



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CRITERIOS A CONSIDERAR AL TRABAJAR EL PLANO SONORO DE
UN FILME DE GENERO THRILLER PSICOLÓGICO

AUTOR

Alejandro David Quijano Grijalva

AÑO

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CRITERIOS A CONSIDERAR AL TRABAJAR EL PLANO SONORO DE UN
FILME DE GENERO THRILLER PSICOLÓGICO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en cine y artes escénicas.


Guía
Ana Gabriela Yanez

Autor
Alejandro Quijano

Año
2019 - 2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, CRITERIOS A CONSIDERAR AL ELABORAR EL DISEÑO SONORO DE UN CORTOMETRAJE DE GÉNERO THRILLER PSICOLÓGICO, a través de reuniones periódicas con el estudiante Alejandro David Quijano Grijalva, en el semestre primer Semestre – Pregrado. Diurno/Vespertino - 2020, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



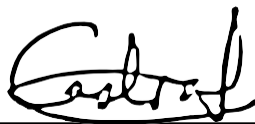
Ana Gabriela Yanez M.
CI 1721606703

DECLARACIÓN DEL PROFESOR
CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, CRITERIOS A CONSIDERAR AL ELABORAR EL DISEÑO SONORO DE UN CORTOMETRAJE DE GÉNERO THRILLER PSICOLÓGICO, del estudiante Alejandro David Quijano Grijalva, en el segundo Semestre – Pregrado. Diurno/Vespertino - 2020, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación."

Anahí Hoeneisen

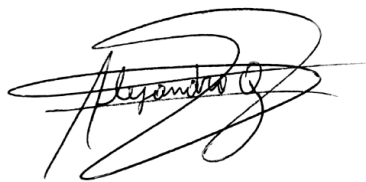
Anahí Hoeneisen.
CI1705458865



OriselCastro.
CI 1756354484

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alejandro David Quijano Grijalva', with a large, stylized flourish underneath.

Alejandro David Quijano Grijalva
CI 1719562025

AGRADECIMIENTOS

A mis profesores: Gabriela Yáñez,
Orisel Castro, York Neudel,
Álvaro Muriel, Marcelo Vásquez y
Anahi Hoeneisen; compañeros:
Andrés Azanza, Sebastian Rivadeniera
Sebastian Galeano y Nancy Rivera;
familia: Valerie Grijalva, Patricio
Quijano, Jorge Armando de León,
Nicole Guerrero, Doménica Quijano,
Marcelina Quijano y Marta Quijano
que me apoyaron a lo largo de mi
paso por la universidad ayudándome
a sacar siempre lo mejor de mí en
cada paso del camino.

DEDICATORIA

A mis amados padres Valerie Grijalva y Patricio Quijano así como a mi padrastro Jorge Armando de León y enamorada Nicole Guerrero quienes nunca dejaron de motivarme.

Soy el resultado de lo que estas grandes personas me alentaron a ser.

RESUMEN

El presente trabajo explora el proceso para la elaboración del diseño sonoro de un trabajo audiovisual de género thriller psicológico. Se han utilizado tanto métodos de investigación cualitativos como la investigación en escritos y experimentales como el someter a un público objetivo a sonidos específicos. Resultando en una guía práctica para elaborar un diseño sonoro de calidad y llegando a tres conclusiones fundamentales (vale mucho la pena comprobar que los sonidos que escojamos sean los adecuados para lo que deseamos lograr, un buen diseño sonoro debe gozar de originalidad y un buen diseño sonoro no debe de estar sobre cargado o perdería su funcionalidad.

ABSTRACT

The present work explores the process for the elaboration of the sound design of an audiovisual work of psychological thriller genre. Qualitative research methods such as writing and experimental research have been used as well as subjecting methods like expose a target audience to specific sounds. Resulting in a practical guide to develop a quality sound design and reaching three fundamental conclusions (it is very worth checking that the sounds we choose are adequate for what we want to achieve, a good sound design must enjoy originality and good sound design should not be overloaded or it will lose its function).

Índice

1. Introducción.....	1
1.1 ¿Qué criterios se pueden considerar al trabajar el plano sonoro de un filme de genero thriller psicológico?	1
2. Desarrollo	3
2.1 Fundamentación	3
2.1.1 ¿Qué es una emoción?	3
2.1.2 ¿Cómo y cuándo conseguir una emoción específica en la audiencia a partir del sonido?.....	6
2.2 Propuesta estética	11
3. Conclusiones.....	14
4. Referencias.....	16

1. Introducción

1.1 ¿Qué criterios se pueden considerar al trabajar el plano sonoro de un filme de género thriller psicológico?

