando hacia arriba y perpendicularmente al cielo. Su uso es principalmente con fines estéticos para aportar dinamismo a la narración. Este plano es utilizado por lo general en el cine de acción y suspenso.
 - Plano dorsal: en este plano, se filma a un personaje por detrás, de espaldas a este. Es utilizado en el cine de terror y de suspenso, pues genera una sensación de intriga al espectador y de que algo va a ocurrir.
 - Plano escorzo: se utiliza en escenas en las que haya una interacción entre dos o más personajes. Para esto, el encuadre muestra la cabeza o una parte del cuerpo de un personaje (casi siempre desenfocada) a un lado, así como la cara enfocada del otro personaje que participa en la conversación.
 - Plano perfil o lateral: graba a un personaje desde un ángulo lateral; es decir, desde el costado de este. Según afirma Flores (2021), se suele utilizar para mostrar la desconfianza y las dudas que tiene un determinado personaje.
 - Plano frontal: la cámara se ubica delante del personaje al que se va a grabar, específicamente a la altura de los ojos.
 - Plano holandés o aberrante: en este plano, la línea de horizonte se altera, inclinando la cámara hasta formar una diagonal. Esto genera que se transmita al espectador una sensación de inestabilidad y de dinamismo. Se suele utilizar tanto en películas de acción, de suspenso, de terror y en el cine fantástico.
 - Plano aéreo: consiste en grabar desde una altura muy elevada, con la dirección de la cámara mirando hacia abajo. Esto se puede lograr con el uso de drones, helicópteros, etc. Se utiliza, por ejemplo, para filmar ciudades o paisajes, así como también para mostrar personajes que se desplazan por amplios escenarios.

- Por punto de vista: busca que el espectador se sienta partícipe de lo que ve en la pantalla. Estos planos pueden ser:
 - Plano objetual: en este caso, la cámara se posiciona en el interior de un objeto, dando la impresión de que los espectadores observan la escena y a los personajes desde el interior de este. Según Crespo (2021), este plano se puede emplear para darle mayor suspenso a una escena.
 - Plano objetivo: muestra el desarrollo de la escena desde el punto de vista de un tercero, la cual ve todo lo que ocurre, pero no interviene y al cual los personajes ignoran.
 - Plano subjetivo: muestra la escena desde el punto de vista de uno de los personajes; haciendo así que los espectadores vean a través de sus ojos.
 - Plano indirecto: este plano es aquel en que se observa a los personajes y la escena a través de un reflejo; ya sea una fuente de agua, un espejo o algún objeto reflectante.
- Otros planos:
 - Plano contraplano: es la "respuesta" a otro plano de similares características. Se utiliza para grabar conversaciones entre dos o más personajes.
 - Plano múltiple: sirve para mostrar acciones que suceden al mismo tiempo. También es conocido como pantalla dividida, pues suele mostrar dos secuencias al mismo tiempo partiendo la pantalla en dos o más partes. Está ligado a la etapa de montaje.
 - Plano maestro: es un encuadre que registra toda la escena y que se graba continuamente. Esto se hace para que, de ser necesario, se usen los segmentos de este en la edición. Se utiliza para así darle dinamismo a una escena y como relleno cuando no existen por ciertas razones las tomas de acciones necesarias para la historia.

Movimiento: Según Castelan (2021), existen los siguientes tipos de movimientos de cámara en el cine:

Movimientos de cámara físicos: son aquellos en los que la cámara se mueve para poder realizarlos. Estos a su vez se dividen en movimientos de cámara sin desplazamiento y con desplazamiento.

- Movimientos de cámara sin desplazamiento: se realizan sobre el eje de la cámara.
 - Pan o Paneo: la cámara se mueve horizontalmente, sobre su propio eje. Este movimiento a su vez se clasifica en:
 - ✓ Pan de seguimiento: se sigue a un sujeto en movimiento.
 - ✓ Pan de reconocimiento: recorrido lento de la cámara, para mostrar diversos detalles de la escena.
 - ✓ Pan de barrido: es un movimiento rápido que genera la distorsión de la imagen, ocasionando que el espectador no logre ver nítidamente lo que sucede en la escena. Es utilizado como una transición para pasar de una escena a la siguiente.
 - *Tilt*: la cámara se mueve verticalmente sobre su propio eje. Se clasifica en *tilt up* y en *tilt down*; en el primero la cámara se mueve hacia arriba, mientras que en el segundo se mueve hacia abajo.
 - *Roll*: la cámara rota sobre su propio eje. Se utiliza para explorar un ambiente o una escena, así como para planos subjetivos.
- Movimientos de cámara con desplazamiento: en estos es necesario que la cámara se tenga que mover, pero ya no sobre su propio eje. Se suelen utilizar diferentes herramientas para que el desplazamiento se vea estético y no tan agresivo a la vista. Estos movimientos de cámara se conocen como travelling, y se clasifican en:

- *Travelling* circular: la cámara realiza un movimiento circular alrededor de un objeto o personaje.
- *Travelling* vertical: el movimiento se realiza de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba. Este es utilizado, por ejemplo, para explorar un determinado lugar, o para darle cierre a un film.
- *Travelling* lateral: el desplazamiento de la cámara es horizontal. Se utiliza para seguir a un personaje u objeto que esté en movimiento, en un ángulo lateral a este.
- *Travelling* aéreo: se sigue a un personaje desde una altura muy elevada y alejada. Se utiliza ya sea para mostrar una escena completa o para seguir a un personaje.
- *Travelling in*: la cámara se acerca lentamente en dirección hacia un personaje u objeto, el cual está quieto.
- *Travelling in avant*: es un travelling in, pero el personaje al que se ve está en movimiento y, generalmente, dando la espalda a la cámara. Se utiliza para darle seguimiento a un sujeto.
- *Travelling out*: la cámara se aleja de un determinado personaje. Se puede utilizar, por ejemplo, para escapar de la tensión de una situación.
- *Travelling out retro*: al igual que en el caso anterior, se aleja de un sujeto. Pero en este caso, la cámara se desplaza mientras que el personaje al que graba está en movimiento.
- *Travelling zoom*: consiste en realizar un *zoom* hacia adelante, mientras que la cámara se desplaza hacia atrás, o viceversa. Esto provoca que, mientras que el tamaño del plano se mantiene, el fondo se distorsiona.

Además de los tipos de movimientos físicos mencionados anteriormente, también existen otros como el plano secuencia y la cámara en mano.

Con respecto a la cámara en mano, Avendaño (2020) explica que es cuando la cámara no está sobre un soporte como un trípode, sino que esta es llevada en las manos por una persona; este movimiento generalmente transmite sensaciones de tensión e intensidad, además que se puede emplear para brindar un mayor realismo a lo que se pretende grabar.

En cuanto al plano secuencia, este según explica De Miguel (2022), es toda una unidad narrativa completa que se efectúa sin hacer cortes de cámara; es decir, grabar toda una escena o secuencia en una sola toma.

