

# Más allá de la imagen: Análisis del paisaje sonoro en el cine de terror

Trabajo terminal de la Licenciatura en Comunicación

Social que presentan para réplica final

Presentan:

Axel Abraham Camacho Amolitos  
Pablo Patricio Casas Ramírez  
Carlos Daniel Fermín Cruz  
Daniel Wenceslao Mendoza Sandoval  
Claudia Guadalupe Ponce Cervantes  
Valeria Ríos Arzate  
Edgar Sebastián Román Mondragón  
Abraham Vargas Loza

Asesor responsable: Yolanda Mercader Martínez

Asesor interno: Carlos Javier Gómez Castro

Asesora externa: Marcos Alan Trejo Peláez

Asesora externa: Saúl López Arzate

CDMX a 26 de septiembre del 2024

AXEL ABRAHAM CAMACHO AMOLITOS PABLO PATRICIO CASAS RAMÍREZ CARLOS DANIEL FERMÍN CRUZ DANIEL WENCESLAO MENDOZA SANDOVAL CLAUDIA GUADALUPE PONCE CERVANTES VALERIA RÍOS ARZATE EDGAR SEBASTIÁN ROMÁN MONDRAGÓN ABRAHAM VARGAS LOZA	TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL.  UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA  UNIDAD XOCHIMILCO
MÁS ALLÁ DE LA IMAGEN: ANÁLISIS DEL PAISAJE SONORO EN EL CINE DE TERROR  MEXICO D.F. SEPTIEMBRE 2024  NO DE PAGINAS TOTALES DE LA TESIS 163P.	ASESOR RESPONSABLE. YOLANDA MERCADER  SEPTIEMBRE 2024.

### RESUMEN

El cine de terror contemporáneo mexicano se distingue por su capacidad para evocar emociones profundas en el espectador. Esta investigación examina cómo el sonido, a través de efectos sonoros, música, sonidos vocales y silencio, influye en la construcción de atmósferas narrativas y en las respuestas emocionales del público. Mediante un enfoque cualitativo, se analizan tres películas relevantes del género, registrando los elementos sonoros y su impacto en la experiencia cinematográfica. Se enfatiza la importancia de reflexionar sobre el diseño sonoro y su papel en las emociones que emergen a partir de estos componentes en el cine de terror mexicano contemporáneo.

Palabras clave: **Producción sonora. Terror mexicano. Cine mexicano**

### ABSTRACT

Contemporary Mexican horror cinema is distinguished by its ability to evoke deep emotions in the viewer. This research examines how sound—through sound effects, music, vocal sounds, and silence—affects the construction of narrative atmospheres and the emotional responses of the audience. Using a qualitative approach, three relevant films in the genre are analyzed, recording the sound elements and their impact on the cinematic experience. The importance of reflecting on sound design and its role in the emotions that arise from these components in contemporary Mexican horror cinema is emphasized.

Keywords: **Sound production. Mexican horror. Mexican cinema**

Creo que la parte más difícil para mí siempre ha sido expresarme, jamás eh podido soltar con la facilidad que otras personas mis emociones reales sean buenas o malas pero hoy me encontré aquí frente una hoja vacía que espera suelte las palabras más emocionales al recibir este título universitario, pero no hay ninguna en mi mente más que un “gracias” a mis padres que son aquellas personas que me guiaron, toleraron, inspiraron y alentaron en cada una de las cosas que quería hacer aun incluso si sabían que los “dejaría en algunos meses” como cientos de hobbies que acumulo en mi cuarto, pues fueron aquellas personas que me ayudaron y me sostuvieron, aquellas personas que dedicaron tiempo y vida en darme la mejor formación buscando cada actividad, clase, museo, libro o incluso película (aun cuando no compartían el mismo gusto) que pudiera alentar a mi curiosidad y aprendizaje, brindándome todo lo necesario en esta vida, pues a pesar de los altos y bajos, peleas o diferencias siempre me dieron su amor y apoyo incondicional, sin embargo, a pesar de mi apatía y mi distancia en expresar mis emociones hoy solo puedo decirle que los amo con toda mi alma, de aquí hasta el sol.

(papa no puedes mencionar nada de esto después de leerlo)

-Claudia Ponce

A mi madre, por su apoyo inquebrantable, por ser siempre mi guía y mi pilar en mi carrera académica y personal.

A la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, por ser un espacio que ha fomentado mi desarrollo académico y personal, y por permitirme formar parte de su comunidad.

Agradecimientos:

Quiero agradecer a aquellos profesores que me ayudaron a marcar un camino en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, quienes me guiaron con su conocimiento y paciencia durante este proceso. Su dedicación ha sido clave para mi formación.

Finalmente, a mi madre, cuya fe en mí ha sido el motor que me ha impulsado a lo largo de este camino. Este trabajo es también suyo.

-Edgar Roman

Para mi madre Esther Aideé, quien a lo largo de mi vida trabajó como nadie para que sus hijos tuviéramos la oportunidad para estudiar, y estuvo ahí cada día apoyándome incondicionalmente, aunque nuestras ideas no siempre concordaban, nunca me dejó solo, trató de guiarme siempre por un buen camino, sé que eso no fue una tarea fácil y le agradezco infinitamente, gracias a la vida por darme una madre tan fuerte como tú.

Te amo.

-Axel Camacho

A mi mamá, Elvia, por siempre ser mi mayor apoyo y más grande inspiración; por verme en mis peores momentos y aun así tener la fe en mí para poder lograr mis metas. A mis gatas Úrsula y Mapacha, por acompañarme durante las largas noches y los días pesados.

-Valeria Ríos

Gracias a Dios, a la FJU México por inspirarme, apoyarme al brindar su confianza y por concluir esta etapa de mi vida, además contribuyo este logro por la realización de este trabajo a mis familiares, a mi padre Margarito F., a mi madre Francisca C. y hermanos, Leticia F., Maritza F. y Erick F. al apoyarme de diversas maneras para culminar el presente trabajo, de igual manera reconozco el apoyo de los docentes a cargo de las revisiones, tanto de la profesora Yolanda Mercader como al profesor Carlos Gómez, ya que la participación de ambos en sus comentarios y asesorías ayudó a realizar este trabajo con la mayor calidad posible. Sin duda alguna cada docente o compañero ayudo a la formación y pronta conclusión de esta Tesis, por lo cual tardaría mucho en mencionar y agradecer a cada uno, pues todos fueron importantes.

-Daniel Fermín

Agradezco a mis padres que siempre me han brindado su apoyo incondicional para poder cumplir todos mis objetivos personales y académicos. Ellos son los que con su amor y esfuerzo me han impulsado siempre a perseguir mis metas y nunca abandonarlas frente a las dificultades. Su confianza y ejemplo han sido una de las inspiraciones que me ha permitido llegar a la culminación de mi carrera. También son los que me han brindado el soporte material y económico para poder concentrarme en los estudios y nunca abandonarlos

- Daniel Mendoza



Quiero agradecer a mi madre Paty, quien siempre me ha brindado su apoyo incondicional, solapando cada una de mis ideas retorcidas, mostrando una inquebrantable confianza por mis decisiones y su amor como madre.

Agradecer a mi padre Jorge, que siempre me obligo a hacer lo que más amara, que me dejara desvelarme viendo películas, mostrarme sobre cine y solapando que faltara a la escuela para quedarnos viendo series y películas toda la mañana, por forjar a la persona que soy ahora y enseñarme a siempre ser empático con los demás.

A mi hermana Romy, que me obligo a tomar cursos y diplomados de cine, que me insultaba si no había visto películas de culto que ella si había visto, que siempre me alentó a cultivar mi pasión por el cine, siempre siendo sumamente critica con todo lo que hago.

A mi hermano Jorge, por siempre estar en cada uno de mis proyectos a pesar no tener ninguna afinidad por el cine, y por llevar gran parte del financiamiento de la película.

A mi hermanita Regina, por ser mi inspiración como artista, por dibujar e ilustrar cada una de mis ideas, por ser tan analítica con mis guiones, por ser mi mano derecha al vislumbrar mis ideas.

A Lalo por apoyarme desde que soy un niño, por siempre ver con atención y detalle cada uno de mis proyectos, por participar en ellos sin dudarlo y estar ahí siempre que lo necesito.

A Ram por brindarme tanta felicidad y amor todos los días.

A mi tío Nando por apoyarme estos últimos años en llevar a cabo mis proyectos, por su apoyo a pesar de la distancia que nos separa y el interés que da a cada uno de mis trabajos.

A mis perros, Kira, Argos, Gronky, Sombra, Cronos y Orion por estar cada día a mi lado.

- Pablo Casas

A mi familia por su apoyo en mi carrera profesional y a todos aquellos que siguieron mi formación como mis amigos y profesores. En especial a mi madre Rosario Loza Velasco, que siempre me ha inspirado a seguir adelante a pesar de las adversidades.

Dedico este trabajo a mis seres queridos.

-Abraham Vargas

# Índice

Introducción .....	1
Capítulo 1 Géneros Cinematográficos.....	4
1.1 Géneros cinematográficos .....	4
1.2 Tipología de géneros cinematográficos .....	5
Capítulo 2 Lenguaje Cinematográfico .....	9
2.1 Lenguaje Cinematográfico.....	9
2.1.1 Imagen.....	10
2.1.2 Montaje .....	16
2.1.3 Narración.....	17
2.1.4 Sonido.....	17
Capítulo 3 Producción Sonora .....	20
3.1 Producción sonora .....	20
3.2 Voz.....	21
3.2.1 Voz In.....	21
3.2.2 Voz en off .....	21
3.2.3 Voz over.....	21
3.2.4 Voz under .....	22
3.3 Efectos de sonido .....	22
3.3.1 Objetivos .....	22
3.3.2 Subjetivos .....	23
3.3.3 Descriptivos .....	23
3.4 Ruido .....	24
3.4.1 Ruidos naturales.....	24
3.4.2 Ruidos humanos.....	24
3.4.3 Sonido diegético y no diegético .....	24

3.5 Música .....	25
3.5.1 Música original .....	26
3.5.2 Música preexistente .....	26
3.5.3. Música diegética y no diegética .....	26
3.5.4 Funciones de la música en el cine .....	27
3.5.5. Leitmotiv .....	28
3.6 Silencio .....	29
3.6.1. El silencio como supervivencia.....	30
3.6.2. El silencio como pausa de la misma banda sonora .....	31
3.7. El sonido y su relación con las emociones .....	32
3.7.1 Frecuencia .....	32
3.7.2 Ritmo .....	32
3.7.3 Panning.....	33
3.8 La música y las emociones .....	33
3.8.1 Escalas Tonales.....	33
3.8.2 Escalas Modales .....	34
Capítulo 4 El cine de terror, su desarrollo y llegada a México. ....	37
4.1-Orígenes del Cine de Terror en México .....	40
Capítulo 5 Estudio de caso: Producción sonora en el cine de terror del México contemporáneo... 43	
.....	46
5.1.- Huesera de Michelle Garza - Ficha técnica .....	47
5.2. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada.....	49
5.3 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional .....	51
5.3.1 Participante 1 .....	51
5.3.2 Participante 2 .....	53