Los seres humanos están dotados con más de un sentido para interpretar el mundo que los rodea. Sin embargo, dentro del cine, al no poder utilizar el tacto, el olfato o el gusto, se debe prestar especial atención a los dos sentidos que quedan: la vista y el oído.

El sentido de la escucha es muchas veces menospreciado y relegado a cumplir funciones básicas dentro de un proyecto, como ser una fiel representación de la realidad transformándose en un mero registro sonoro. Sin embargo, el sonido es mucho más que eso, puede cumplir diversas funciones en una película como evocar sensaciones, generar ambientes, esclarecer puntos clave en el relato, predisponer al público en una dirección determinada o brindar continuidad entre cada escena. De prestarle la suficiente importancia y dedicación a este recurso, se pueden llegar a generar obras memorables como *Irreversible* (Noe, 2002) o *Verano del 84* (Whissell, Simard & Whissell, 2018), las cuales han sido muy bien recibidas por la crítica y el público en general. Estas películas hacen un uso activo del recurso sonoro, en diversas ocasiones lo que se quiere transmitir se lo hace mediante sonidos puntuales, muy pensados y específicamente aplicados. En *Irreversible* (Noé, 2002) por ejemplo, se utiliza el sonido que está fuera del registro audible del ser humano, es decir, infrasonido (sonidos mucho más graves de lo que podemos escuchar). Este genera respuestas activas en el cuerpo a pesar de no ser percibido con tanta claridad en contextos diarios. Esta película es un claro ejemplo de cómo se puede aplicar el sonido de forma creativa y muy innovadora, demostrando que el sonido es un elemento precioso en el séptimo arte y que su límite es sólo impuesto por la creatividad de la persona que lo aplique.

Por otro lado, en el caso de *Verano del 84* (Whissell, Simard & Whissell, 2018), el sonido se usa para generar ambientes de tensión, predisponiendo al espectador a mantenerse alerta. Igualmente, este recurso se usa creativamente para esclarecer emociones de los personajes. Esto hace de dicho caso un claro ejemplo de diseño sonoro bien ejecutado. Además, estos filmes comparten también el género al que pertenecen: el *thriller* psicológico el cual ha tenido un crecimiento constante (Ver Anexo 2).

Las películas pertenecientes a este grupo logran su expansión gracias a su capacidad de generar, al mismo tiempo, suspenso y excitación durante las secuencias de persecuciones o peleas. Además, se caracterizan por ser de fácil identificación al tratarse de relatos que ocurren en escenarios alcanzables para la persona común, como por ejemplo los suburbios de una gran ciudad (Galván, 2015).

El cortometraje *Umbral* (Rivadeneira, 2019), será parte de los filmes pertenecientes a este género por las características mencionadas. Su diseño sonoro se ha construido a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué es una emoción? ¿Cómo y cuándo evocar una de estas, específicamente, en la audiencia a partir del sonido?

Estos cuestionamientos han sido respondidos a partir de los textos *La composición audiovisual: dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen* (Iapichino, 2011) y *Análisis funcional de las estrategias psicológicas de terror en el cine* (Pérez & García, 2005). Conjuntamente con las películas *Irreversible* (Noe, 2002) y *Verano del 84* (Whissell, Simard & Whissell, 2018)

2. Desarrollo

2.1 Fundamentación

2.1.1 ¿Qué es una emoción?

Como **primer** paso de la propuesta para el diseño sonoro de una película, es necesario definir qué es la emoción, ya que en base a la generación específica de algunas de estas es que un proyecto toma forma.

Según Burrhus F. Skinner (1953) la emoción no es un estado físico ni psicológico. Él propone que en realidad se trata de un estado conceptual, es decir una etiqueta. En base a esto, no se definirá a una emoción sino más bien se describirá al organismo que la presenta en cuanto a la mayor o menor posibilidad de que emita una determinada respuesta. En otras palabras, la emoción hace referencia a una manera de etiquetar una predisposición de comportamiento. Skinner asegura que las emociones no son parte de los organismos, sino que más bien se tratan de etiquetas construidas por la sociedad que nos ayudan a entender y predecir el comportamiento humano (1953). Así mismo, el autor establece tres factores que son determinantes al momento de predecir una: la estimulación a la que se ve sometida una persona, su historia individual (respuestas aprendidas) y la historia evolutiva de su especie (respuestas innatas).