Movimientos ópticos de cámara:

- *Zoom*: se hace uso de los parámetros de la cámara y manipulando el lente de esta para poder acercarse a un sujeto u objeto, sin necesidad de desplazar la cámara como en el caso del travelling. Este no es un movimiento natural y resulta agresivo a la vista de los espectadores. Se puede dividir en:
 - *Zoom in*: se acerca a un sujeto. Para esto, se reduce el ángulo de visión, lo que provoca que la imagen aumente de tamaño, al mismo tiempo que se disminuye la profundidad del campo.
 - *Zoom out*: se aleja del sujeto. Se amplía el ángulo de visión, lo que provoca que la imagen disminuya su tamaño y que se incremente la profundidad de campo.
- *Trasfoco*: se manipula la profundidad de campo, mediante un cambio de enfoque dentro de un mismo plano. De esta forma, el foco de atención se ve alterado sin necesidad de cambiar de plano, según lo que requiera la escena.

Iluminación: La luz es de una gran importancia en el cine. Esto pues, según como lo menciona Depew (2022), la iluminación en las películas correctamente realizada puede

provocar en los espectadores un sentimiento y dar un estilo cinematográfico determinado a la cinta. Además, estéticamente ayuda a dirigir la mirada del público hacia un sujeto u objeto; e incluso, permite que el rostro y las expresiones de los actores se vean mejor frente a la cámara. Algunas técnicas de iluminación utilizadas en el cine son las siguientes:

- *Key Lighting* o luz principal: es la luz más fuerte en el esquema de iluminación que se ilumina un sujeto en una escena.
- Iluminación de relleno: se utiliza para eliminar las sombras que genera la luz principal, así como disminuyendo el contraste que existe en la toma. Esto puede ayudar a que el espectador pueda ver con mejor claridad la escena.
- Retroiluminación: se usa para poder crear una escena tridimensional, separando al sujeto del fondo. Esto lo logra iluminando por detrás del sujeto, a una altura ligeramente más elevada que la de este.
- Luz lateral: se coloca una fuente de luz al costado del sujeto al que se pretende iluminar. Este tipo de iluminación logra resaltar las texturas o los bordes de una de un personaje, así como también logra crear una mayor sensación de profundidad en una escena.
- Iluminación práctica: en esta, las fuentes de luz aparecen en la misma escena, tales como velas, lámparas, o un televisor.
- Iluminación de rebote: consiste en hacer rebotar la luz de una fuente lumínica potente, para iluminar de manera uniforme una la escena. Para esto, se hace uso de reflectores, así como también de paredes y techos.
- Iluminación suave: es cuando el esquema de iluminación utilizado en una escena produce una luz no tan intensa, la cual es agradable a la vista. Esto reduce las sombras, arrugas y manchas, lo que favorece al aspecto de los actores y genera un efecto de embellecimiento. Este tipo de iluminación es creada por una fuente de luz dispersa o difusa.
- Iluminación intensa: es cuando para iluminar a un personaje y a una escena se recurre a fuentes de luz muy fuertes, como el sol. Aunque crea sombras muy duras, también es excelente para direccionar la vista del espectador del filme hacia el personaje principal o sobre un área dentro de la escena.
- Clave alta: es un estilo de iluminación que crea escenas muy iluminadas y visualmente sin sombras, o muy reducidas. En este, todas las fuentes de luz tienen aproximadamente la misma intensidad lumínica. Esta iluminación se utiliza ampliamente en películas cómicas, comerciales y videos musicales.
- Clave baja: es un estilo de iluminación en el que predominan las sombras y hay una sola fuente de luz fuerte, la cual ilumina un espacio muy reducido del sujeto y la escena. Esta manera de iluminar logra crear misterio, suspenso y drama en una escena.
- Iluminación motivada: esta iluminación se utiliza para imitar una fuente de luz natural, como es el caso del sol, de la luna o de los faroles de la calle. Se utiliza según las necesidades de la escena.
- Iluminación ambiental: se utilizan fuentes de luz naturales para iluminar una escena, tales como la luz solar, los letreros iluminados que se pueden encontrar en la calle, etcétera.

Narrativa: es sabido que el cine cuenta historias, las cuales pueden ser tanto reales como ficticias. Según Tornero (2024), para narrar un relato en la gran pantalla es necesario tener considerar diversos elementos; tales como la trama, el montaje, el sonido, los actores, los planos, etc. En el caso de la trama, es necesario tener en cuenta:

- Temporalidad fílmica: la narración de una película está limitada por un tiempo de duración. Este tiempo puede transcurrir dentro de la historia que se está contando, o puede hacer referencia a la duración de la película para los espectadores. En el caso del primero, al cual también se le denomina tiempo diegético, se puede clasificar en:

- Lineal: el tiempo en la historia transcurre cronológicamente.
 - Discontinuo: el orden cronológico de la historia se altera durante la etapa de edición, reestructurándose según la visión del director y en qué orden quiere contar la historia.
- Alteraciones cronológicas del tiempo: siguiendo con lo anterior, existen elementos que permiten que una narración lineal pueda tener "saltos" temporales. Estos son dos:
 - Prolepsis o *flashforward*: en este caso, el narrador le anticipa al espectador lo que va a ocurrir.
 - Analepsis o *flashback*: el narrador muestra sucesos ocurridos en el pasado. Por ejemplo, puede tratarse de los recuerdos de uno de los personajes.

Estructura narrativa: Camarena (2020) lo define como la forma o el orden de contar los acontecimientos de una historia.

Por su parte, Cruz (2024) también menciona que una narración puede estar estructurada de diferentes maneras. Algunas de las estructuras narrativas que señala son:

- Estructura cronológica o lineal: los acontecimientos a lo largo de la historia se desarrollan de manera continua y ordenada. Se compone de tres actos:
 - Primer acto: aquí podemos encontrar el planteamiento, en el cual se presentan a los personajes principales de la historia, el entorno donde se desarrollará esta, así como también el conflicto que se resolverá a lo largo de la trama.
 - Segundo acto: acá el protagonista de la historia inicia una aventura con tal de intentar resolver el conflicto presentado, el cual se ha intensificado debido a diversas acciones.
 - Tercer acto: en este, se da el clímax, que es cuando el conflicto alcanza su punto más tenso. Para resolverlo, el protagonista (personaje principal) tiene que vencer al antagonista (adversario del primero). Finalmente, se llega a la etapa del desenlace, que es cuando se encuentra una solución al conflicto y termina la historia.
- Estructura maestra de todos los caminos o contrapunto: en esta, se presenta una historia desde la perspectiva de diferentes personajes, los cuales se vinculan entre sí debido a un hecho. Suele recurrir a saltos temporales. A pesar del aparente desorden, tienen un inicio en el cual se realiza el planteamiento de los personajes principales, y un desenlace en el cual se tienden a resolver o no los conflictos de los distintos personajes.
- Estructura maestra paralela: en esta, ocurren simultáneamente diferentes historias vinculadas entre sí únicamente por un nexo temático. En este tipo de estructura, las decisiones de los protagonistas no alteran en lo mínimo el desarrollo de las otras historias.
- Estructura maestra episódica: separan los acontecimientos del relato por capítulos o episodios que pueden resultar ajenos entre sí, pero que comparten la misma temática y son parte de un todo.
- Antiestructura: es de carácter reflexivo y contemplativo. Se caracteriza por mostrar una causalidad en un tiempo no lineal y con realidades aparentemente incoherentes. Por otro lado, busca establecer una relación entre la realidad y la ficción; por ejemplo, películas en las cuales el público puede intervenir de alguna forma en la historia (historias interactivas), las películas cuya historia tiene que ver con la realización cinematográfica (metaficción o 'cine sobre cine').