5.3.3 Participante 3 .....	55
5.3.4 Participante 4 .....	59
5.3.5 Participante 5 .....	63
5.3.6 Participante 6 .....	67
5.3.7 Participante 7 .....	69
5.3.8 Participante 8 .....	71
5.4 Huesera de Michelle Garza – Interpretación de los efectos del espectador .....	74
5.5- Conclusiones del Análisis .....	76
5.6.- Huesera de Michelle Garza - Ficha técnica .....	78
5.7. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada.....	80
5.8 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional .....	82
5.8.1 Participante 1 .....	82
5.8.2 Participante 2 .....	85
5.8.3 Participante 3 .....	88
5.8.4 Participante 4 .....	92
5.8.5 Participante 5 .....	96
5.8.6 Participante 6 .....	100
5.8.7 Participante 7 .....	102
5.8.8 Participante 8 .....	104
5.9 Mal de ojo de Isaac Ezban – Interpretación de los efectos del espectador .....	106
5.10- Conclusiones del Análisis .....	107
5.11.- La Región Salvaje de Amat Escalante - Ficha técnica .....	108
5.12. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada.....	111
5.13 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional .....	113

5.13.1 Participante 1 .....	113
5.13.2 Participante 2 .....	115
5.13.3 Participante 3 .....	117
5.13.4 Participante 4 .....	119
5.13.5 Participante 5 .....	123
5.13.6 Participante 6 .....	125
5.13.7 Participante 7 .....	127
5.13.8 Participante 8 .....	129
5.14 La región salvaje de Amat Escalante – Interpretación de los efectos del espectador .....	131
5.15- Conclusiones del análisis.....	132
5.16- Conclusiones generales de los análisis.....	133
Capítulo 6 Conclusiones .....	135
Bibliografía .....	138
Webgrafía.....	139
Filmografía.....	144
Índice de imágenes.....	148

# Introducción

El sonido en el cine tiene una historia extensa y significativa. Su llegada al séptimo arte se debió inicialmente a la necesidad de ofrecer algo novedoso para complementar la narración que proporcionaba la imagen, por lo que la primera producción con sonido sincronizado tenía la expectativa de ser una atracción innovadora para las audiencias, en un ambiente de crisis en las empresas de hollywood y una constante y veloz evolución tecnológica, fueron los elementos que permitieron añadir un nuevo campo de significación a toda historia de la gran pantalla. **“El Cantor de Jazz”** (Crosland,1927) apareció y cambió por completo la forma de ver el cine, incorporando un nuevo elemento y campo de significación del cine, transformando radicalmente la forma en que se experimentaba el arte cinematográfico y, en este peculiar caso, la forma de escuchar a las historias.

Para ofrecer una perspectiva más amplia sobre la llegada del sonido al cine, es fundamental considerar los cambios a partir de su introducción, por ello antes de que el sonido hiciera su aparición, en la época del cine mudo, se utilizaban intertítulos para conectar y explicar las escenas.

El sonido no solo revolucionó la producción cinematográfica, sino que también transformó la forma en que se consume pasando de ser una experiencia meramente visual a convertirse en una audiovisual. Esta nueva perspectiva de crear y disfrutar películas introdujo un campo de significación en el que emergen conceptos que trascienden la imagen y se integran al lenguaje cinematográfico, destacando la relevancia del sonido

El cine de terror, desde sus inicios, ha impactado en la industria cinematográfica, gracias a su capacidad para materializar los miedos más profundos y universales del ser humano. Este género ha sabido adaptarse y evolucionar según las particularidades de cada cultura, manifestándose de maneras distintas para reflejar las preocupaciones y angustias propias de cada sociedad.

En México, el cine de terror tiene la facilidad de alimentarse de una rica y compleja tradición cultural, donde lo macabro, lo sobrenatural y la muerte ocupan un lugar central en la vida cotidiana. No es casualidad, por tanto, que el público mexicano mantenga una relación

especialmente íntima y cercana con estas representaciones del miedo, otorgando al cine de terror un lugar destacado y privilegiado en su imaginario colectivo. La conexión entre las leyendas, los rituales y el folclore mexicano con el cine de terror ha permitido que este género florezca de manera única en el país, resonando con la sensibilidad popular y estableciendo una profunda complicidad entre el espectador y las historias contadas en la pantalla.

En el cine de terror mexicano, el sonido no solo acompaña a la imagen, sino que se convierte en un elemento fundamental que moldea la experiencia del espectador y amplifica el impacto emocional de la narrativa. La producción sonora en este género tiene un papel crucial en la creación de atmósferas inquietantes y en la generación de sensaciones que intensifican el miedo y el suspenso. Desde los susurros escalofriantes, la música inquietante hasta los efectos de sonido perturbadores, cada detalle auditivo está meticulosamente diseñado para sumergir al público en un mundo creado para desprender terror.

En México, donde las tradiciones culturales y las leyendas locales influyen profundamente en el cine, el sonido actúa como un puente entre lo sobrenatural y lo real, enriqueciendo las historias y aportando una dimensión adicional a la puesta en escena. Este enfoque auditivo no solo profundiza la inmersión del espectador, sino que también resalta la evolución del cine de terror en el país, demostrando cómo el sonido ha sido una herramienta esencial en la creación de una identidad única y distintiva en el género.

El objetivo principal de la investigación es analizar la producción sonora en el cine de terror contemporáneo mexicano, explorando su relevancia y profundidad dentro de este género, acompañado de un enfoque cualitativo, se pretende examinar cómo el sonido contribuye a la experiencia emocional del espectador de películas pertenecientes al género. Este trabajo parte de la premisa de que el sonido, más allá de ser un mero acompañamiento que refuerza las imágenes en pantalla, actúa como un elemento narrativo esencial, capaz de generar sensaciones y emociones que no solo intensifican el terror, sino que influyen en la interpretación y significación de la obra cinematográfica.

La investigación está estructurada en cinco capítulos. El primer capítulo aborda los géneros cinematográficos, proporcionando una definición general y explorando las principales tipologías dentro del cine. En el segundo capítulo se centra en un análisis



detallado sobre el lenguaje cinematográfico, con un enfoque específico en cómo el sonido interactúa con otros elementos narrativos. El tercer capítulo está dedicado a la metodología de investigación, explicando los procedimientos y enfoques utilizados para la recolección de datos y el análisis cualitativo. En el cuarto capítulo, se examina el desarrollo del cine de terror, tanto a nivel global como en México, destacando su historia, evolución y particularidades en el contexto del país. Finalmente, el quinto capítulo presenta el análisis de la producción sonora en las películas seleccionadas, incorporando las respuestas emocionales de los espectadores para evaluar el papel del sonido en la creación de atmósferas y su influencia en las emociones del público.

Este trabajo se complementa con un proyecto audiovisual titulado "El nacimiento del mal", una película de terror creada por los integrantes del equipo. Esta obra no solo refleja las inquietudes contemporáneas en el género, sino que también pone en práctica los conceptos explorados en esta investigación sobre la producción sonora. Al integrar elementos del sonido, la música y el silencio, se busca generar una experiencia inmersiva que potencie la narrativa y resuene con el público, convirtiendo la película en un ejemplo tangible de cómo el diseño sonoro puede influir en la emoción y la atmósfera en el cine de terror mexicano actual.

CDMX2024

# Capítulo 1

## Géneros Cinematográficos

### 1.1 Géneros cinematográficos

El género cinematográfico se refiere a una categoría o clasificación utilizada para agrupar películas que comparten características temáticas, estilísticas y narrativas similares. Estas características comunes permiten a los espectadores identificar y anticipar ciertos elementos dentro de una película, como el tono, la trama y los personajes. Los géneros cinematográficos proporcionan un marco conceptual que facilita la comprensión y el análisis de las películas, así como la comunicación entre cineastas, críticos y audiencias. El cine documental y el cine de ficción utilizan distintas formas de contar historias, mientras que el cine documental se centra en la representación objetiva de la realidad, utilizando imágenes reales y testimonios para abordar cuestiones de relevancia social; el cine de ficción trabaja con base en conceptos de la imaginación, esto para explorar temas y emociones de la realidad.

"Los géneros son un medio para estructurar la industria, la exhibición y la recepción de películas. En lugar de determinar de antemano qué películas pertenecen a qué géneros, los géneros se establecen en el proceso de interacción entre la industria cinematográfica y su audiencia, de manera que las películas se agrupan en función de sus similitudes y diferencias temáticas, estilísticas y narrativas". (Altman, 1999:49)

El género se cataloga a sí mismo, impone una pauta y anticipa al espectador sobre sus propias expectativas y experiencias culturales ligadas al propio cine o a cualquier otro arte relacionado, por lo tanto, cada género es en sí mismo una definición de su contenido por su propio nombre: "[...] Las películas forman parte de un género igual que las personas pertenecen a una familia o grupo étnico. Basta con nombrar uno de los grandes géneros clásicos --el western, la comedia, el musical, el género bélico, las películas de gánsters, la ciencia-ficción. el terror- y hasta el espectador más ocasional demostrará tener una imagen mental de éste, mitad visual mitad conceptual." (Jameson,1994:9)

Cada uno de estos géneros responde a una estructura y, a veces a una fórmula distinta, por ejemplo, el drama, el terror o la comedia suelen estar ligadas a las sensaciones que se generan en el público, el cine de ciencia ficción o futurista se centra en las formas en las que se presentan conceptos ciertamente desconocidos para el público, el cine policiaco bien conocido como noir está en función de la construcción de la trama y los plot twist que haya en esta.

Aunque algunos géneros cinematográficos tengan como origen la literatura o el teatro como el drama, la comedia, el terror, la épica y el musical, el cine como un arte relativamente moderno ha creado sus propios géneros como ya los mencionamos anteriormente, así también, con el paso del tiempo, el cine ha creado distintas variantes de estos géneros, combinando y transformando lo expuesto en la literatura o el teatro, podría parecer casi imposible lograr definir con certeza cuántos y cuáles son, así como de qué manera identificarlos, pues con el paso del tiempo el mismo cine se ha encargado de evolucionar no solo sus técnicas sino también sus narrativas.