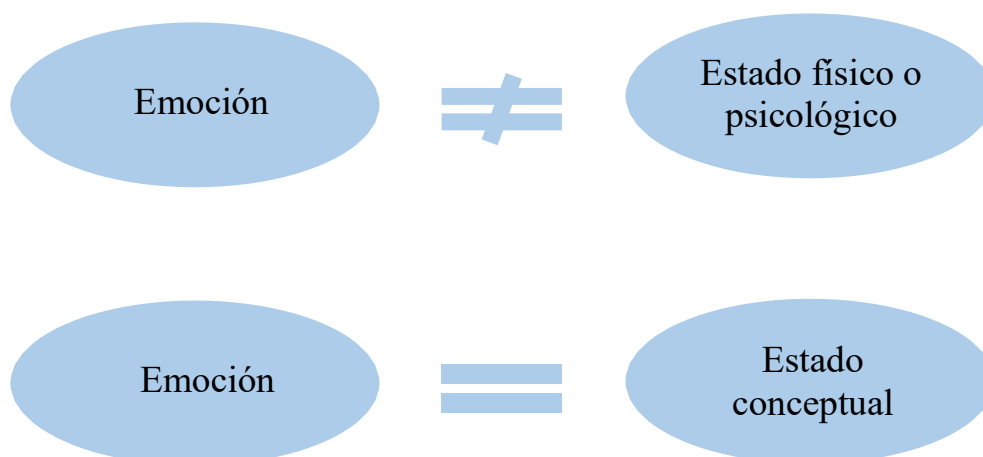


Figura 1 Referente a la conceptualización de lo que es una emoción para Burrhus F. Skinner

Ahora que el concepto de emoción ha sido explicado, se debe tomar dicha definición conjuntamente con la de cultura, ya que están estrechamente conectadas (Skinner, 1953). Así pues, la cultura nos da una pauta acerca de cómo reaccionará un determinado grupo de personas.

Un sonido puede resultar atemorizante para un grupo A de personas con una cultura en específico, pero para un grupo B, con otra cultura, puede ser más bien tomado como gracioso. Este es el **primer** criterio a considerar al momento de elaborar un diseño sonoro. Con el objetivo de evitar que se den confusiones culturales es útil realizar encuestas dentro del público objetivo y verificar que así sea.

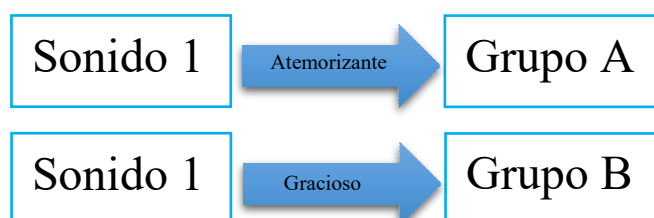


Figura 2 Referente a la diferencia de recepción de un sonido ante dos diferentes públicos

En el caso de *Umbral* (Rivadeneira, 2019), el público objetivo son los adultos entre los 18 y 30 años en Ecuador. Se realizó una encuesta (ver anexo 1) en la que se pusieron a prueba sonidos abruptos junto con sonidos extremadamente graves. En la primera categoría se encontrarían golpes secos o sonidos de la caída de vidrios u otros objetos, mientras que en la última entrarían los sonidos muy graves para lograr generar angustia y tensión.

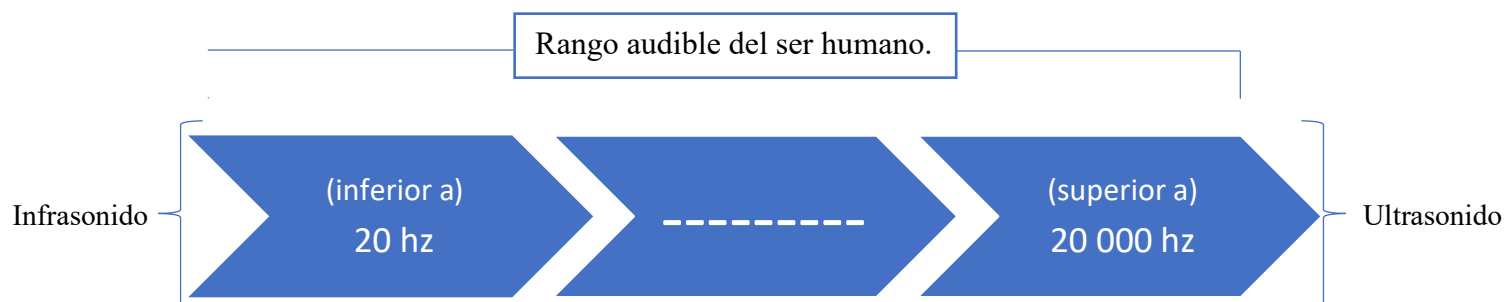


Figura 3 Referente al rango audible que posee el ser humano de manera general.

Los resultados de la encuesta ratificaron lo enunciado anteriormente. Los encuestados toman como elementos atemorizantes los sonidos abruptos puntualmente sincronizados con la imagen, y el uso de infrasonido los mantiene alerta, tensos, a la espera de que suceda algo.

Para ejemplificar de manera clara los resultados que se espera conseguir con la utilización del infrasonido, cabe destacar el uso de este recurso dentro de la película *Irreversible* (Noé, 2002).