Además, las estructuras que cuentan con tres actos a su vez también pueden hacer uso de las siguientes técnicas:

- **In Media Res:** la narración empieza desde la mitad de la historia, presenta una situación importante de la trama, para después regresar al planteamiento de la historia (donde se presentan los personajes principales) y luego proseguir de manera lineal hasta el final de la película.
- **Racconto:** la historia inicia con la parte final del desenlace, para posteriormente retroceder al planteamiento de la historia y después proseguir ordenadamente hasta el final. En otras palabras, se muestra un fragmento del final de la película al inicio, para luego continuar la narración de manera lineal.

Materiales y métodos

La presente investigación se basó en el paradigma naturalista y el tipo de metodología fue cualitativa, pues los elementos del lenguaje cinematográfico analizados no son de carácter numérico; y, además, para poder comprender a profundidad la película *El Espejo* de Tarkovsky, fue necesario el estudio de información relacionada con la vida del cineasta, lo que ayudó a entender tanto la narrativa del filme como también el estilo cinematográfico del realizador ruso.

Según Molano de la Roche et al. (2021), la metodología cualitativa se utiliza principalmente en las investigaciones de ciencias sociales, y busca realizar una descripción a profundidad del objeto de estudio, con el fin de poder comprenderlo y explicarlo a través de la aplicación de diversos métodos y técnicas. Además, se menciona que esta es empleada cuando no es posible abordar la investigación mediante la metodología cuantitativa.

Esta investigación tiene un enfoque de tipo hermenéutico, pues se analizó e interpretó la película *El Espejo*, identificando los elementos del lenguaje cinematográfico presentes en esta. Según Esquivel (2020), el método hermenéutico consiste en la interpretación, explicación y traducción de la comunicación escrita, la comunicación verbal y, en algunas ocasiones, la comunicación no verbal.

El escenario de la investigación fue la película *El Espejo*, conocida como *Zérkalo* en su idioma original, la cual es una película estrenada en 1975 y dirigida por el director ruso Andréi Tarkovsky. En su momento, solo pudo estrenarse en salas de tercera categoría en la Unión Soviética debido en parte a la mala imagen que le habían dado las autoridades al tacharla de elitista y poco comprensible. Esto dejó al cineasta sin retribución económica por su trabajo. Sin embargo, la importancia de esta cinta no radica en el éxito en taquilla que tuvo, sino que marca definitivamente el estilo cinematográfico del director, de carácter autobiográfico y poético, que posteriormente plasmaría en películas como *Stalker* (1979), *Nostalgia* (1982) y *Sacrificio* (1986). Pero, a diferencia de otros filmes de Tarkovsky, en la película a analizar propone a la infancia como el lugar ideal para lograr la trascendencia (Flores, 2021).

En la presente investigación, el objeto de estudio es el análisis detallado del uso del lenguaje cinematográfico en la película *El Espejo* de Andréi Tarkovsky, con el fin de analizar y comprender cómo se utiliza la imagen, el sonido, el montaje y la narrativa, para crear significados y emociones en la audiencia.

Los criterios de inclusión fueron:

- Los 14 episodios o fragmentos, además de un prólogo y un epílogo, de la película *El Espejo*.

- Los distintos elementos del lenguaje cinematográfico presentes en los episodios de la cinta: los elementos visuales (color, iluminación, espacio) y el sonido.
- El montaje y la narrativa presentes en el filme.

Los criterios de exclusión fueron:

- No se incluirán otras películas de Tarkovsky.

La técnica aplicada en esta investigación para la recolección de datos fue la técnica de análisis de contenidos (o documental) para fundamentar el análisis de los elementos del lenguaje cinematográficos presentes en la película El Espejo.

Según Martínez-Corona et al. (2023), mediante esta técnica se indaga, recopila y selecciona información útil para la investigación a través del estudio de diferentes fuentes informativas (documentos, libros, revistas, filmaciones, etc.).

Como instrumento se utilizó la ficha de análisis documental, el cual tuvo como finalidad analizar los elementos visuales (espacio, movimiento, color e iluminación), el sonido, el montaje y la narrativa presentes en la película El Espejo.

Según Rojas (2021), es un instrumento usado para "recabar y organizar los elementos más significativos de una fuente de información". Esto se logra mediante un estudio minucioso de una determinada fuente u obra (literaria, cinematográfica, etc.), en el cual se debe identificar cada una de sus características; además, puede contener un resumen de la obra, el contexto histórico en el que fue hecha, su estructura o incluso una conclusión a la que llegó el investigador.

Se elaboraron cuatro fichas de análisis, con el fin de responder a los tres objetivos específicos planteados. En la primera ficha se buscó identificar y analizar los distintos elementos visuales presentes en cada uno de los episodios de la cinta, tales como el espacio (planos y profundidad de campo), el color, las técnicas de iluminación utilizadas, y los tipos de movimientos de cámara. En la segunda ficha, se describieron los diferentes recursos sonoros presentes en el largometraje. Mientras que, en la tercera ficha se procedió a explicar el tipo de montaje utilizado en el filme y sus características, así como también el ritmo empleado (tanto interno como externo). Y, por último, en la cuarta ficha se señaló la estructura narrativa a la cual recurrió el director para contar la historia de la película.

Ficha 01:

Elementos visuales

Espacio	Planos	Por encuadre	
		Por angulación	
		Por punto de vista	
		Otros planos	
	Profundidad de campo		
Movimiento	Movimientos de cámara físicos	Con desplazamiento	
		Sin desplazamiento	

	Movimientos ópticos de cámara	
Color	Paleta de colores	
Iluminación	Técnicas	

Ficha 02:**Sonido**

Tipos de sonido	Diálogos	
	Efectos sonoros y foley	
	Sonido ambiental	
	Voz en off	
	Música	

Ficha 03:**Montaje**

Tipos	Categoría de sucesión espacio- tiempo	
	Categoría de intención narrativa	
Ritmo	Interno	
	Externo	
Técnicas	Cortes	
	Transiciones	

Ficha 04:**Narrativa**

Estructura narrativa	Tipo	
	Características	

Para el procedimiento de recolección de datos del presente trabajo de investigación, se empezó por seleccionar y analizar los distintos episodios de la película, de acuerdo a los criterios de inclusión.

Para lograr lo mencionado anteriormente, se utilizó la ficha de análisis documental, la cual respondió a los objetivos específicos ya planteados. De esta forma, se identificaron los diferentes elementos del apartado de la imagen presentes en la película, tales como el color, el espacio, la iluminación y el movimiento; además, también se identificaron y estudiaron los recursos sonoros de la cinta, el montaje y la narrativa utilizada.

Por último, con los datos obtenidos de la ficha de análisis de la película, se pudo interpretar y discutir los resultados de la investigación, para lograr un entendimiento a profundidad tanto del largometraje *El Espejo*, así como del lenguaje y los recursos expresivos presentes en el séptimo arte.