## **1.2 Tipología de géneros cinematográficos**

Los géneros cinematográficos son aquellos que, a lo largo del nacimiento y desarrollo de la propia industria han ido creciendo según la demanda del propio público que consume el arte, estos se definen por su narrativa, temática, ambientación y ubicación espacio-temporal, podemos afirmar que son: el drama, la comedia, el western, el musical, la fantasía, la ciencia ficción, la acción, el bélico, el noir o policiaco y el terror, a pesar de que el cine y sus géneros son algo que constantemente está en evolución y mezcla de uno con el otro, debe existir una línea clara que marque el género de determinada obra, como lo afirma Altman.

“Igual que los géneros deben tener fronteras definidas para facilitar el tipo de crítica aquí descrito, cada película de un canon genérico debe constituir un ejemplo claro de dicho género. Si bien puede considerarse que una película combina varios estilos de iluminación o de planificación, que yuxtapone modelos de sonido completamente distintos que mezcla imágenes rodadas en escenarios reales con imágenes de estudio y otras surgidas del laboratorio, casi siempre se

la tratará, sin embargo, como western o cine negro, musical o drama, filme de acción o película épica.” (Altman,1999:39)

Así mismo la concepción de estos géneros deriva de otros estilos y temáticas que surgen a partir de la profundización de determinadas situaciones o conflictos según lo requiera la trama, sin embargo, podemos afirmar que el drama como género es la mayor de todas, pues es tan longeva como la propia literatura y a su vez podemos identificarla en la mayoría de las obras cinematográficas y dentro de otros tantos subgéneros puedan existir, Altman señala que:

“En los años veinte, casi todas las películas se consideraban dramas o comedias; en los cuarenta, se empleaban designaciones múltiples (drama-comedia, comedia juvenil o fantasía-comedia, por ejemplo); en los setenta existía toda una nueva serie de tipos genéricos como la road movie, el cine de catástrofes, entre otros. En lugar de considerar que los cambios de terminología modificaban la identidad genérica de las películas anteriores, sin embargo, los críticos han preferido pensar que los nuevos términos no deberían tener ningún efecto sobre las películas ya existentes, como si la identificación genérica se efectuase de una vez para siempre.” (Altman,1999:41)

En resumidas cuentas, el género se centra en la representación de conflictos emocionales y personales de los personajes, explorando temas profundos como el amor, la pérdida, la redención y la lucha por la supervivencia. Las películas dramáticas suelen enfocarse en narrativas intensas y personajes complejos, buscando conmover y emocionar al espectador a través de actuaciones convincentes y una dirección cuidadosa, es por ello, que en un principio se veía al drama como la madre de todos los géneros, pues de ella desembocaban distintas formas de hacer cine.

Por otro lado, para la industria cinematográfica naciente de principios del siglo XX en Norteamérica, otro de los géneros populares y de gran consumo, era la comedia, pues la falta de sonoridad en las películas daba cabida para un estilo de actuación más teatral y corpórea; una de las principales características del género con exponentes como Chaplin,

Keaton, Lloyd y Harold tenían la oportunidad de encarnar historias extravagantes, burlescas y absurdas.

El género estaba repleto de historias con personajes de distintas clases sociales bien marcadas: por una parte se hacía gala de miembros de la alta sociedad, se mostraban como aristócratas refinados y de clase, y por otra, se mostraba una clase baja proletaria, llena de carencias y exceso de trabajo; por lo normal, los actores ya mencionados, solían asumir el papel de un ciudadano ajeno a estas dos esferas sociales, las historias se desarrollaban en escenarios urbanos y con un diseño de producción demasiado teatral, de esta forma, la narrativa de las historias se llenaba de casualidades o de diversas confusiones que empujaban al protagonista hacia distintas acciones cómicas.

Sin embargo, es pertinente mencionar que, así como el drama, la comedia también viene acompañada de distintos géneros que enriquecen la historia de una película, ya sea que, se combine la comedia con el drama como es el ejemplo de **“Luces de la Ciudad”** (Chaplin,1931) que, de cierta manera, hace una crítica social a la falta de oportunidades y a la vida precaria que existía en las zonas urbanas de Estados Unidos de la década de los veinte en auge de la gran depresión.

Entonces teniendo el ejemplo de estos principales géneros cinematográficos, podemos entender que el género en el cine no es estático, sino que cada película puede partir de distintos estilos, afianzar un género predominante al momento de ponerlo en una balanza crítica y establecer ese concepto para anticipar a su audiencia, cada película se presenta como ejemplo del género en su totalidad, como réplica del prototipo genérico en sus características básicas. Se dice, entonces, que las películas «pertenecen a» o «son miembros de» un género.” (Altman,1999:42)

Con el paso del tiempo y la constante evolución del cine como industria, las audiencias han cambiado sus gustos y por lo tanto la demanda de historias deben atraer cada vez más a distintos públicos, es por ello, que expuesto lo anterior, tenemos que reconocer que hay una variedad casi incalculable de subgéneros donde convergen distintas historias, narrativas, argumentos, estilos y técnicas cinematográficas, como lo mencionamos también, los principales géneros cinematográficos son la base de muchos otros, que a su vez se han

mezclado con otros tantos y han ido creando y transformando distintas categorías, distintas de lo que es hoy el cine.

Existen cientos de ejemplos de subgéneros cinematográficos, algunos de los más famosos son: el cine de monstruos, que combina lo visto en el cine de terror, con el cine de ciencia ficción; el cine de catástrofes, que combina el drama con la acción y en algunos momentos con la ciencia ficción, un ejemplo más reciente podría ser la *space opera*<sup>1</sup>, subgénero que relata historias futuristas, tecnológicas y romántica que combina elementos de ciencia ficción, con acción y el western.

Recientemente muchos autores refieren que el propio género, es en sí mismo un subgénero, pues el clasificar una obra con un determinado género es algo propio de cada audiencia.

“Al clasificar las películas en géneros, tendemos cada vez más a hacer referencia a una serie de subgéneros y a combinaciones de elementos genéricos. El cine popular de los años ochenta y noventa muestra una gran variedad de películas que no encajan fácilmente en las clasificaciones de género habituales del periodo clásico.” (Tasker,1998:340)

Cada género cinematográfico se diferencia de los otros, aunque obtenga una particularidad de estos, pues es en la narrativa donde se muestra la esencia y diferencia de ese género ante los demás, ya sea que se ocupe una banda sonora con un tipo de música personalizada para aquella escena o pieza, el plano de tomas, la historia, etc. De igual manera es el público quien abre la brecha al influir para determinar y categorizar aquella obra expuesta en pantalla con un tipo de género en específico.

---

<sup>1</sup> **Space opera:**La Opera espacial es un tipo de historia muy particular dentro de un género mucho mayor. Normalmente se define como un subgénero de la ciencia ficción en el que se suceden aventuras a escala interplanetaria.

# Capítulo 2

## Lenguaje Cinematográfico

### 2.1 Lenguaje Cinematográfico

El lenguaje cinematográfico, una expresión artística y compleja que se refiere al conjunto de elementos audiovisuales ensamblados para comunicar un mensaje en el contexto del cine, abarcando desde la selección de imágenes hasta la manipulación del sonido que conforman una experiencia visual y emocional para el espectador. Así su transformación y su conjunto se llega al montaje de imágenes, en el cual se ensamblan secuencias visuales y sonoras que dan vida a una narrativa cinematográfica que permiten la creación de secuencias emotivas que capturen la atención del espectador a través de su historia.

Denominar el lenguaje cinematográfico tiene su significado a través de un conjunto de elementos audiovisuales utilizados para construir un mensaje, el montaje de imágenes, movimientos y sonidos donde la fotografía es un primer sustento. La imagen en el cine, exige el paso de otra, lo que da lugar al movimiento, entonces, el cine habla por medio de las imágenes, de los encuadres, de la palabra hablada, de los efectos especiales, del montaje, del color y de los sonidos.

Para analizar una película se deben identificar los elementos que las componen, lo cual conlleva una apreciación y entendimiento de cada una de las partes de un filme, de tal forma que se pueden observar los elementos particulares como el de la imagen, el sonido o el montaje, para en conjunto formar una narrativa audiovisual logrando que los espectadores puedan interpretar lo que ven, escuchan y sienten.

“La imagen representa, según este modelo, un conglomerado de impulsos que determinan un motivo sonoro, o inversamente, la existencia de un sonido que condiciona la permanencia y la significación de una imagen. Para Eisenstein el engarce entre imagen y sonido se produce utilizando como elemento de enlace al movimiento, que viene a constituir la lengua franca (lengua utilizada para la comunicación entre grupos de personas que hablan diferentes idiomas)” (Morales,2001:12)

Podemos así denominar estos elementos como un lenguaje universal para el consumidor. Para llegar a la producción sonora, se debe construir un esquema de conceptualización de los elementos del lenguaje, en el que el sonido forma parte de ello y, por lo tanto, debe desarrollarse en paralelo a los demás componentes, por lo que es preciso mencionar cada uno de ellos.

### **2.1.1 Imagen**

La producción de la imagen se caracteriza por tener ambivalencia, es decir, es el producto de la capacidad de un objeto de capturar la con exactitud y de manera objetiva la realidad que se presenta, pero al mismo tiempo dicha actividad es realizada y dirigida de manera subjetiva por quien manipula el aparato.

“la imagen cinematográfica restituye exacta y totalmente lo que se presenta a la cámara y la grabación que ésta realiza de la realidad, es por definición, una percepción objetiva” (Martín, 2002:26).

La imagen en el cine produce en el espectador un sentimiento de realidad debido a que otro aspecto de la misma es que la imagen siempre está en presente, como un fragmento de la realidad exterior; así el tiempo pase, las imágenes capturadas se vuelven atemporales, podemos ver lo que un día es nuestra actualidad, así como el pasado en alguna época en particular o en su defecto, nos puede transportar a un futuro en donde la película expone un desfase temporal con nuestra actualidad, sin embargo para el observador siempre estará experimentando un presente.

#### **2.1.1.1 Composición visual o fotográfica**

Los encuadres son el proceso por el cual la filmación pueda obtener información de la realidad exterior a través de la cámara. El encuadre se refiere a la composición del contenido de la imagen, es decir, la manera en que el creador organiza y selecciona el fragmento de la realidad que desea representar.

La elección de los planos permite dejar ciertos elementos de la acción fuera de cuadro, mostrar solo un detalle significativo o simbólico o incluso componer de manera arbitraria y



de manera poco natural el contenido del cuadro, modificar el punto de vista normal del espectador y jugar con la tercera dimensión del espacio, también llamada profundidad de campo. En palabras de Martín “La mayoría de los tipos de planos no tienen otra razón que la comodidad de la percepción y la claridad de la narración.” (Martín,2002:44)

Los planos se dividen de la siguiente manera, dependiendo de qué es lo que se quiera mostrar al espectador y con base en la acción que el creador quiere expresar durante una escena:

- Plano general (PG): Muestra una escena completa, situando a los personajes en su entorno. Se utiliza para establecer contexto y ubicación.
- Plano medio (PM): Enfoca a los personajes desde la cintura hacia arriba. Es ideal para diálogos y mostrar interacciones entre personajes.
- Plano corto (PC): Se enfoca en la parte superior del cuerpo del personaje, incluyendo la cabeza y los hombros. Se utiliza para destacar las expresiones faciales y las emociones.
- Plano detalle (PD): Muestra un objeto, una parte del cuerpo o algún elemento significativo en primer plano. Suele utilizarse para crear suspenso o resaltar detalles importantes.