Dicha película de entrada nos presenta una historia que nos hace sentir incómodos, angustiados y temerosos, la violación de una joven mujer y la posterior venganza por parte de sus seres queridos asesinando cruentamente al criminal dejan impávido a la gran mayoría de personas y es que *irreversible* es uno de esos filmes que no se olvidan, que se alojan en lo más profundo de la mente pero que al recordarla nos deja indefensos. Mas allá de lo visual o de la original forma en la narra la historia *Irreversible* (Noé, 2002) se vale de recursos sonoros muy potentes y prácticos.



Figura 4 Fotograma de la película *Irreversible* en el cual se hace uso de infrasonido Tomado de *Irreversible* (Noé, 2002)

Los productores admitieron haber utilizado infrasonido de manera continua en diversas partes de la película (Stewart, 2013). Buscando reforzar la tensión y perturbación por parte de la audiencia se la sometió a este tipo de recurso sonoro durante un tiempo prolongado. Esto resultó en sensaciones de intensa desorientación y malestares de carácter físico, que a su vez desembocó en que gran parte de la audiencia saliera de la sala de cine antes de llegar a las escenas visualmente más cruentas del filme (Stewart, 2013).

Siendo el infrasonido capaz de predisponer a las personas a estar tensas, ansiosas y a tener respuestas de tipo físico (como palpitaciones aceleradas y en ciertos casos temblores) (Stewart, 2013), se ha optado por darle a este recurso apariciones en espacios de tiempo más cortos dentro de *Umbral* (Rivadeneira, 2019), evitando llegar al punto en el cual la audiencia prefiere salir de la sala de cine. Se desea llegar a sentimientos de ansiedad, tensión y temor, pero no lastimar a la audiencia.

2.1.2 ¿Cómo y cuándo conseguir una emoción específica en la audiencia a partir del sonido?

Una herramienta muy útil dentro del objetivo de generar miedo son los estímulos atemorizantes innatos para los seres humanos. Según Pérez y García (2005), existen ciertos estímulos atemorizante innatos para la especie humana que se han ido adquiriendo por la ventaja de supervivencia que suponen. El término

‘innatos’ se utiliza para describirlos ya que serán capaces de generar temor sin un aprendizaje previo. Esta predisposición es algo que sin lugar a dudas debe ser tomada en cuenta al trabajar en el diseño sonoro de una película que persigue el objetivo de atemorizar.

Adicionalmente, en *La psicología del miedo* (Gray, 1971) se clasifica a este tipo de estímulos en cinco categorías: intensos, novedosos, ausentes de estimulación, peligros evolutivos e interacciones sociales. (Ver anexo 3)

Tabla 1
Estímulos atemorizantes de la psicología del miedo

Intensos	Novedosos	Ausencia de estimulación	Peligros Evolutivos	Interacciones Sociales
sonidos agudos o graves abruptos	sonidos bizarros	silencios	sonidos ambiente que refuerzan este sentido de indefensión	sonidos surrealistas que refuercen el dominio por parte de un personaje.

Clasificación de los estímulos que generan temor en los humanos según el libro *La psicología del miedo* Tomado de (Grey, 1971).

Dicha clasificación es el **segundo** criterio a tomar en cuenta al trabajar el diseño sonoro de un *thriller*. Resulta sumamente útil en términos sonoros ya que se presta como una guía de los distintos tipos de sonidos que se utilizaron en *Umbral* (Rivadeneira, 2019).

Además de tomar como guía esta clasificación de estímulos, es primordial definir qué partes del proyecto merecen ser tratadas con mayor importancia en términos de sonido. Si se realiza un diseño sonoro que en lugar de reforzar lo verdaderamente importante invade el todo de un proyecto, se perdería precisamente ese elemento aclarador de emociones y detalles que el sonido tiene.

Al realizar una clasificación meticulosa del tipo de acciones que hay en el filme se puede ver con mayor claridad cuáles serán las que necesiten un diseño sonoro más elaborado y-cuales requerirán de un diseño apegado a lo real y sin matices extras. Para realizar dicha clasificación, Iapichino (2011, p. 36 - 37) propone partir de la estructura que todo proyecto audiovisual tiene. Y es que cualquier obra cinematográfica, sin importar el tipo de narrativa por la que opte, se encuentran compuestas por secuencias, las mismas que a su vez se conforman de acciones. Tomando en cuenta esto, surge el **tercer** criterio a considerar al elaborar el diseño sonoro de un *thriller*, que nos permitirá repartir el uso de tensión de forma orgánica. Este es el desglose de las secuencias en acciones narrativas y acciones dramáticas (Iapichino, 2011).

Tabla 2

Diferencias entre acciones narrativas y dramáticas dentro de un filme.