Con respecto a los aspectos éticos, el presente trabajo de investigación respetó el principio de honestidad, puesto que la información mostrada es respaldada mediante el uso de citas de libros digitales, artículos científicos y páginas web. De esta forma, se buscó evitar el plagio, demostrando que la información no ha sido simplemente transcrita de otra fuente sin dar el crédito debido al autor original. Según Morales (2020), el plagio es "la copia total o parcial de una obra de otra persona, así como su posterior apropiación, dando dicho texto como propio", incumpliendo así la legislación de los derechos de autor.

Por otro lado, el investigador asegura que la investigación y la película analizada no incumplen con las normativas éticas promulgadas por la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo.

Resultados

Objetivo 1: Examinar los elementos visuales del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje: espacio, color, iluminación y movimiento.

En la película se utilizaron diversos elementos visuales, como el espacio, el color, la iluminación y el movimiento. Con respecto al espacio, este se dividió en planos y profundidad de campo. Los tipos de planos utilizados se clasificaron por encuadre, por angulación, por punto de vista, y en 'otros planos'.

En cuanto a los planos por encuadre identificados en la película, estos fueron: gran plano general, plano general, plano conjunto, plano entero, plano americano, plano medio, plano medio corto, primer plano, primerísimo primer plano, y el plano detalle. Los planos por angulación identificados en la película fueron: plano frontal, plano picado, plano contrapicado, plano lateral y plano dorsal. Los planos por punto de vista más utilizados fueron los planos subjetivos (representando al personaje de Alexéi de adulto), los planos objetivos y los planos indirectos (reflejos, como por ejemplo los espejos). Mientras que, en la categoría de 'otros planos', se identificaron los planos contraplanos, los cuales fueron los menos utilizados, pues se limitaron principalmente al episodio 4, durante la discusión que ocurre entre los personajes de María y Liza; también aparecen en menor medida en otras partes de la película, como en los episodios 6 y 8.

Por otro lado, se identificó que la profundidad de campo presente en cada episodio de la película durante la mayor parte de esta era amplia; sin embargo, se reducía (profundidad de

campo limitada), cuando se requería aislar visualmente a un personaje de su entorno, y sea el foco de atención principal. Esto se realizaba en la mayoría de los casos con el fin de que el espectador se enfoque en las emociones que un determinado personaje transmite, se identifique con este y sienta empatía.

Los tipos de movimientos de cámara empleados durante la totalidad de la película se dividieron en movimientos de cámara físicos y movimientos ópticos de cámara. Asimismo, los primeros se subdividieron en movimientos con desplazamiento de cámara, y sin desplazamiento. Entre los movimientos con desplazamiento utilizados en *El Espejo*, los más recurrentes fueron los planos secuencia y los travelling *in*, *out* y lateral. Mientras que, los movimientos sin desplazamiento más comunes fueron el paneo (de seguimiento y reconocimiento), el *tilt up* y el *tilt down*. Por otro lado, entre los movimientos ópticos de cámara, se identificó que tanto el *zoom out* (episodios 4 y 7) como el trasfoco (episodios 1, 6 y 7) fueron empleados en el filme.

En lo que respecta al color, la paleta de colores empleada a lo largo de la película se compone en su mayoría de colores fríos como verdes, azules y grises. También podemos encontrar colores opacos y terrosos, como el marrón (en distintas tonalidades). Además, los colores cálidos como el rojo, el anaranjado y el amarillo también están presentes, pues por lo general son utilizados para destacar personas o objetos que sean importantes a nivel simbólico o narrativo en la historia; por ejemplo, la chica pelirroja que aparece en los episodios 12 y 7, o el fuego que está presente en distintos episodios (1, 10 y 12). Asimismo, en ocasiones se emplea la tonalidad sepia ya sea para tomas o para episodios enteros; recurso empleado por el cineasta para marcar un salto temporal en la historia, o para representar el mundo onírico de los sueños de algunos personajes. Por otro lado, también se emplea la escala de grises cuando se muestra material de archivo como vídeos reales de acontecimientos históricos (por ejemplo, de la Segunda Guerra Mundial).

En cuanto a la iluminación, se encontró que en la película fueron empleadas diversas técnicas como la iluminación ambiental, suave, motivada, y en clave baja. La iluminación ambiental o natural es la más común, pues diversas partes del filme se desarrollan al aire libre, por lo que se recurre a fuentes de luz naturales como el sol o el fuego. La iluminación suave la podemos identificar, por ejemplo, en el segundo plano del episodio 1; en este, se puede ver a María sentada sobre una vaya de madera en el bosque. La luz motivada se empleó, por ejemplo, en el capítulo 1 cuando María está viendo por la ventana de la casa de campo en dirección al bosque, y tiene el rostro lleno de lágrimas. Por último, un ejemplo de la iluminación en clave baja la podemos encontrar en el capítulo 12, cuando Nadezhda Petrovna se está probando los aretes, y a su lado está María.

ELEMENTOS VISUALES

Examinar los elementos visuales del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje: espacio, color, iluminación y movimiento.



ESPACIO

PLANOS

- Por encuadre:** gran plano general, plano general, plano conjunto, plano entero, plano americano, plano medio, plano medio corto, primer plano, primerísimo primer plano, y plano detalle
- Por angulación:** plano frontal, plano picado, plano contrapicado, plano lateral y plano dorsal
- Por punto de vista:** planos subjetivos, planos objetivos y planos indirectos
- Otros:** planos contraplanos.

PROFUNDIDAD DE CAMPO

Pasaba de una profundidad de campo amplia a poca profundidad de campo (o limitada), para aislar visualmente a un personaje de su entorno, y que sea el foco de atención principal.

COLOR



ILUMINACIÓN

TÉCNICAS



- Iluminación ambiental
- Iluminación suave
- Iluminación motivada
- Iluminación en clave baja



MOVIMIENTO

FÍSICOS

- Con desplazamiento:** Planos secuencia y travelling (*in*, *out* y lateral)
- Sin desplazamiento:** Paneo (de seguimiento y de reconocimiento) y tilt (*up* y *down*)

ÓPTICOS

- Zoom out
- Tráfoco

Objetivo 2: Describir el uso del sonido en la película.

A lo largo de la película *El Espejo* se emplean diferentes tipos de elementos sonoros, como los diálogos entre los personajes, los efectos sonoros (y *foley*), el sonido ambiental, la voz en off y la música. En cuanto al sonido ambiental, este fue provocado muchas veces por la propia naturaleza, por animales (como aves), y por los mismos personajes al entrar en contacto con diferentes objetos.

Los efectos sonoros y el *foley* se emplearon para reforzar sonidos que, aunque sus supuestas fuentes de origen provenían del interior de los planos, de otra forma no hubieran sido percibidos por el oído de los espectadores (como las pisadas de los personajes, o una puerta abriéndose). Además, también se utilizaron para aquellos sonidos cuya fuente de origen no era percibida visualmente por el público, pero este podía percibir que provenían del interior de la escena (como el sonido de un teléfono timbrando). Por último, también se emplearon para expresar a la audiencia el aspecto psicológico, pensamiento o temor de los personajes; por ejemplo, en el episodio 7, se empieza a escuchar los latidos del corazón del instructor militar, luego de que este se tirara al piso para cubrirse de la explosión de una granada que había arrojado uno de sus alumnos.