Otro recurso que interfiere en la imagen son los ángulos de toma, los cuales pueden adquirir un significado psicológico en particular, es decir, con base en la angulación la imagen puede expresar distintas percepciones de una escena.

- Normal: La cámara está colocada a la altura de los ojos del personaje. Este ángulo se utiliza para proporcionar una perspectiva natural y neutral de la escena.  
Picado: La cámara está colocada por encima del sujeto, mirando hacia abajo. Este ángulo se utiliza para mostrar al sujeto como vulnerable, débil o insignificante.  
Contrapicado: La cámara está colocada por debajo del sujeto, mirando hacia arriba.

Este ángulo se utiliza para mostrar al sujeto como poderoso, dominante o amenazante.

- Cenital: La cámara está directamente encima del sujeto, apuntando hacia abajo. Este ángulo se utiliza para mostrar una perspectiva aérea y puede resaltar la vulnerabilidad o la insignificancia del sujeto.
- Nadir: La cámara está directamente debajo del sujeto, mirando hacia arriba. Este ángulo puede usarse para crear una sensación de opresión o para destacar la grandeza del sujeto.
- Holandés: La cámara está inclinada en un ángulo diagonal. Este ángulo se utiliza para crear tensión, confusión o inestabilidad en la escena.
- Ojo de pez: La cámara utiliza una lente de ojo de pez para capturar un campo de visión extremadamente amplio y distorsionado. Se utiliza para crear efectos visuales llamativos y surrealistas.

Los movimientos de cámara desempeñan distintas funciones para la expresión cinematográfica, como lo son por ejemplo el acompañamiento de un persona u objeto, la creación de un movimiento ilusorio en un objeto que se encuentra estático, la descripción de un espacio, ambiente o acción que contenga información material o dramática y para definir las relaciones espaciales entre dos o más personajes u objetos pertenecientes a la acción de la escena.

Hay dos funciones donde los movimientos de cámara enriquecen en la narrativa de una escena, los cuales son el descriptivo, es decir, el valor recae en cuánto le permite al espectador conocer del ambiente o acción que se presenta, y por otro lado está el valor dramático, en donde el movimiento mismo tiene un significado y con esto expresa un elemento psicológico para el desarrollo de la acción, lo cual permite potencializar alguna situación de riesgo o suspenso.

Marcel Martin expresa una tercera función a la que denomina rítmica. Él menciona que:

“La cámara móvil en todo momento crea una especie de dinamización del espacio, que en vez de permanecer en un marco rígido se hace fluido y vivido: los personajes parecen arrastrados por una coreografía” (Martin, 2002:53)

Los movimientos de cámara pueden ser distinguidos además de las siguientes maneras:

**Paneo (pan):** La cámara gira horizontalmente sobre un eje fijo, ya sea de izquierda a derecha o viceversa. Se utiliza para explorar el paisaje, seguir el movimiento de los personajes o revelar detalles importantes en la escena.

**Tildeo (inclinación):** La cámara se inclina verticalmente hacia arriba o hacia abajo desde un punto fijo. Se utiliza para mostrar la altura de un objeto o para seguir el movimiento vertical de los personajes.

- **Dolly:** La cámara se mueve físicamente hacia adelante o hacia atrás en una línea recta. Se utiliza para acercarse o alejarse de los sujetos, crear sensación de movimiento o seguir a los personajes mientras se desplazan por el escenario.
- **Traveling:** La cámara se desplaza lateralmente siguiendo el movimiento de los personajes o elementos en la escena. Puede realizarse con un carro de riel (dolly track) o con estabilizador de imagen para movimientos más fluidos y orgánicos.
- **Crane shot (pluma):** La cámara se eleva verticalmente mediante una grúa o brazo articulado. Se utiliza para obtener una vista aérea de la escena, para destacar la grandeza de un entorno o para crear una sensación de elevación dramática.
- **Handheld (mano):** La cámara es sostenida a mano por el operador, lo que produce una imagen más inestable y vibrante. Se utiliza para crear una sensación de realismo, inmersión o urgencia en la escena.

- Steadicam: La cámara está montada en un arnés especial que estabiliza los movimientos del operador, permitiendo desplazamientos suaves y fluidos mientras se mueve con los personajes. Se utiliza para seguir a los personajes de manera íntima y dinámica, sin las vibraciones características de la filmación a mano alzada.
- Zoom: La lente de la cámara se ajusta para cambiar el tamaño aparente de los sujetos u objetos en la escena. Aunque técnicamente no es un movimiento de la cámara, el zoom se utiliza para enfocar la atención del espectador en detalles específicos o para crear transiciones visuales.

Existen otros recursos que influyen en la creación de imagen; se les llama no específicos debido a que no pertenecen al arte cinematográfico, pero son utilizados en el proceso de creación.

### **2.1.1.2 Iluminación**

La iluminación otorga expresividad a la imagen pues crea una atmósfera; las escenas filmadas en exteriores están rodadas con el apoyo de reflectores o pantallas reflectoras. Cabe señalar que, para las escenas nocturnas, suelen estar iluminadas con mucho brillo incluso cuando la narración no contiene con toda evidencia ninguna fuente luminosa.

La iluminación genera un irrealismo debido a las técnicas implementadas, pero con ello se logra una fotografía bien contrastada, ajustando el balance de blancos y de negros.

“La fotogenia de la luz es una fuente fecunda y legítima de prestigio artístico para una película, y en definitiva es preferible una iluminación artificial, estéticamente hablando, a una iluminación verosímil pero deficiente.” (Martin,2002:64)

Con la iluminación también comenzó el uso de sombras proyectadas, mismas que ofrecen la construcción de un factor de angustia ante lo desconocido o amenazador que se deja entrever. Pero no solo la iluminación es importante, ya que la ausencia otorga una profundidad de campo en la que el receptor centrará su atención de manera directa o indirecta para descubrir qué hay detrás de esa falta de luz.

### 2.1.1.3 Estilos visuales

Los decorados comprenden los paisajes naturales como las construcciones humanas. Sean interiores o exteriores, éstos pueden ser naturales o contruïdos en un estudio, incluso al aire libre. Los decorados se construyen con base en la verosimilitud hist3rica, econ3mica o de simbolismo, por el hecho de estilizar un ambiente o dar una significaci3n particular a la escena.

Algunos decorados pueden ser:

- Realista: El decorado no tiene m1s implicaci3n que su materialidad misma y s3lo significa lo que es.
- Impresionista: Es un decorado natural que se elige con base en la trama de la acci3n de la escena, pues condiciona y refleja a la vez el drama de los personajes.
- Expresionista: Se crea de manera digital con el fin de presentar una deformaci3n y estilizaci3n simb3lica.

Natural o artificial, el decorado cumple una funci3n de contrapunto con la tonalidad moral o psicol3gica de la acci3n.

Otro elemento que ayuda a tener una buena imagen es el color, su funci3n b1sica es a1adir realismo a la imagen, es decir, el color ayuda a realzar elementos narrativos en una escena. Al crear cine se puede utilizar una paleta de colores especïfica que ayuda a resaltar alg3n tema o simbolismo durante una escena. Los colores se emplean para enfatizar el estado de 1nimo de un personaje o para indicar el cambio de una trama. Entonces, los colores permiten crear una atm3sfera y transmitir emociones y con ello lograr influir en el espectador y hacer que conecte con la historia. El color tambi3n ayuda a identificar y distinguir a los personajes o una ubicaci3n, lo cual permite al espectador asociar el color con alguna identidad.

El color es una herramienta que sirve para establecer un estilo visual y definir la estética de la película, ya que se puede elegir una paleta de colores vibrantes o en contraparte, una paleta de colores con tonos menos saturados u oscuros.

Finalmente, el uso del color puede ser utilizado para expresar la evolución de la historia, pues con el cambio de tonalidad en la paleta de colores se indica un cambio emocional o puede representar la transformación de un lugar o de una situación.

### **2.1.2 Montaje**

El montaje se refiere a la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración. Se tiene dos tipos de montaje, el montaje narrativo y el montaje expresivo.

El montaje narrativo consiste en reunir planos de acuerdo con una secuencia lógica y cronológica con el fin de relatar una historia para que la acción tenga un progreso desde el punto de vista dramático y psicológico a través del desarrollo de una serie de acontecimientos.

El montaje expresivo se basa en la yuxtaposición de planos que tienen por objeto el encuentro de dos imágenes con el fin de expresar una misma idea o sentimiento y dar con ello continuidad a la historia que se presenta, se cumple con las funciones de:

- Creación de movimiento: Se refiere a que en cada una de las imágenes de un filme muestra un aspecto estático de los personajes, objetos o del ambiente y su sucesión o desarrollo es lo que recrea el movimiento y la continuidad de la historia. “Movimiento es animación, desplazamiento y apariencia de la continuidad temporal o espacial dentro de la imagen.” (Martin,2002:157)
- Creación de ritmo: Se refiere a una distribución métrica y plástica. Martin lo explica de la siguiente manera:

“Un Filme en donde predominan las tomas cortas o los primeros planos tendrá un ritmo muy peculiar; el paso de una panorámica muy rápida a un primer plano fijo o de una toma de caballería al galope al de un rostro inmóvil crea un efecto de ritmo muy característico y llamativo”. (Martin,2002:157)

Creación de la idea: Consiste en concentrar elementos tomados de la totalidad de la realidad y lograr que surja un nuevo sentido de su confrontación.

### **2.1.3 Narración**

La narración es un proceso que se basa en la combinación armoniosa de elementos visuales y sonoros para contar una historia de manera convincente y emocionante. Esta narración se construye a partir de la cuidadosa selección de planos, ángulos de cámara, iluminación, sonido y diálogos, los cuales trabajan en conjunto para crear una serie de emociones que se desarrollen a lo largo de la trama y que busquen cautivar al espectador.

No obstante, la narración cinematográfica va más allá de la mera combinación de estos elementos técnicos. También implica la creación de una atmósfera que conecte de manera profunda y emocional al público con la historia que se está contando. En este sentido, es crucial mantener la verosimilitud narrativa, es decir, asegurarse de que ningún aspecto visual o sonoro perjudique la credibilidad de la representación, "no se recurre a ningún medio expresivo que perjudique a la verosimilitud representativa de la imagen o del sonido (material o psicológicamente)" (Martin,2002:195).