Acciones narrativas	Acciones dramáticas
No impulsan hacia adelante la problemática principal.	Impulsan hacia adelante la problemática principal.
Brindan información extra.	Hacen avanzar la historia
Prescindibles dentro de la capacidad de entendimiento del relato	Si alguna fuera eliminada la historia contaría con un vacío evidente.
Cuentan con un diseño sonoro dentro del llamado tiempo real.	Cuentan con un diseño sonoro dentro del llamado tiempo particular y tiempo psicológico (ver Anexo 4).

La importancia de clasificar adecuadamente los tipos de acciones dentro de cada secuencia radica en que de esta manera se podrá poner especial énfasis en las de tipo dramático. Donde la emotividad alcanza niveles altos, siendo entonces conveniente reforzarla con un diseño sonoro puntual y bien justificado. Además, en este tipo de acciones es en donde se logra conocer la vida interna de los personajes mediante manifestaciones físicas, pero en mayor medida mediante

manifestaciones de tipo sonoro (Iapichino, 2011, p. 37). Por consiguiente, en *Umbral* (Rivadeneira, 2019) dichas escenas son las que mayor elaboración ofrezcan en términos de sonido.

Para ejemplificar lo anteriormente mencionado, una buena referencia es la escena de la película *Verano del 84* (Anauk Whissell, et al, 2018).



Figura 5 Escena de la película *Verano del 84* con acciones de carácter narrativo. Tomado de (Anauk Whissell, et al, 2018).

En esta escena se narra cómo un joven recoge la basura fuera de su casa mientras conversa con su padre sobre su sueño de llegar a ser un gran director de cine. Esta escena si bien ayuda a querer al personaje no es trascendental dentro del relato y por ende no cuenta con un diseño sonoro demasiado elaborado, es netamente narrativa por lo que la parte sonora del cuadro se apega a lo real. Es decir, el sonido es una representación tácita de lo que normalmente se percibiría.

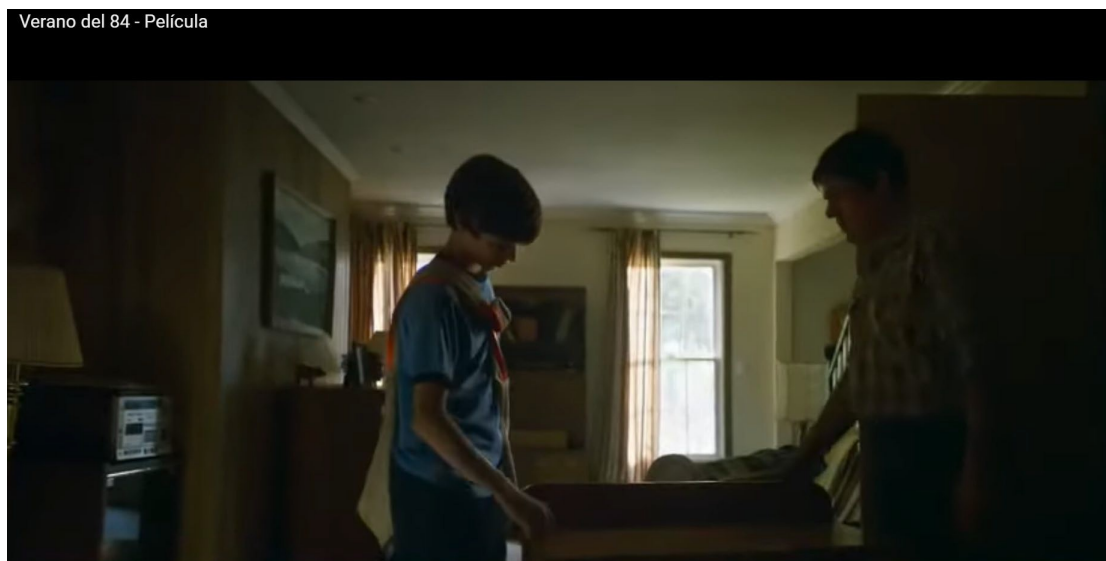


Figura 6 Escena de la película *Verano del 84* de carácter dramático, Tomado de (Anauk Whissell, et al, 2018).

Por otro lado, si tomamos la escena en la que el mismo joven ayuda a un adulto a llevar un mueble dentro de su casa, podremos apreciar un diseño sonoro con evidentes dotes artísticos que se alejan de la representación de la realidad. En esta el uso de diálogos manipulados (para alterar su timbre) es un elemento aclarador de las emociones que el personaje formula en su interior. Esta escena es de tipo dramático ya que se está sembrando la duda dentro del protagonista del film con respecto a su vecino. Ahora el joven tiene sospechas de este miembro de su comunidad y al espectador le queda ese detalle totalmente claro gracias al sonido.