En cuanto a la voz en *off*, este recurso se utilizó tanto para brindar detalles que faciliten la comprensión de lo que se ve en pantalla, así como para narrar poemas en determinados momentos de la película, e incluso para construir conversaciones enteras entre personajes (utilizándose para representar a uno o dos de ellos). El primer y segundo uso se puede apreciar en el episodio 1, cuando el mismo protagonista Alexéi describe (mediante *voice over*) cómo y dónde vivían él, junto con su hermana y su madre, antes del retorno de su padre; además, un narrador posteriormente empezó a recitar poemas (mediante *voice over*) que ayudaron a enriquecer el significado de la imagen durante esta parte de la cinta. Con respecto al tercer uso, se puede apreciar por ejemplo en el episodio 3, en el cual mediante el *voice screen* (O.S) se representa al personaje de Alexéi; mientras que, el *voice over* (V.O) se utiliza para representar a María (la madre de Alexéi).

Con respecto a la música, con ayuda de los aplicativos móviles Shazam y Spotify se identificaron piezas musicales compuestas por Eduard Artemiév (encargado de la música del filme), así como obras de otros compositores como Johann Sebastian Bach, Giovanni Battista Pergolesi y Henry Purcell. Este recurso fue utilizado para intensificar la tensión en determinadas escenas, crear atmósferas que reforzaran las emociones que el director quiso transmitir a través de la imagen, y influir en el ritmo narrativo de cada episodio.

SONIDO

Tipos

DIÁLOGOS



EFFECTOS SONOROS Y FOLEY



- Reemplazan sonidos cuya fuente de procedencia aparece en escena.
- Crean sonidos cuya fuente de procedencia no aparece en escena.
- Representa las emociones de los personajes.

SONIDO AMBIENTAL



VOZ EN OFF

- Voice screen (O.S) para personajes que están en escena, aunque no se vean ahí.
- Voice over (V.O) para:
 - Personajes que no se ven ni están físicamente en escena.
 - Narrar: poemas y datos sobre la vida del protagonista.



MÚSICA

- Genera tensión.
- Crea atmósferas que buscan provocar respuestas emocionales en la audiencia.
- Influye en el ritmo de la película.



Objetivo 3: Explicar qué características tiene el montaje y cuál es la estructura narrativa que se ha utilizado en el film.

El montaje empleado en la película *El Espejo* comparte características del montaje invertido (categoría de sucesión espacio-tiempo), el montaje poético (categoría de intención narrativa), y del montaje expresivo (categoría de intención narrativa). En cuanto al primero, se debe a que a lo largo del filme existen constantes saltos temporales hacia el pasado, debido a los recuerdos o *flashbacks* de los personajes.

Con respecto a las características del montaje poético, se recurrió a intercalar fragmentos de la película con una similar carga expresiva, para incrementar progresivamente la respuesta emocional en la audiencia (episodio 5, 7, y epílogo). Por último, en cuanto al montaje expresivo, se ralentizó o aceleró el ritmo para provocar determinadas emociones en los espectadores (episodios 5 y 7).

Con respecto a las técnicas del montaje empleadas en el filme, los tipos de cortes más utilizados fueron el *cutting on action*, el *cut away* y el *match cut*. Mientras que las transiciones más importantes fueron el *fade out*, el *smash cut*, el *invisible cut*, el *L-cut* y el *J-cut*.

En cuanto al ritmo interno presente en el filme, en la mayor parte de la cinta es lento; esto se debe en gran medida a la predilección del cineasta por las tomas largas y los planos secuencia. Sin embargo, también se presenta un ritmo interno rápido en menor medida, principalmente en episodios como el 4, 7 y 12. Algo similar a lo ya mencionado ocurre con el ritmo externo, el cual se puede apreciar acelerado en episodios específicos de la película, como en el 4 y 7.

Asimismo, el montaje empleado y sus características, construye una estructura narrativa de tipo antiestructura. Esto pues, la historia no se cuenta de manera lineal, sino que tiene saltos cronológicos al pasado (*flashbacks* o recuerdos), representaciones oníricas de los sueños de los personajes, y material de archivo de eventos históricos reales. Con el fin de mejorar la comprensión total de la película, se la dividió en un epílogo, en 14 capítulos, y en un prólogo.

MONTAJE Y ESTRUCTURA NARRATIVA

Explicar qué características tiene el montaje y cuál es la estructura narrativa que se ha utilizado en el film.



Montaje



Combina características del montaje invertido, poético y expresivo.

Cortes



Se emplearon:
-Cutting on action
-Cut away
-Match cut.

Transiciones

Se utilizaron:
-Fade out
-Smash cut
-Invisible cut
-L-cut
-J-cut.

Ritmo

-Ritmo interno y externo lento en la mayor parte de la película, debido al empleo de tomas largas y planos secuencia.

-Ritmo interno y externo rápido en momentos puntuales.

Estructura narrativa

-Se empleó la antiestructura, pues: hay saltos cronológicos al pasado, representaciones de sueños, y material de archivo de eventos históricos reales.

-La película se divide en: un epílogo, 14 capítulos y un prólogo.



Discusión

En el primer objetivo específico se examinó los elementos visuales del lenguaje cinematográfico presentes en el largometraje: espacio, color, iluminación y movimiento. En la película se emplearon los elementos visuales mayormente con fines simbólicos (por sobre propósitos estéticos y narrativos), para poder construir significados relacionados con la psicología de los personajes principales; especialmente con el del protagonista Alexéi. Esto se puede apreciar, por ejemplo, en el recurrente uso de planos indirectos con la utilización de espejos (objetos que también se encuentran como parte del decorado en otros planos), lo cual puede indicar que el 'reflejo' es un símbolo importante en el filme, debido a que se puede interpretar como una reflexión del director sobre la importancia de mirarse y conocerse a sí mismo. Esto se ve reforzado por la repetición de actores para interpretar a diferentes personajes, pues una misma actriz interpreta tanto a María (madre de Alexéi) como a Natalia (ex esposa de Alexéi), así como también un mismo actor interpreta a Alexéi (de adolescente) y a Ignat (hijo de Alexéi); lo cual puede dar a entender de que Alexéi ve características de él mismo en su hijo, y algunas de su madre reflejadas en su ex esposa. En cuanto al color, se identificó que la paleta de colores guarda una relación directa con la infancia del protagonista; pues los colores más recurrentes buscan representar diferentes elementos de la naturaleza que el protagonista relaciona con sus recuerdos de la infancia, como el fuego (rojo y anaranjado), la tierra (colores terrosos-marrón), la vegetación (verdes), así como también el viento y el cielo (azules). El resultado coincide con lo mencionado por Dipaola (2022) y Dorsa (2020), quienes concluyen que los elementos de la imagen en la filmografía del cineasta buscan representar las creencias y la forma de ver el mundo de Tarkovsky; así como también profundizar en la comprensión de la naturaleza del ser humano, y el cómo este se relaciona con su entorno.