### **2.1.4 Sonido**

El sonido es el fenómeno que genera una narrativa en una película o una obra audiovisual creando impacto en los espectadores, ya sea a nivel emocional, cultural, social o estético. Este proceso ha alcanzado un estatus icónico o de culto a lo largo de la historia del cine. Eisenstein escribió “El sonido no se introdujo en el cine mudo: salió de él. Surgiendo por necesidad que incitaba a nuestro cine mudo superar los límites de la pura expresión plástica” (Martin,2002:121). Así, a través del tiempo y de la necesidad de que el cine se

reinventara, surgió el sonido en las películas. El sonido no solo es música y sonidos vocales, sino que va más seccionado en otras corrientes, como lo son:

- Voz o diálogos: Forman parte de la construcción de los personajes que ayudan al desarrollo de la trama, su comunicación forma parte de esta narrativa dentro de la película, estas interacciones y conversaciones dan significado al contexto de las historias entre ellos. La voz del personaje no solo se limita a hablar sino también en aspectos como el tono y la entonación además del acento, el ritmo del habla, el volumen y la claridad que se da a través de la actuación.

“En principio en el nombre del realismo de la representación audiovisual hay coincidencia entre el punto de escucha de un personaje. [...] Así a partir de la imagen el sonido adquiere su valor dramático a través de la representación de sus efectos en el rostro o la conducta de los personajes que oyen”  
(Martin,2002:142)

- Ruido: El ruido es un recurso utilizado de manera deliberada para transmitir una sensación específica, generar un ambiente nuevo o crear una atmósfera necesaria para la narrativa de la película. Los ruidos se pueden distinguir como ruidos naturales o ruidos humanos según Marcel Martin, así los realizadores pueden usar este recurso para ambientes como la lluvia, el viento o multitudes para enriquecer la escena sumergiendo al espectador.
- Efectos de sonido: Es el elemento auditivo que se utiliza para crear una experiencia inmersiva y realista para el espectador, los efectos recurren a la ambientación tanto natural como artificial, este cumple para darle realismo y ambiente, acciones y efectos especiales (como explosiones, choques disparos, peleas, entre otros), así como su énfasis en la dramatización, transiciones en el montaje que añaden ritmo al montaje, así como expresiones emocionales (como suspenso, terror, tristeza, sorpresa, entre otros)



- Silencio: El silencio forma parte del sonido, es la ausencia de él lo que crea una narrativa en la trama. Esta herramienta es esencial para generar una continuidad a las escenas, se utiliza estratégicamente en diferentes ocasiones dependiendo de lo que se busque transmitir como puede ser tensión, enfatizar un momento clave generando algún impacto en el espectador, por eso “es evidente que el sonido no es siempre es un simple complemento de la imagen y el montaje permite los usos más audaces, en especial a través del asincronismo” (Martin, 2002:127) haciendo alusión a la falta de algún sonido.
- Música: El papel que ha desempeñado la música establece un ritmo en la atmósfera de la película. Ya sea que esté instrumentalizada, vocalizada o ambas, el ritmo que genera añade una fuente de emociones en un realce de momentos claves de la historia, desarrollando la trama. Es así como la música puede reflejar el estado de ánimo, la personalidad de los personajes y coherencia narrativa. Eisenstein comenta a partir de la teoría contrapunto audiovisual: “se basa en la creencia de la necesidad de una coordinación rigurosa entre los efectos visual y motivos musicales” (Martin, 2002:134)

# Capítulo 3

## Producción Sonora

Una producción audiovisual es la estructura sonora que forma parte de la construcción narrativa, nos ayuda a comprender los elementos del lenguaje cinematográfico, a su vez entender a grandes rasgos el conjunto de ellos una vez ensamblados como el del sonido. En el anterior capítulo nos dedicamos a detallar aspectos del lenguaje cinematográfico y en general la imagen que compone a una película, con ello se comprenden y se explican conceptos para la parte sonora en una producción.

Para comprender cómo y por qué la producción sonora logra conectar de forma única en el cine de terror, es necesario revisar varios puntos que componen y en qué aportan a la producción sonora de una película. Para comenzar debemos definir qué es la "producción sonora" y entender cómo se ha integrado gradualmente en las producciones audiovisuales, desempeñando un papel en la construcción y aportación hacia la narrativa.

### 3.1 Producción sonora

La inserción del sonido en el cine se vio primeramente con la película **“El Cantor de Jazz”** (Crosland,1927), la cual marcó un cambio en la historia del séptimo arte; posteriormente no pasó mucho para que las audiencias fueran atraídas por esta forma que completa la narrativa de una película. Desde los sonidos vocales, hasta la música, el sonido agrega un plano de significado a las historias, por lo que se empezó a agregar una banda sonora a estas.

La producción sonora es el proceso donde se diseña y planea el sonido de una película, complementa el sentido de las imágenes y conecta directamente con el sentido auditivo al agregar sonidos que permitan reforzar lo que se ve en pantalla de la escena, el personaje y la historia, en la composición del diseño sonoro entran los sonidos vocales, efectos de sonido, ambientes, silencio y música, la unión de estos elementos sonoros se conoce como banda sonora, la cual es el conjunto de sonidos que son esenciales para la narrativa audiovisual.

“El sonido pues, actúa como un contrapunto, como una nueva forma de la elipsis, como un medio expresivo tan importante como la imagen y que en ocasiones la sustituye, como premonición o como motivo. El uso de un sonido inteligente se convierte en estrategia fundamental de construcción de sentidos”. (Rodríguez, 2019:5)

Para empezar a explicar la producción sonora debemos ubicar el significado de cada concepto y su función, puesto que es uno de los aspectos que más puede contribuir a la narrativa de una película. Empecemos con los diálogos o la voz.

### **3.2 Voz**

La voz, son los sonidos producidos por la articulación de palabras de una persona, puede estar dentro de la escena o ser ajena a los personajes de una película para que solo el espectador pueda escucharlas; también puede agregar una capa de expresividad a la narrativa.

#### **3.2.1 Voz In**

Presenta la historia con la interacción de dos o más personajes, por eso es que es la más común en las narraciones cinematográficas haciéndose presente en forma de diálogos.

#### **3.2.2 Voz en off**

Los personajes escuchan la voz dentro de la escena, como lo pueden ser los pensamientos de una persona o sonidos vocales.

#### **3.2.3 Voz over**

Es la voz de un narrador que siempre permanece fuera de la escena. En este sentido sólo el espectador la puede oír, aunque también pueden ser los pensamientos de un personaje que solo puede ser escuchado por el espectador y no por los demás personajes dentro de la historia.

### **3.2.4 Voz under**

La voz under es la traducción en simultáneo donde la puesta original del audio es reemplazada por un doblaje que queda por encima de ésta, el mayor ejemplo podemos verlo en los documentales.

Después de la voz consideramos a los efectos de sonido que están presente en toda la historia casi de la misma forma que la voz y estos son:

### **3.3 Efectos de sonido**

Los efectos de sonido (FX) son aquellos elaborados de manera artificial para dar sentido o generar un ambiente para escenarios, estos efectos son utilizados en el cine y en cualquier otro medio audiovisual, también tienen una función para contar una historia sin recurrir a la voz, buscando esa conexión con los sentidos del espectador. Se pueden identificar tres tipos de efectos dentro de una narrativa, los cuales son objetivos, subjetivos y descriptivos cada uno con diferencias entre sí.

#### **3.3.1 Objetivos**

Son los sonidos naturales del mundo que dependen de donde se encuentre el personaje.

- **Foley:** Aunque actualmente los efectos de sonido no suceden en el momento en el que se filma la película, como es en el caso del “foley”, debemos saber que antes no era así ya que como su mismo nombre lo indica esta técnica surge por Jack Foley, quien fue pionero en los efectos de sonido donde al ver que ésta misma técnica funcionaba en la radio, decidió dar el salto al mundo cinematográfico. Aunque antes estos efectos se daban al momento de filmar la película, actualmente es una técnica que se aplica en la postproducción de audio para recrear y sincronizar sonidos naturales, propios de personas, cotidianos o incluso de objetos, con el fin que tiene el recrear estos sonidos es el de ofrecer detalles, limpieza, exactitud y calidad al momento de escucharlos pues para unos esto es todo un proceso de arte propio.

“El Foley es el arte de crear sonidos realistas y convincentes para películas, juegos y animaciones, aportando un nivel de realismo y detalle crucial para la experiencia auditiva del espectador” (Ament,2021:40)

- Ambiente: El ambiente forma parte esencial de la producción sonora al momento de querer darle un toque realista al filme en cuestión ya que esta es la que ayuda a dar una inmersión dentro de la narrativa. Además de darle esta esencia única, captura también detalles importantes y crea una atmósfera propia, además que sin este sonido las escenas podrían llegar a sentirse vacías.

### **3.3.2 Subjetivos**

Los sonidos subjetivos son aquellos que buscan transmitir emociones o ideas al espectador, estos pueden usarse para denotar una acción o crear tensión durante la escena. Este tipo de sonido lo podemos apreciar mucho en las películas de terror a través de sonidos de cosas sencillas, como una puerta rechinando o pasos de una persona que son utilizados para ocasionar suspenso y miedo al espectador.

### **3.3.3 Descriptivos**

Como la misma palabra lo indica, describe los aspectos sonoros que se utilizaran en una escena o incluso a algún personaje en específico, además, estos son inventados para producir sonidos con características fantásticas o sobrenaturales, los cuales se agregan a elementos o personajes para aportarles una verosimilitud dentro de la narrativa.

También como parte fundamental del sonido, podemos encontrar a todos los ruidos en una película, que aportan ese ambiente de la naturaleza y las cosas mecánicas o los sonidos que generan las acciones humanas que no son tan protagónicos en la narrativa como lo puede ser la voz.

### **3.4 Ruido**

Es el sonido directo de los elementos que están en el ambiente más no son el ambiente en sí, por ejemplo, cuando encontramos ruidos de animales en una granja, o coches en una ciudad. Como lo menciona Marcel Martin, los ruidos se diferencian de dos maneras:

#### **3.4.1 Ruidos naturales**

Todos los fenómenos sonoros que podemos percibir en la naturaleza virgen, que es todo aquello que no es modificado por el ser humano (viento, trueno, lluvia, olas, agua que corre, gritos de animales, cantos de pájaros, etc.)