Al seguir estos criterios en el momento de diseñar el ambiente sonoro de una película se logra trabajar de manera más ordenada y eficiente, puesto que proponen pautas útiles cuando se busca generar un plano sonoro que trabaje adecuadamente fundiéndose con la imagen en un todo. Estos permiten al diseñador de sonido realizar un trabajo que no sature o abombe a la película con efectos de audio. Sino, un filme que sea adecuadamente analizado y cargado de diseños sonoros puntuales y potentes.

2.2 Propuesta estética

UMBRAL (Rivadeneira, 2019) se concibe como un cortometraje de *thriller* psicológico que busca abordar el tema de la esquizofrenia en un joven adulto, Tomás, quien deberá enfrentarse a su pasado así como a un ente que lo atormenta.

En términos sonoros lo que prima es generar angustia, tensión y temor en el espectador, junto con una identificación con los sentimientos de Tomás buscando crear melancolía y empatía. Para esto, se ha optado por trabajar con infrasonido, sonidos hiperbólicos abruptos, sonidos reverberantes, tinnitus y una ambientación de carácter lúgubre en los distintos escenarios y en ciertas partes con dotes melancólicos. Para la aplicación de dichas herramientas sonoras se tomaron en consideración los siguientes criterios: relación entre sonidos atemorizantes y cultura, clasificación de estímulos atemorizantes según la psicología del miedo y la adecuada clasificación de acciones en dramáticas y narrativas a lo largo del cortometraje.

El infrasonido se utiliza durante las secuencias anteriores a que Tomás se encuentre con el ente que lo persigue. Se lo usa de esta manera ya que se desea crear gran angustia y sensación de tensión en el espectador antes de que el monstruo salga a escena. Se empezará en 27 Hz hasta llegar a los 17 Hz, dichos valores surgen gracias a la encuesta realizada, mientras más próxima sea la aparición del monstruo la frecuencia irá decayendo. El espectador empezará a sentirse tensionado notando físicamente el sonido grave de la frecuencia de 27 Hz y conforme esta baje, hasta llegar a los 17 Hz, la tensión aumentará. Sin embargo, la fuente estimuladora de esta sensación no será evidente, causando un efecto más fuerte de confusión y preocupación.

En cuanto a la ambientación lúgubre en los distintos escenarios del cortometraje, se la ha construido a partir de sonidos provenientes del espacio como son los producidos por vientos estelares, superficie marciana, y las órbitas de Júpiter, Saturno y Urano. Se eligieron estos sonidos por la poca familiarización del público con ellos. Es decir, por ser texturas no definidas comúnmente, son potencialmente más capaces de causar incógnita y una respuesta intuitiva de

preocupación. Además, se incluyen sonidos de instrumentos como el *waterphone* caracterizado por su atonalidad con sonidos vibrantes y muy relacionados con el terror, tambores (*thunder drum*) y piano, este principalmente en el momento que se desea generar melancolía.

Los sonidos hiperbólicos sincrónicos con la imagen, estarán compuestos por objetos cayendo, arrastrados, pasos, voces y suspiros. Las personas en general entran en alerta, a manera de defensa instintiva, cuando son sorprendidas por estímulos repentinos. Por esto se optó por la inclusión de dichos eventos sonoros, contribuyendo así una mayor sensación de tensión y preocupación por parte del público. Cabe destacar que dichos sonidos cuentan con una doble funcionalidad pues serán utilizados además, como elementos transitorios entre tomas.

Conforme el cortometraje avance los ambientes se volverán más lúgubres, en inicio se plantea ambientes que despierten la curiosidad y cierto nivel de nerviosismo en el espectador, pero con la historia más avanzada se optará por sonidos mayoritariamente atemorizantes. De esta manera se desea dar a entender que el protagonista se adentra cada vez más en su mente esquizofrénica con todos los temores y situaciones que esta conlleva.

De igual manera, los sonidos de identificación del ente que persigue a Tomás se irán haciendo presentes, esto para evidenciar que el monstruo está acechando cada vez más cerca. Los sonidos hiperbólicos abruptos también irán tomando espacio conforme el cortometraje avance.

Además, se plantea el uso de una frecuencia alta y constante conocida como tinnitus, sonido que Tomás sufre entre cada *flashback*. Se elige este sonido por ser en extremo molesto y tensionante, sensaciones que Tomás sufre en este proceso y que se desea compartir con el espectador.

Después de que Tomás enfrente su pasado mediante el uso de *Flashbacks*, se opta por una apreciación naturalista del sonido, para sugerir que Tomás ha logrado aceptar su enfermedad. En ese momento ya no existen más sonidos extraños que lo atormentan y ahora puede ver y escuchar el mundo tal cual es.