En el segundo objetivo específico se describió el uso del sonido en la película. El sonido es empleado por Tarkovsky tanto para marcar su estilo cinematográfico, así como también para complementar lo que se ve en la pantalla y reforzar la respuesta emocional que se busca provocar en los espectadores. El resultado coincide con lo obtenido por Ordóñez (2020) en su investigación, quien afirma que Tarkovsky emplea el sonido como un instrumento para provocar una respuesta emotiva en el público; el cual se caracteriza porque no siempre es posible identificar las fuentes de las cuales se origina, pues estas pueden provenir tanto de adentro como de fuera de la toma, lo que provoca intriga y misterio en el público. Por otro lado, esto es respaldado por Martínez (2021), quien explica que los elementos sonoros pueden provocar emociones; las cuales a su vez generan alteraciones en la fisiología de las personas, pues modifican el ritmo cardíaco, las pulsaciones y hormonas, generando cambios corporales, gestuales y expresivos.

En el tercer objetivo específico se explicó qué características tiene el montaje y cuál es la estructura narrativa utilizada en el filme. El montaje y la narrativa presentes en la película tienen como fin principal transmitir diversas emociones y significados relacionados con la vida del protagonista Alexéi. Para esto, que recurre a una estructura cronológica no lineal de los eventos, y se acelera o desacelera el ritmo del montaje según lo que se desee hacer sentir al espectador o según las necesidades narrativas de la escena. El resultado coincide con lo señalado por Sandoval (2023), quien explica que el cineasta soviético concebía al cine como poesía; por lo cual se concentró en transmitir emociones a los espectadores, más que en recurrir a contar historias mediante estructuras narrativas lineales. Lo antes mencionado es respaldado por Gonda (2020) y Caridad-Montero (2020), quienes coinciden en que el cine tarkovskiano hace uso del montaje y del ritmo tanto interno como externo, para captar la sensibilidad emocional de la audiencia, así como también para expresar los significados que el cineasta desea mostrarle.

Conclusiones

Los elementos visuales utilizados en la película *El Espejo* (1975) fueron los que mayor importancia tuvieron en esta, pues están cargados de una compleja simbología que, una vez es interpretada y entendida por el espectador, hace que este pueda comprender al protagonista Alexéi; así como tenerle compasión. En primer lugar, se emplearon una gran diversidad de planos y movimientos de cámara, lo que enriqueció visualmente el film y lo hizo más atractivo. En cuanto al color, tuvo como función el ambientar determinadas épocas históricas, así como también tuvo un rol simbólico y narrativo. Mientras que la iluminación fue utilizada mayormente como un complemento de los otros elementos visuales, y ocasionalmente para llamar la atención del espectador hacia una determinada zona en la toma.

En cuanto a los elementos sonoros, estos no solo desempeñaron la función de complementar a los elementos visuales vistos en la pantalla, sino que también construyeron una nueva capa de significados, y facilitaron la comprensión por parte del público en lo que respecta a la psicología de los personajes del filme. Los recursos sonoros más empleados fueron los diálogos entre los personajes y el sonido ambiental, debido a que ambos están intrínsecamente ligados a al desarrollo de la trama durante el filme. Por otro lado, los efectos de sonido y el foley se utilizaron para reemplazar sonidos cuya fuente procedía del interior de la escena, para crear sonidos cuya fuente no aparecía físicamente en la escena, y para representar las emociones que estaban sintiendo los personajes. Con respecto a la voz en off, esta se empleó para proporcionar a los espectadores información esencial para la comprensión de lo que se mostraba en pantalla, así como también para narrar poemas con una clara intensión artística, e incluso construir conversaciones entre personajes que no siempre se muestran o están presentes físicamente dentro de la toma. Y, por último, la música fue de gran importancia para generar tensión y crear atmósferas que provoquen respuestas emotivas en los espectadores, así como también para influir en el ritmo audiovisual de cada episodio.

Con respecto al montaje, este compartió características tanto del montaje invertido, del poético y del expresivo. Además, en la mayor parte de la película se destacó por tener un ritmo lento, ocasionado por el recurrente empleo de tomas largas y planos secuencia, así como también por el reducido uso de cortes y transiciones entre las tomas; lo cual puede resultar agotador visualmente para el público actual, acostumbrado al ritmo más rápido y dinámico del cine hollywoodense. Por otro lado, en lo que respecta a la estructura narrativa construida por el montaje, esta puede resultar de difícil comprensión para la mayoría de espectadores; pues recurre a continuos saltos temporales entre el pasado y el presente de la vida del protagonista, así como también a representaciones oníricas de los sueños de sus sueños, y a material de archivo sobre acontecimientos históricos reales.

Recomendaciones

Se recomienda a los productores de cine, ser más selectivos con los productos audiovisuales que financian y apoyan. Que no solo piensen en el beneficio económico que puedan obtener de estos, sino que sus producciones tengan un excelente empleo del lenguaje cinematográfico. Esto logrará que sus películas sean más atractivas a los ojos de los espectadores, y que el cine peruano tenga la capacidad de competir con las diversas cintas extranjeras que se estrenan cada año a nivel nacional.

Se recomienda a los directores de cine, así como a otros realizadores audiovisuales, que respalden sus obras en la teoría del lenguaje cinematográfico expuesta en esta investigación. Esto pues, les ayudará a elaborar producciones con un gran nivel técnico y estético; así como también, lograr que los espectadores de estas logren entender y sentirse identificados con los personajes.

Se recomienda al Estado peruano seguir apoyando al cine mediante estímulos económicos, pues en un país donde no existe una gran industria cinematográfica como por ejemplo en los Estados Unidos de América, esta es la única forma de que realizadores tengan la capacidad de hacer obras del séptimo arte. Y además, es necesario también que brinde talleres e incluso cree una escuela de cine pública, con el fin de enseñar a aquellos interesados sobre todo lo relacionado con el lenguaje cinematográfico.

Referencias

- Arias, L. (13 de agosto del 2022). La voz en OFF: diferencias entre V.O. y O.S. Creamundi. <https://creamundi.es/la-voz-en-off-diferencias-entre-v-o-y-o-s/>
- Avendaño, C. (2020, 16 de diciembre). Cámara en mano. El centro de los laberintos. <https://centrolaberintos.wordpress.com/2020/12/16/camara-en-mano/>
- Botía, L. (2021). El arte sonoro en Andrei Rublev de Tarkovsky. Ambigüedades sonoras en medio de certezas visuales. Revista trimestral de cine y video, 38 (8), 727–746. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1793641>
- Camarena, A. (2020, 25 de julio). Estructuras Narrativas pt. 1. Cine para Promedios. <https://www.cinemaparapromedios.com.mx/2020/estructuras-narrativas-pt-1-los-3-actos/>
- Camarero, E. (2020). Comunicación Audiovisual. Apuntes de la asignatura (2 o Grado de Comunicación). <https://repositorio.uloyola.es/handle/20.500.12412/2355>
- Caridad - Montero, C. (2020, 21 de septiembre). Tarkovsky, el tiempo, el montaje y la esencia del cine. Revista Muu+. <https://revistamuu.com/2020/09/20/tarkovsky-el-tiempo-el-montaje-y-la-esencia-del-cine/>
- Carretero, I. (2021, noviembre 21). Tipos de planos en el cine + Ejemplos divertidos para entenderlos. Cineando. <https://cineando.es/tipos-de-planos-cinematograficos/>
- Castelan, J. (30 de agosto de 2021). ¿Cuáles son los movimientos de cámara que todo cineasta debe conocer? Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/movimientos-de-camara-cine/>
- Crespo, M. (15 de febrero de 2021). Diferentes Planos desde el Punto de Vista. AMR Producciones. Blogspot.com. <https://amrproducciones.blogspot.com/2021/02/diferentes-planos-desde-el-punto-de.html>