#### **3.4.2 Ruidos humanos**

- Ruidos mecánicos: Son los sonidos donde está presente la manipulación humana no natural de máquinas o cosas (máquinas, autos, locomotoras, aviones; ruido de calles, fábricas, estaciones, puertos)
- Palabras ruidosas: Son el fondo sonoro humano donde las versiones originales en que las palabras no tienen sentido alguno para nosotros; el sonido de las palabras es parte integrante de la atmósfera auténtica de un filme como por ejemplo los murmullos en un salón o en una ciudad.
- La música ruido: Son las piezas musicales que están presentes como acompañamiento en una escena que pueden provenir de la radio, estéreo de un auto o reproductores de música, (suele ser un simple fondo sonoro, pero puede adquirir un valor simbólico).

#### **3.4.3 Sonido diegético y no diegético**

Aunque pueda crear confusión, el sonido diegético no es lo mismo que la música diegética ya que la manera en la que están aplicadas es muy distinta.

El sonido diegético va a ser todo aquello que suena tal como es, como por ejemplo el sonido de la lluvia, tráfico o viento, este no tendrá ninguna modificación y además no necesita ser sincrónico.

El sonido no diegético es aquel que esté provocando dicho sonido es decir que sea visible, como el tic tac de un reloj, las pisadas de una persona, pasos extremadamente lentos o incluso una puerta rechinando.

Dentro de la producción sonora también encontramos a la música, la cual juega un papel crucial como acompañamiento y refuerza la narrativa, además, podremos notar la diferencia y el uso con el concepto anterior de sonido diegético y no diegético.

### 3.5 Música

La música dentro de la producción sonora acompaña el filme y aporta un sentido melódico a la narrativa, y aunque la música es parte de la producción sonora esta también tiene su propia producción dentro de los audiovisuales pues esta se encargará de la creación, selección, integración y postproducción de la narrativa musical para una película, serie u obra refiriéndonos desde una melodía<sup>2</sup> o una canción<sup>3</sup> que acompañará a una franquicia, escena o personaje, dicho de otro modo, nos referimos a la banda sonora<sup>4</sup> y el soundtrack<sup>5</sup> en el que podemos incluir canciones, melodías o vocales musicales que será de ayuda a la narrativa de la historia de igual forma que otros sonidos la música cumple diferentes funciones. y se puede clasificar según la composición, según la fuente de emisión del sonido y según el grado de sincronización.

Dentro de la composición podemos encontrar a la música original y la música preexistente.

---

<sup>2</sup>**Melodía:** Combinación de sonidos en una secuencia lineal de notas que el oyente escucha con una sola estructura.

<sup>3</sup>**Canción:** Composición que se canta o hecha a propósito para que se le pueda poner música.

<sup>4</sup> **Banda sonora:** es todo aquel conjunto de elementos sonoros diseñados en exclusiva para determinadas películas

<sup>5</sup> **Soundtrack:** canciones preexistentes que el director elige para incluir en la historia

### **3.5.1 Música original**

Es toda aquella que se crea para la película por lo que su composición es exclusivamente para la película y hace presencia constantemente dentro de la historia como por ejemplo la música que hizo John Williams para Star Wars.

### **3.5.2 Música preexistente**

La música preexistente es la que no se hizo ni se pensó para la película en general son canciones o composiciones prestadas que ya existen y solo las utilizan para escenas específicas en forma de acompañamiento, aunque de esta también se puede versionar o adaptar según las necesidades creativas del autor de la película como por ejemplo la composición de Unchained Melody, canción que se concibió para la película de “**Ghost**” (Zucker,1990), la cual ha sido versionada en varias ocasiones.

### **3.5.3. Música diegética y no diegética**

En la segunda parte de la clasificación de la música tendríamos a la que corresponde según su fuente de emisión tenemos a la música diegética y no diegética.

Existen diferentes tipos de música para ser incluidos en la banda sonora de un filme estos al igual que el sonido se dividen por dos categorías la música diegética y no diegética que se usarán de forma estratégica para ambientar, potencializar, agregar o incluso ejemplificar una acción, sensación o emoción.

Por ejemplo, la música diegética de la película es aquella (que como ya revisamos previamente en el sonido) pertenece a la narración y forma parte de ese mundo, es decir, los personajes la escuchan e interactúan con ella de forma constante y activa.

Mientras que la música extradiegética o incidental es aquella que no pertenece al ambiente es decir los personajes no la escuchan, pero está ahí intensificar la acción del momento además de cumplir con la ficción del cine aunque estas son dos formas de usar canciones y melodías para acompañar la escena en el cine también existe un recurso en el que se escuchara constantemente un sonido, una melodía, una canción o incluso un tarareo



para asociar algo con la imagen y jugar con la tensión del espectador (sea de forma diegética, no diegética o incluso de forma mixta).

### **3.5.4 Funciones de la música en el cine**

Dentro de la clasificación que corresponde según el grado de sincronización encontramos que de manera particular en la música incidental cumple con dos funciones principales la narrativa y la expresiva.

#### **3.5.4.1 Función narrativa**

En un punto de vista narrativo la música dentro de una película puede:

Recrear el contexto de un momento en la historia, para poner al público en un ambiente dentro de la película, de igual forma presenta la estética de la época que se retrata dentro de la narrativa.

Puede dar ritmo a la narración conectando o separando las escenas, como por ejemplo hacer más ligeras las elipsis tan recurrentes dentro del discurso cinematográfico, de esta forma crea una unidad en la narración, entonces también cumple con una función estructural dentro de la historia pues ayuda a crear ritmo, ya que la música puede agrupar diferentes imágenes fijas para dar continuidad e impulso.

#### **3.5.4.2 Función expresiva**

En esta función la música puede producir efectos emocionales sobre los oyentes, donde existe una identificación entre el personaje de la historia y el espectador, se produce la identificación del espectador cuando con el uso de la música puede reconocerse con el personaje de la trama ya que esta tiene la habilidad de producir lo que está sintiendo el mismo, entonces así se elimina la distancia o pared de la pantalla y permite una conexión con la historia mediante la identificación, utilizando a la música para eso.

Dentro de esta función podemos identificar que la música es empática o anempática. Decimos que es empática cuando es acorde emocionalmente con la manera de la acción, y es anempática cuando hay un espacio que separa la emoción de la acción.

### 3.5.4.3 Función sincrónica.

Por último, tenemos a la función sincrónica la cual es la que acompaña a las acciones con piezas musicales, se puede entender mejor con el término de “mickeymousing” es una técnica donde se sincroniza el acompañamiento musical con las acciones que concurren en la pantalla. El término proviene de las producciones de Walt Disney. donde se intentaba que la música imitara los movimientos de los personajes.

### 3.5.5. Leitmotiv

Como ya establecimos la música es un recurso importante para conectar, influenciar, potencializar o incluso mejorar la experiencia del espectador, no obstante, dentro del cine el uso del leitmotiv<sup>6</sup> ha demostrado ser una herramienta poderosa y versátil para enriquecer la narrativa audiovisual pues ayuda al espectador a asociar personajes, actos, escenas o sentimientos con un sonido, melodía, canción o tarareo, pero ¿exactamente a qué nos referimos cuando decimos Leitmotiv?

“[...]Motivos musicales recurrentes asociados con personajes, situaciones o emociones específicas en una película, utilizados para reforzar temas y crear una identidad musical única” (Wierzbicki,2009:56)

Es por esta razón que el leitmotiv ha tenido un impacto en el desarrollo de la música cinematográfica en términos de estilo y composición. Ha llevado a la creación de bandas sonoras icónicas y memorables, donde la música se convierte en un elemento central de la experiencia cinematográfica y en una parte integral de la identidad de la película o incluso de un género.

Por último, el silencio y sus usos dentro de la producción sonora, el silencio en el cine debe ser considerado como un recurso sonoro que da un resultado mucho más expresivo que los efectos de sonido, la voz o incluso la música, donde se encuentra como un discurso en su propio significado o significante; el silencio no es únicamente una ausencia de sonido en

---

<sup>6</sup> **Leitmotiv:** Palabra de origen alemán que nace de la unión de las palabras “leiten” que significan “guiar” y “motiv” que significa “motivo”, se usa para referirse a un tema que es recurrente en una composición musical.

general, sino también es la ausencia de palabras que son expresadas a través de imágenes que se pueden emplear para una descripción, sensación o expresión que el espectador puede reaccionar.

### 3.6 Silencio

El género de terror ha tenido siempre presente el uso del sonido para provocar sentimientos al espectador. La intención de perturbar se ha materializado no solo en las imágenes que se nos muestran en pantalla, sino que tanto las bandas sonoras como la utilización de los pertinentes ruidos ambientales han servido para que, el cine de género adquiriera ciertos tópicos en cuanto al uso del sonido.

Es por ello que la ausencia de éste consigue ser una clara representación de la ruptura de los estereotipos, convirtiendo los momentos de silencio absoluto en algo parecido a lo que el cine de terror ha conseguido hacer con otro tipo de total ausencia: la oscuridad.

Si la falta de ruido convierte el silencio en un motivo para causar nerviosismo al espectador, a menudo esta representación de la oscuridad viene ligada a la forma de crear tensión provocada por el silencio.

El aislamiento y la oscuridad se transforman en los principales elementos a través de los cuales se deberá sobrevivir. Y el silencio será el principal aliado para la supervivencia. En esta ocasión, se encuentra con un factor que más que ser parte inherente de la trama, sirve como herramienta para la construcción de tensión.

En palabras del cineasta francés Robert Bresson, gran defensor del silencio como recurso cinematográfico:

“Es apasionante orquestar convenientemente los ruidos cotidianos. Pero lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera. Para que tenga intensidad, el silencio debe ser preparado cuidadosamente. Cualquier momento de una película depende de los momentos que lo rodean.” (Bresson:1979)

Usos del silencio en el cine de terror:

- **Construcción del mundo:** Desde un inicio, el silencio está presente en la narrativa. Los personajes desarrollan sus acciones en un entorno donde cualquier sonido puede atraer a las criaturas, lo que hace que el silencio sea una cuestión de vida o muerte. Esta premisa transforma el silencio en un elemento central de la historia, no solo como una herramienta de suspenso, sino también como parte integral del desarrollo de los personajes y el mundo.
- **Tensión constante:** La ausencia de sonido o música en muchas escenas hace que los momentos de tensión sean aún más intensos. Los espectadores se encuentran tan atentos al entorno como los personajes, anticipando el menor ruido. Esto crea una sensación de inmersión que es difícil de lograr con otros métodos.
- **Momentos impactantes:** Cuando finalmente se rompe el silencio, ya sea por un accidente o por la aparición del monstruo, el impacto es mucho mayor. El contraste entre el silencio absoluto y el sonido repentino eleva el nivel de terror y mantiene al público en un estado constante de ansiedad.
- **Expresión y lenguaje:** Con la falta de diálogo verbal, los actores deben comunicar emociones y pensamientos a través de expresiones faciales y lenguaje corporal, lo que añade una capa adicional de intensidad a las actuaciones. El silencio obliga a los personajes a encontrar otras formas de expresión, lo que también aumenta la empatía del espectador hacia ellos.