Al final del filme se utiliza nuevamente la herramienta de reverberación, específicamente en la voz del doctor que atiende a Tomás, para dar a entender que seguiría en cierta medida sumido en su enfermedad, se refuerza con un sonido de carácter hiperbólico abrupto en el último cuadro del cortometraje, dejando abierto el destino de Tomás.

3. Conclusiones

Para usar el sonido de manera adecuada se debe tener claro hacia donde está apuntando nuestra obra, hacia quien va dirigida, en que zona, y sobre todo el presupuesto con el que se cuenta. Se trata de comedia, una historia romántica o una obra que busca infundir temor además, tener claro si será para público adulto u infantil hablando a breves rasgos es decir, debemos conocer todos los pormenores relacionados con la obra en la que se trabajara. Una vez que los definamos se puede empezar a buscar las herramientas necesarias para cada uno de los casos.

En UMBRAL (Rivadeneira, 2019) el director apunto hacia un público adulto - joven, dentro de Ecuador con un cortometraje que infundiera temor en el espectador, que lo mantuviera tenso, desorientado y expectante por lo que sucedería sin abusar del recurso sonoro y sin caer dentro de lo predecible.

Con esto en mente se empezó el proceso de búsqueda de herramientas para conseguirlo. En primera instancia se definió que habría que realizar una encuesta a nuestro público objetivo en la que se lo sometería a diversos sonidos que considerábamos generaban temor para corroborar que así fuera ya que, un sonido puede resultar atemorizante o no dependiendo de qué grupo social lo escuche. **Vale mucho la pena comprobar que los sonidos que escojamos sean los adecuados para lo que deseamos lograr.**

Otro punto importante es no caer dentro de lo predecible o lo repetitivo, **un buen diseño sonoro debe gozar de originalidad** para lo que se usó una clasificación practica de estímulos atemorizantes propuesta por (Grey, 1971) como base. De esta forma se pudo mantener la variedad en cuanto a sonidos. Cabe recalcar que gracias a dicha clasificación se incluyó los sonidos provenientes del espacio dentro de *Umbral* (Rivadeneira, 2019) ayudando a que el cortometraje se encuentre inmerso en una ambientación lúgubre original con sonidos ampliamente espeluznantes y no repetitivos.

Con esto hecho se procedió a definir cuando sería realmente necesario utilizarlos pues, **un buen diseño sonoro no debe de estar sobrecargado o perdería su funcionalidad.** Se recurrió a la clasificación proporcionada por (Iapichino, 2011) de acciones dramáticas o narrativas para tener un panorama claro de cuando sucede algo importante que requiere de un realce por parte del sonido es decir, una acción dramática y cuando más bien se debería optar por una representación sonora más tacita o real es decir, una acción narrativa.

En resumen se debe de conocer todo lo referente al trabajo en el que fuéramos a encargarnos del sonido para así definir las necesidades específicas de dicho proyecto siempre tomando en cuenta que debemos corroborar los recursos sonoros, que se fueran a utilizar, con nuestro público, se debe procurar dejar de lado lo predecible y buscar la forma de dotar con originalidad a nuestro trabajo y finalmente debemos implementar cada recurso sonoro con cautela, un diseño con cientos de efectos u ambientes no es mejor que uno que aplica de manera justificada cada recurso.

4. Referencias:

- Cassel, V. Noe, G. (2002). Irreversible. Francia: Les Cinémas de la Zone Galván,
- L. (2015). 15 características esenciales del thriller psicológico.
ENFILME. Recuperado de: <https://enfilme.com/notas-del-dia/15-caracteristicas-esenciales-del-thriller-psicologico>.
- lapichino, R. (2011). *La composición audiovisual: Dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen* (1.^a ed.). [versión electrónica] Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Llaneras, K. (2013). 100 años de cine a vista de datos. *JOT DOWN*. Recuperado de www.jotdown.es/2013/08/100-anos-de-cine-a-vista-de-datos/.
- Pérez, V., García, A. (2005) (Eds.). *Análisis funcional de las estrategias psicológicas de terror en el cine*. España: Estudios de Psicología.
- Stewart, H. (2013). La música que sirve para manipular emociones . BBC .
Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130921_cine_musica_manipulacion_finde
- Whissell, A. Simard, F. y Whissell, Y. (2018). *Verano del 84*. Canada: Brightlight Pictures / Gunpowder & Sky

ANEXOS

ANEXO 1: Encuesta



ANEXO 2: Figura referente al crecimiento del género *thriller*.

Esta categoría de cine ha crecido tanto en técnica como en número de espectadores adeptos al mismo. En *100 años de cine a vista de datos* (Llaneras, 2019) se evidencia el crecimiento del *thriller* psicológico.