- Cruz, J. (2024, febrero 19). Estructuras narrativas en cine: Tipos y ejemplos. Cine PREMIERE. <https://cinepremiere.com.mx/estructuras-narrativas-tipos-ejemplos.html>
- De la Roche, M., Valencia, A., Pulido, M. (2021). Características e importancia de la metodología cualitativa en la investigación científica. *Revista Semillas del Sabre*, 1 (1), 18–27. <https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/semillas/article/view/314>
- De Miguel, A. (2022, 28 de septiembre). Los 20 mejores planos secuencia de la historia del cine. Fotogramas. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/g18745658/mejores-planos-secuencia/>
- Depew, A. (20 de mayo de 2020). Types of Lighting in Film: Basic Techniques to Know. Adorama. <https://www.adorama.com/alc/basic-cinematography-lighting-techniques/>
- Dercksen, D. (10 de enero de 2022). *A visual guide to The Language of Film*. The Writing Studio. <https://writingstudio.co.za/the-language-of-film-a-visual-guide/>
- Dipaola, E. (2022). Hacer la verdad del mundo: El universo y el símbolo en “El sacrificio” de Tarkovski. *Compàs d’amalgama*, 6, 52–57. <https://doi.org/10.1344/compas.2022.6.40113.52-57>
- Dorsa, R. (2020). Stalker, a zona onírica metafísica de Tarkovsky. *Revista livre de cinema*. <https://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/268>
- Esquivel, N. (2020). Hermenéutica gadameriana y hermenéutica analógica en diálogo. *Temas de encuentro y desencuentro. Hermenéutica Intercultural*, 157–183. <https://doi.org/10.29344/07196504.33.2301>
- Falagán, M. (10 de julio de 2020). Historias de cine (III): Las primeras películas de la historia. *La Arcadia en la otra esquina*. <https://arcadiaenlaotrasquina.home.blog/2020/07/10/historias-de-cine-iii-las-primeras-peliculas-de-la-historia/>
- Fillippazzo, F. (3 de octubre 2020). *George Melies: The Grandfather of special effects (biography)*. Medium. <https://filippazzofrancesco.medium.com/george-melies-the-grandfather-of-special-effects-e09716f3ead3>
- Flores, A. (21 de octubre de 2021). +25 tipos de planos cinematográficos para ser parte de los festivales de cine. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tipos-de-planos-cinematograficos/>
- Flores, A. (6 de febrero de 2021). Crítica: El espejo de Andréi Tarkovski. Fotogenia Podcast. <https://fotogeniapodcast.com/2021/02/06/critica-el-espejo-de-andrei-tarkovski/>
- Galarza, K. (24 de diciembre de 2020). El cine peruano. Conociendo los problemas a los que se enfrenta. Chiqaq News. <https://medialab.unmsm.edu.pe/chiqaqnews/el-cine-peruano-conociendo-los-problemas-a-los-que-se-enfrenta/>

- García, B. (2020). Una mirada crítica a la teoría del signo. *Ciencia y sociedad*, 45 (2), 65–77. <https://doi.org/10.22206/cys.2020.v45i2.pp65-77>
- García, R. (2021, octubre 20). Y así nació el primer western de la historia. 20minutos. <https://blogs.20minutos.es/la-claqueta-de-la-historia/2021/10/20/y-asi-nacio-el-primer-western-de-la-historia/>
- Gonda, Á. (2020, 1 de octubre). Eisenstein y Tarkovski: dos maneras diferentes de entender el cine. *El Espectador Imaginario*. <https://www.elespectadorimaginario.com/eisenstein-y-tarkovski-dos-maneras-diferentes-de-entender-el-cine/>
- González, A. (2022). Sobre ruido, sonido y contaminación sonora. *In-Genium*, no.3. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/136075>
- Gonzalez, Otto. (03 de febrero de 2022). ¿Cómo hacer un análisis de una película? Interpreta y descubre la magia detrás de cada escena. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/como-hacer-analisis-pelicula/>
- Hirst, D. (17 de febrero de 2021). *What is cinematic language and how do you use it?* *Industrial Scripts*. <https://industrialscripts.com/cinematic-language/>
- Illescas, S. (20 de enero de 2021). La Profundidad de Campo Explicada con Ejemplos. dzoom. <https://www.dzoom.org.es/profundidad-de-campo/>
- Iñiguez, R. (22 de abril de 2021). Qué es el lenguaje cinematográfico y sus elementos. Producciones Anafilaxis. <https://produccionesanafilaxis.com/que-es-lenguaje-cinematografico-elementos/>
- Laime, S., & Rodriguez, M. (2023). La semiótica de color en el cine de autor. *Apuntes de ciencia & sociedad*, 11(02). <https://doi.org/10.18259/acs.2023018>
- López, C. (2023). Arribo del cinematógrafo al exótico Caribe. Elementos para un acercamiento comparado a la industria del cine de la región. *Historia Caribe*, 18 (43), 297–324. <https://doi.org/10.15648/hc.43.2023.3726>
- López, J. (2020, abril 22). Qué es la voz en off. Cortorama. <https://www.cortorama.com/blog/que-es-la-voz-en-off/>
- Martínez, A. (2021). La plasticidad del sonido emocional. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/169704>
- Martínez-Corona, J, Palacios-Almón, G, & Oliva-Garza, D. (2023). Guía para la revisión y el análisis documental: propuesta desde el enfoque investigativo. *Ra Ximhai*, 67–83. <https://doi.org/10.35197/rx.19.01.2023.03.jm>
- Martorell, S., & Palestino, M. (2024). Youtube y los nuevos convencionalismos visuales en base al montaje. *Revista de Comunicación*, 23(1), 315–330. <https://doi.org/10.26441/rc23.1-2024-3432>