### 3.6.1. El silencio como supervivencia

El silencio se convierte en la principal forma para el ataque por parte del monstruo de la película (momias, en este caso), algo más que común por lo que a las películas de monstruos, por norma general, se refiere: si no pueden oírte, pasarás desapercibido y la posibilidad de que sobrevivas aumentará. Como ejemplo, en la película *El Santo contra las momias de Guanajuato*, la secuencia cuando las momias entran a la casa de Blue Damon, la

niñera de su hijo se encuentra revisando que las puertas y las ventanas estén cerradas, caminando de manera sigilosa.

Otro ejemplo, **“Juega conmigo”** (García,2021), unos niños son acechados por una entidad maligna en su casa, la secuencia muestra cómo en silencio los niños caminan por pasillos y cuartos de la casa, guiados por llantos de un bebé que rompe por momentos el silencio, hasta que finalmente la presencia se hace presente. La premisa queda entonces clara desde un primer momento y recuerda aquella máxima de las monster movies: no hagas ruido si quieres mantenerte con vida.

### **3.6.2. El silencio como pausa de la misma banda sonora**

El silencio forma parte de la banda sonora; como pausa específica entre diálogos, ruidos o música, como recurso expresivo propio del sonido o, mejor dicho, la ausencia. Las películas construyen un contexto habitualmente sonoro, y por ello, la ausencia de ruido o las pausas entre los mismos contribuyen a contextualizar y condicionar algunas situaciones que se presentan, mismas que pueden significar diferentes emociones o sensaciones, pero siempre con eficacia dramática aportada a la narración, se conforma como un recurso provocativo e inquietante, de intriga e incomodidad.

Solo con el color como fuente disponible podemos considerar el uso de la fotografía en blanco y negro como el resultado de una decisión artística consciente. Solo en el cine sonoro puede utilizar el director el silencio para conseguir un efecto dramático. (Perkins:1976)

Por lo tanto, el silencio va más allá de ser un instante sin ruido, crea un ambiente inmersivo para la audiencia en el que se vive un momento de tensión hasta el punto de quiebre que es cuando el ruido vuelve a estar presente y se genera una catarsis en el espectador, que es ocasionada por la revelación del suceso que rompe con la incertidumbre que se desarrolla en la escena.

### 3.7. El sonido y su relación con las emociones

Es indiscutible que los sonidos y las reacciones humanas están estrechamente relacionadas, esto debido a que la audición es un sentido fundamental en el ser humano estando presente incluso antes de su nacimiento y que nos sirve para la supervivencia del día a día de la misma manera nos ayuda a la memoria pues está percibe y cataloga ciertos sonidos y notas musicales a diversos sentimientos y emociones esto para poder mandar reacciones específicas al encontrarse en dichas situaciones.

esta relación Sonido-emoción puede darse tanto en sonidos naturales, musicales o creados artificialmente por el ser humano, y suelen tener un impacto significativo en las reacciones emocionales, pues el sonido puede influir ampliamente en la atención, la memoria, creatividad, reacción física o incluso hasta la toma de decisiones de una persona.

#### 3.7.1 Frecuencia

La frecuencia es el número de ciclos completos de una onda sonora que ocurren en un segundo, en otros términos, la frecuencia determina la altura del sonido; una frecuencia más alta se percibe como un tono<sup>7</sup> más agudo por ejemplo un silbido o una alarma, frecuencias altas suelen asociarse con sensaciones de alerta, energía o incomodidad, mientras que frecuencias más bajas se perciben en un tono grave por ejemplo este tipo de frecuencia evoca sensaciones de calma, poder o tristeza.

#### 3.7.2 Ritmo

El ritmo, como un recurso fundamental pues es la forma en que los sonidos y los silencios se presentan creando patrones de duración y acentuación. Incluye aspectos como el tempo<sup>8</sup>, el compás<sup>9</sup> y los patrones rítmicos, estos se pueden catalogar como rápidos relacionados a la energía, el movimiento, dinamismo, etc.,

---

<sup>7</sup> **Tono:** cualidad que nos permite distinguir entre un sonido agudo o alto y otro grave o bajo.

<sup>8</sup> **Tempo:** velocidad de ejecución de una obra musical.

<sup>9</sup> **Compás:** unidad métrica que divide la música en tiempos iguales, llamados pulsos, y que se organizan en grupos.

Un ritmo rápido da sentido de urgencia y excitación mientras que un ritmo lento se catalogan sonidos de reflexión y tristeza, este se usa para crear atmósferas relajadas o melancólicas.

### 3.7.3 Panning

El panning es el proceso de distribuir el sonido en el campo estéreo o surround, este permitirá colocar ciertos sonidos en diferentes posiciones, teniendo más volumen o menos dependiendo la sensación de dirección y espacio que se quiera crear, por ejemplo puede crear desde intimidad y cercanía con el espectador, profundidad en la atmósfera que se presenta, balance, urgencia, inmersión, ansiedad, intensidad o hasta crear una atmósfera totalmente envolvente esto gracias a la forma en que se emplea, escucha y se posiciona el sonido.

## 3.8 La música y las emociones

Si bien en la música existen diversos conceptos para poder interpretar, componer y construir piezas musicales, existen dos conceptos fundamentales para poder entender la teoría musical y a su vez el papel que juega el tono, ritmo y forma en que se emplean ciertos sonidos para poder evocar y transmitir emociones específicas.

### 3.8.1 Escalas Tonales

Las escalas tonales son las más comunes en cuanto a música conocemos, pues se basa en la organización de tonos y semitonos alrededor de una nota principal llamada tónica, por lo que las escalas tonales más conocidas son:

**Escala Mayor:** Esta se construye a partir de intervalos específicos, es decir “*tono, tono, semitono, tono, tono, tono, semitono...*” esta construcción en la melodía produce un sonido que podría catalogarse como brillante o alegre, por ejemplo, el tema "Hedwig's Theme" de la saga de Harry Potter donde su primera aparición fue en “**Harry Potter y la piedra filosofal**” (Columbus,2001) esta melodía fue compuesta por John Williams y esta que crea una atmósfera mágica y de fantasía.

Esta escala tiene una secuencia de tonos y semitonos creados para dar una sensación de resolución y plenitud, logrando así transmitir alegría, estabilidad o un ambiente brillante y de resolución.

**Escala Menor:** Esta se construye de una forma diferente: “tono, semitono, tono, tono, semitono, tono, tono...” Esta leve diferencia produce que la melodía se catalogue con un sonido más oscuro y melancólico, por ejemplo, "The Imperial March" de la película "**Star Wars: Episode V – El imperio contraataca**" (Kershner,1980) compuesto por John Williams creando una atmósfera de peligro y autoridad esto para poder relacionar al peligro, temor, autoridad y poder.

Esta escala usa la secuencia de tonos y semitonos de una forma diferente pues este crea una sensación sonora de tristeza, drama, oscuridad o introspección pues se usa en composiciones para crear ambientes serios o emocionales.

### 3.8.2 Escalas Modales

Las escalas modales se derivan de las escalas de siete notas (o diatónicas) y estas son las que se usan normalmente para relacionar diferentes sensaciones y emociones a ciertos sonidos, esta escala se divide en siete modos los cuales se catalogan en tres grupos, esto gracias a el tipo de emoción, sentimiento y sensación que dan cada modo pues estos tienen una mayor variedad en la que pueden sonar y en cómo se pueden desenvolver a pesar de tener tonalidades similares, por ejemplo:

**Jónico:** La forma en que se construye este modo es en base a acordes mayores que al relacionarse con una melodía serán acomodados como “tono, tono, semitono, tono, tono, tono, semitono” transmite alegría, brillantes, estabilidad pues la secuencia que siguen al crear una melodía intenta transmitir la resolución, plenitud, positividad y estabilidad de una situación como por ejemplo la clásica canción de "Happy Birthday to You" o un soundtrack de película por ejemplo sería "Star Wars Main Theme" de la película "**Star Wars: Episode IV – Una nueva esperanza**" (Lucas,1977) compuesto por John Williams quien crea una sensación de aventura, esperanza y de alguna manera una atmósfera brillante.



**Lidio:** La estructura que utiliza en modo lidio es "tono, tono, tono, semitono, tono, tono, semitono" está al igual que la anterior sigue una línea de alegría, pero se diferencia del jónico por tener una cuarta aumentada, esta ligera diferencia hace el sonido sea más abierto y expansivo lo que crea una atmósfera más luminosa, fantasiosa y misteriosa por ejemplo "Yoda's Theme" de la película "**Star Wars: Episode V – El imperio contraataca**" (Kershner,1980) compuesto por John Williams que usa el modo lidio para transmitir fantasía, algo etéreo y de alguna forma soñador tratando de añadir con toque de misticismo y profundidad.

**Mixolidio:** El mixolidio se compone de la siguiente manera "tono, tono, semitono, tono, tono, semitono, tono..." y la diferencia entre las dos anteriores se diferencia por tener una séptima menor en lugar de una cuarta aumentada y si bien sigue la misma línea que las anteriores esta trata de tener una sonoridad relajada, pero a la vez ligeramente tensa y es un modo muy usado en géneros como el blues, rock o incluso el jazz pues si bien sigue en su tono alegre y de relajación tiene un toque de epicidad y a la vez de frialdad por ejemplo el tema de "The Pink Panther Theme" de la película "**La pantera rosa**" (Edwards,1963) compuesto por Henry Mancini que usa el modo mixolidio para crear una atmósfera juguetona pero con toques de misterio.

Estos tres modos suenan en escalas Mayores, esto relaciona a emociones y sensaciones de felicidad, celebración, fantasía, melodías épicas, etc. Por lo que su contraparte sonará en acordes menores los cuales están divididos en:

**Dórico:** Este se compone por "tono, semitono, tono, tono, tono, semitono, tono" y a diferencia de los tres anteriores estos modos se van a componer por la triada de "Do, Mib, Sol" lo que ara que transmitan una sonoridad de tristeza, melancolía o nostalgia, el Modo dórico tiene una sonoridad menor lo que transmite aun un poco de optimismo pero sin alejarse de la melancolía por ejemplo "Mombasa" de la película "**Inception**" (Nolan,2010), compuesto por Hans Zimmer que crea una atmósfera de urgencia, tensión, peligro pero siendo una pieza energética

**Eólico:** Este está compuesto por "tono, semitono, tono, tono, semitono, tono, tono" y tiene una relación con la tristeza y la melancolía aunque se suele relacionar con

emociones serias, introspectivas y a su vez de epicidad como por ejemplo "He's a Pirate" de la película "**Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra**" (Verbinski,2003) compuesto por Hans Zimmer está compuesto en el modo eólico, siendo un tema que quiere transmitir emoción y aventura pero teniendo toques de peligro, desafío, intensidad y un poco de oscuridad completamente relacionada a al tema en el que gira la película, es decir los piratas.