Películas de género Thriller

Porcentaje de películas etiquetadas con ese género (%).

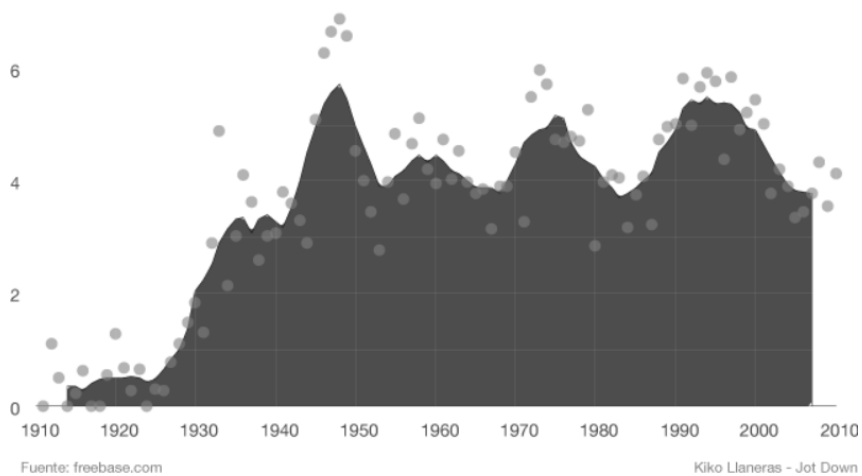


Figura 7 Referente al crecimiento de las películas de género thriller desde el año 1910 hasta el 2010. Tomado de *100 años de cine a vista de datos* (Llaneras 2019)

ANEXO 3

Clasificación de los estímulos atemorizantes innatos para los seres humanos en *La psicología del miedo* (Gray, 1971).

Intensos: dolor, ruidos fuertes, pérdida de apoyo, movimientos súbitos e inesperados.

Novedosos: pérdida de apoyo, estímulos extraños, desconocidos, bizarros.

Ausencia de estimulación: soledad, obscuridad.

Peligros evolutivos especiales: son característicos de cada especie y se seleccionan por constituir una ventaja adaptativa.

Procedentes de interacciones sociales entre congéneres: resultantes de una evolución más compleja que implica el desarrollo de formas de conducta que interaccionan mutuamente, como por ejemplo las de dominio y sumisión. (Pérez & García, 2005, p. 2, 3)

ANEXO 4

lapichino (2011) introduce el concepto de los tiempos sonoros: tiempo real, tiempo particular y tiempo psicológico. Estos son un elemento guía para la diferenciación del tipo de acciones al conferir determinados tipos de sonidos a las de tipo narrativo así como a las dramáticas. Tomando en cuenta esta clasificación se puede realizar una elección adecuada en referencia al tipo de información sonora que se le confiera a las escenas que envuelvan un determinado tipo de acciones.

Tiempo real: aquel que es netamente descriptivo, en el cual la diégesis es el común denominador. El sonido es totalmente apegado a la forma habitual de percibir un entorno dado.

Tiempo particular: dirigido a atrapar la atención del espectador al generar ambientes de suspenso, falsa expectativa, intriga u anticipación. En este tiempo en particular el uso de música extradiegética es muy habitual ya que en la mayoría de los casos es esta la que establece un determinado ambiente. (Iapichino, 2011, p. 38, 39).

Un buen ejemplo de este tiempo sonoro se da en la escena de la película *Verano del 84* (Whissell, Simard & Whissell, 2018), en la cual el personaje principal observa desde las afueras de la casa de su vecino que este está interactuando con un joven. La música que se escucha en estos momentos es la que dota a la escena de un aire de misterio e intriga. De no ser por la música se podría tener una lectura totalmente diferente, se podría tratar de un familiar por ejemplo y no sería más que una escena hasta algo tierna.

Tiempo psicológico: aquel en el que se desarrolla el sentido psicológico de la historia en términos sonoros. Desempeñando las siguientes funciones: informar al espectador sobre la caracterización de los personajes, focalización interna del personaje, evocar a la psiquis del personaje (Iapichino, 2011, p. 39).

Una de las herramientas más utilizadas en este tipo de tiempo sonoro es el *voice over* (Técnica de postproducción que consiste en una voz superpuesta que tiende a explicar u brindar información que no se revela visualmente), el *voice over* funge como un elemento excelente para abordar pensamientos internos de cada personaje.

El ejemplo para este tipo de tiempo sonoro se da cuando el protagonista observa una nota en el refrigerador de su casa y se escucha como la lee en su mente, por medio de *voice over*. La tonalidad con la que el joven lee lo escrito indica que le molesta la situación. Su madre trabajará horas extras por lo que no podrá compartir con ella la tarde. Es algo con lo que no está de acuerdo y que de ser posible cambiaría.