- Matheus, K. (24 de julio de 2020). Cine Latinoamericano: origen y evolución de un arte (I). El Estado.net. <https://elestado.net/2020/07/24/cine-latinoamericano-origen-y-evolucion-de-un-arte-i/>
- Morala, A. (2020, febrero 17). Qué es el montaje alterno. Cortorama. <https://www.cortorama.com/blog/que-es-el-montaje-alterno/>
- Morales, F. C. (13 de junio de 2020). Plagio. Economipedia. <https://economipedia.com/definiciones/plagio.html>
- Nassau, K. (27 de marzo de 2023). Color. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/science/color>
- Navarro, R. (2 de junio de 2020). El valor del sonido en el cine. Culturapedia. Comunicación, formación y gestión cultural. <https://culturapedia.com/2020/06/02/el-valor-del-sonido-en-el-cine/>
- Ordóñez, M. (2020, 10 de mayo). Los maestros del cine y la música / Andrei Tarkovski: el escultor del tiempo. Scherzo. <https://scherzo.es/los-maestros-del-cine-y-la-musica-andrei-tarkovski-el-escultor-del-tiempo/>
- Oros, N., & Ivanova, A. (2022). Mejora en la comunicación intercultural México-China: instrumento para elevar la competitividad del empresario mexicano. *INCEPTUM*, 15 (29), 61–76. <https://doi.org/10.33110/inceptum.v15i29.393>
- Peñalver, A. (15 de mayo de 2019). Una introducción al uso del color en el cine: mucho más que estética. Canino mag. <https://www.caninomag.es/una-introduccion-al-uso-del-color-en-el-cine-mucho-mas-que-estetica/>
- Poggi, D. (8 de marzo de 2023). D. W. Griffith, el padre de la narrativa cinematográfica. 3 minutos de arte. <https://www.3minutosdearte.com/cine/d-w-griffith-el-padre-de-la-narrativa-cinematografica/>
- Ramírez, A. (15 de abril del 2021). ¿Qué tipos de planos de cine hay? (con ejemplos). Cine PREMIERE. <https://cinepremiere.com.mx/tipos-planos-cine-ejemplos.html>
- Rodríguez, M. (19 de diciembre de 2022). El montaje de vídeo: técnicas de corte y transiciones. Text Innova. <https://textinnova.com/el-montaje-de-video-tecnicas-de-corte-y-transiciones/>
- Rojas, C. (27 de junio de 2021). *Ficha de Análisis*. Milformatos.com. <https://milformatos.com/escolares/ficha-de-analisis/>
- Sandoval, M. (2023, abril 4). Cinco claves para entender el estilo de Andrei Tarkovsky. ZoomF7. <https://zoomf7.net/2023/04/04/andrei-tarkovsky-peliculas/>
- Torabi, B., Khani, M., & Mostafavi, S. A.-M. (2021). A review of cinematic structure and elements of Andrei Tarkovsky in the Russian society. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 18(7), 3088–3107. <https://archives.palarch.nl/index.php/jae/article/view/9144>

- Tornero, P. (2024). Experimentación en el arte audiovisual y en el cine: El lenguaje narrativo abstracto como experiencia temporal, de ruptura de un modelo espectacular y de masas. *AusArt*, 12(1), 63–83. <https://doi.org/10.1387/ausart.25789>
- Viana, I. (2022). A eternidade de Wiñaypacha como imagem do pensamento andino. *Proa*, 11 (1). <https://doi.org/10.20396/proa.v11i1.16650>
- Winchell, Q. (29 de octubre de 2020). *Sergei Eisenstein: The man, the method, the montage*. Videomaker. <https://www.videomaker.com/how-to/directing/film-history/sergei-eisenstein-the-man-the-method-the-montage/>
- Xing, J., & Zhuang, G. (2022). Analysis on the selection of editing points in short films and its significance. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220205.020>

Anexos

Anexo 1:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento de **ficha de análisis** que el investigador **Ricardo Stephano Azalde Villalobos** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis del lenguaje cinematográfico de la película "El Espejo" (1975) del director Andréi Tarkovsky"**.

El instrumento mide la variable de **análisis del lenguaje cinematográfico**. El ítem del instrumento muestra 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.

15 de junio de 2023

Nombres y apellidos: Federico Sabana Vega

D.N.I 40792403

Cargo, experticia u otro: Comunicador social/docente universitario

CV: resumen de máximo 100 palabras

Licenciado en Ciencias de la Comunicación, Maestría en Educación con mención en Didáctica de la Educación Superior, con estudios de Doctorado en Comunicación Social. Es un realizador e investigador audiovisual. Especializando en crítica cinematográfica, análisis y crítica de cómics, así como promotor de eventos culturales y artísticos de carácter local, regional y nacional.

Ha ejercido como docente universitario desde 2008 en la Universidad Privada Antenor Orrego (Trujillo), la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo (Áncash) y la Universidad Nacional del Santa (Áncash); enseñó cursos en las áreas de: fotografía, diseño gráfico, semiótica de la comunicación, guionización y realización audiovisual.

Anexo 02:



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento de **ficha de análisis** que el investigador **Ricardo Stephano Azalde Villalobos** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis del lenguaje cinematográfico de la película "El Espejo" (1975) del director Andréi Tarkovsky"**.

El instrumento mide la variable de **análisis del lenguaje cinematográfico**. El ítem del instrumento muestra 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.

Trujillo, 13 de junio de 2023

Dr. Alfieri Díaz Arias

D.N.I 18010989

Docente de la Escuela Profesional
de Ciencias de la Comunicación de
la Universidad Nacional de Trujillo

CV: resumen de máximo 100 palabras

Alfieri Díaz Arias es un comunicador social, asesor de investigaciones en publicidad, marketing, producción audiovisual, periodismo, literatura y bellas artes. Es Bachiller en ciencias de la comunicación por la Universidad Privada Antenor Orrego; tiene un Magister en educación con especialidad en docencia y gestión educativa, así como también un Doctorado en Comunicación Social por la Universidad Privada César Vallejo. Además, es Licenciado en producción de cine, radio y televisión, por la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Ha ejercido la docencia en universidades del departamento de la Libertad, como en la Universidad Privada Antenor Orrego (2017-2018), la Universidad Nacional de Trujillo (2016-actualidad), la Universidad César Vallejo S.A.C (2015-actualidad), la Universidad Señor de Sipán S.A.C (2014-2015), y la Universidad Privada del Norte (2002-actualidad).

Anexo 03:

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Mediante la presente, se deja constancia de haber revisado los ítems del instrumento de **ficha de análisis** que el investigador **Ricardo Stephano Azalde Villalobos** usó para su trabajo de tesis de **"Análisis del lenguaje cinematográfico de la película "El Espejo" (1975) del director Andréi Tarkovsky"**.

El instrumento mide la variable de **análisis del lenguaje cinematográfico**. El ítem del instrumento muestra 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.

Trujillo, 14 de junio de 2023



Mg. Miguel Angel Alvarez Carrasco

D.N.I 18199392

Docente de la Escuela Profesional
de Ciencias de la Comunicación de
la Universidad Nacional de Trujillo

CV: resumen de máximo 100 palabras:

Miguel Ángel Álvarez Carrasco es Licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional de Trujillo, posee el grado de Magister en Educación con mención en Pedagogía Universitaria por la Universidad Nacional de Trujillo, además tiene el grado de Bachiller en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional de Trujillo.

Ha ejercido como docente durante 8 años en la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional de Trujillo. Además, durante 15 años fue reportero, camarógrafo, editor y conductor de noticias de programas periodísticos a nivel nacional (SOLTV Y SOLTV +) y América TV; así mismo, ejerció el cargo de Coordinador General de Prensa SOLTV NORTE (Tumbes, Piura, Chiclayo, Cajamarca y Huaraz) y Conductor de noticieros Edición Tarde y Central.