**Frigio:** este modo se estructura por “semitono, tono, tono, tono, semitono, tono, tono...” y está totalmente relacionado a ambientes tensos, dramáticos, oscuros y siguiendo la línea tristes o melancólicos, ¿este se encarga de dar una melodía más exótica en comparación de los anteriores, por ejemplo “Why So Serious?” de la película de la película "**Batman: el caballero de la noche**" (Nolan,2008) compuesto por Hans Zimmer transmite una atmósfera inquietante, perturbadora e inquietante.

Estos sus tonalidades son más triste, melancólicas y oscuras, pero no se alejan de las emociones concretas que quieren a pesar de sonar de relacionarse a cosas diferentes, y el último modo de esta escala es el modo locrio que es poco usado pues transmite inquietud, tristeza, inestabilidad y tensión pues su tríada está compuesta por “Do, Mib, Solb” por ello es inestable y difícil de manejar.

Si bien ciertas escalas musicales son importantes para poder comenzar y entender la teoría musical de forma muy superficial y el cómo esta se relaciona a las emociones, la relación que tienen estos acordes y escalas es muy subjetiva pues si bien la escala en que sonora la melodía es importante esta solo influye, dado que también tiene un peso enorme el ritmo, tono, el ambiente y la forma en cómo se emplea el sonido.

## Capítulo 4

# El cine de terror, su desarrollo y llegada a México.

Para entender al género de terror debemos profundizar en su origen y definición desde la literatura y cómo fue que se consolidó como un género cinematográfico autónomo, el cual tuvo sus primeras historias en la pantalla grande a nivel mundial para pasar a su llegada al territorio nacional, donde se desarrolla con las mismas características pero tomando las tradiciones y leyendas del país para contar historias que darían identidad a este género en México, destacando por directores e historias interesantes.

El terror como género encuentra su definición en la literatura, ya que cada historia de una película parte de un guion cinematográfico, entonces este se convierte en la parte literaria de cada proceso fílmico de una producción, pueden existir varias definiciones de este, pero fue Howard Phillips Lovecraft y Tzvetan Todorov quienes ayudaron a desentrañar y aportar una serie de características al género dentro de la literatura. “La emoción más antigua e intensa de la humanidad es el miedo, y el más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido.” (Lovecraft, 1984:77)

Señala Lovecraft como una de sus aportaciones para dar una imagen de los miedos que tiene la humanidad. Esta aportación dio a conocer el sentido de este tipo de cine pues el cine de terror tiene el efecto de generar miedo e incomodidad en el espectador. También se señala que el humano tiende a generar cierto temor hacia lo desconocido cuando este se encuentra en una situación donde no sabe cómo actuar y nunca ha sentido, en este contexto entra lo desconocido que en simples palabras es todo aquello que va en contra de la cotidianidad, todo lo que está fuera de la vida real y cotidiana del ser humano es aquí donde radica toda la fuerza y fuente inagotable del cine de terror. Los fantasmas, monstruos, zombies, vampiros, hombres-lobo y todos esos seres que han aparecido en la gran pantalla son representación de los miedos más íntimos del ser humano, de igual forma son entidades que atentan a la normalidad de la vida cotidiana.

Después pasamos a la aportación de Todorov que nos lleva a lo fantástico: “lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes

naturales, frente a un acontecimiento aparentemente Sobrenatural”  
(Todorov,1995:24)

Entonces gracias a la aportación de Lovecraft y Todorov se puede establecer el límite del cine de terror. Por una parte, tenemos el miedo y lo desconocido que nos remite a todo aquello que genera angustia y terror en el espectador, por otro lado, está lo fantástico que marca la frontera entre lo cotidiano o lo real como punto de partida.

Hasta ahora solo hemos explorado el género en el campo de la literatura, pero dentro del cine al ser una expresión artística que no solo se compone del guion, sino también de los sonidos y la fotografía, estos dos elementos pueden ser parecidos en varios casos, pero el terror posee dos rasgos que lo destacan por completo de otros géneros cinematográficos, al menos en sus inicios dentro de la gran pantalla, estamos hablando de la figura arquetípica y la puesta en escena.

Las figuras Arquetípicas son una construcción de varios elementos como la religión, la antigüedad, los impulsos inconscientes, la ciencia, la naturaleza y lo mítico. También los fantasmas, vampiros, hombres lobo, zombis y otros seres, entidades que están en contra de los personajes o de cierto orden social en una película, estas figuras también se pueden ver en otros géneros como en el Thriller o el cine de ciencia ficción, un ejemplo puede ser el personaje del psicópata o el asesino serial o incluso un alien que amenaza con matar a toda la tripulación de una nave, este último ejemplo no se aleja del horror, pues ya se encuentra muy cerca a la imagen arquetípica de lo desconocido, pero hay un elemento más que puede marcar el límite para diferenciar al terror de otros géneros y ese es la puesta en escena la cual encuentra una parafernalia estética dentro del género que en conjunto con el uso de la fotografía logran la identidad característica de este género cinematográfico.

El espectador puede identificar el género de lo que está viendo cuando ven las escenografías estilizadas, ambientes tétricos, el uso de la luz y de la sombra o el exceso de maquillaje, todos estos elementos tienen su origen en el expresionismo alemán “En ese sentido, y desde la perspectiva del cine de terror, hay que decir que el desquiciamiento, las estructuras retorcidas y las atormentadas visiones que todo el

mundo asocia con el expresionismo, proceden sí, del desamparo mental y la obstinación psicológica” (Kracauer,1985:18)

El expresionismo alemán le dio al cine de terror elementos estéticos desde la deformación en la escenografía hasta los elementos de la fotografía que persisten en las películas actuales. La inspiración de la pintura alemana permaneció de lleno en los decorados de los filmes de la época donde se denota el desequilibrio mental y la angustia de una realidad social, todo esto fue suficiente para dar paso al horror. Dicha escuela también posee el origen de la figura arquetípica ya que en esta nace la figura maléfica donde podemos encontrar figuras prepotentes, tenebrosas y donde aparecen los entes demoniacos, por esto las figuras se representan como una amenaza que atenta contra la vida o la sociedad de esta forma, por ser ajeno a la sociedad, se le consideró como un monstruo o transgresor de lo social.

Entonces de la mano de esta corriente artística se estrenaron películas que se pueden poner en un periodo que comprende de los años 1919 a 1926, con clara influencia del expresionismo en los decorados de la escenografía y el juego de sombras y luces con la fotografía aparece “**El gabinete del doctor Caligari**” (Robert Wiene,1920) y “**Nosferatu**” (Friedrich Murnau,1921), con personajes que van en contra de toda normalidad del ser humano, encarnan los miedos de una sociedad atormentada por la angustia y lo desconocido.

Después de estos años, empieza la época clásica (1927 a 1960) donde aparecen los monstruos y películas de universal los cuales a su vez eran grandes producciones de hollywood, entonces universal estrenó “**Drácula**” (Tod Browning,1931), “**Frankenstein**” (James Whale,1931), “**The Mummy**” (Karl Freund,1932), “**The invisible man**” (James Whale,1933) y “**Werewolf of London**” (Stuart Walker,1935). Es en este periodo aparece la primera película del género en territorio nacional, en los años 30 en una creciente calidad de producciones mexicanas gracias a la época de oro podemos marcar el inicio del desarrollo del cine de terror en México.

El desarrollo y evolución del género de terror en México, desde sus inicios en la década de 1930 hasta la era actual, ha logrado desarrollar una identidad única influenciada no solo por la cultura y tradiciones locales, si no, también tomando inspiración en diversas tendencias internacionales, pero adicionalmente a esto, el gran auge y la pieza fundamental

que ha contribuido a la efectividad del cine de terror es su gran desarrollo sonoro, pues elementos como los efectos sonoros (FX), ambientes, texto, silencio y música son parte fundamental de la experiencia del espectador.

#### **4.1-Orígenes del Cine de Terror en México**

El cine de terror llegó a Latinoamérica en los años 30's, década donde México estaba en su auge del cine, pues cruzábamos la época del cine de oro mexicano, esta necesidad del país por seguir sacando contenido cinematográfico lo llevó a experimentar en este nuevo género, y de esta forma comenzó a generar sus primeras raíces en el cine de terror, comenzando a realizar películas pioneras como **“La Llorona”**(Peón,1933), esta fue la primer película en explorar el género de horror en México, utilizando lo sobrenatural y lo místico, partiendo de una famosa leyenda del país, posteriormente salieron títulos como **“El fantasma del convento”** (Fuentes,1934), dicha película se convirtió en un clásico del cine de terror mexicano que cuenta la historia de un grupo de amigos que se pierden en el bosque y encuentran refugio en un misterioso convento; o **“Doña macabra”** (Gavaldon,1933), una película de terror que nos cuenta el siniestro pasado de una mujer mayor, cintas como estas marcaron el inicio y las bases de lo que posteriormente sería la identidad del cine de terror mexicano, pues las primeras cintas con las que se experimentaba el género trataron de alejarse de lo que Hollywood realizaba, pues mientras Estados Unidos se centraba en explorar con monstruos míticos de Europa o de los clásicos de la literatura, México comienza sus primeras películas a partir de su propia cultura, leyendas o temas que pudieran competir con el cine extranjero.

En los 50 's Fernando Méndez comenzó a experimentar con títulos como **“El Vampiro”** (Méndez,1957), **“El grito de la muerte”** (Méndez,1959), **“Los diablos del terror”** (Méndez,1959), Etc. Al mismo tiempo Luis Buñuel a pesar de no ser conocido por producir películas de este género decide crear **“El”** (Buñuel,1952), también destacan las películas **“El pantano de las Ánimas”** (Baledón,1956) y **“El hombre y el monstruo”** (Baledón,1959), **“Ella, Lucifer y Yo”** (Morayta,1952), **“El esqueleto de la señora morales”** (González,1959).

A Partir de los 60's, el cine de terror mexicano dio un salto enorme trayendo a grandes exponentes como Carlos Enrique Taboada, quien hasta la fecha es considerado como parte importante en la historia del género de terror en el país, pero al igual continuaron producciones como **"La cabeza viviente"** (Urueta,1961), **"El barón del terror"** (Urueta,1962), **"El escapulario"** (González,1968), y **"El Ángel Exterminador"** (Buñuel,1962), **"Hasta el viento tiene miedo"** (Taboada,1968) y **"El libro de Piedra"** (Taboada,1969), o las películas de Rafael Baledón **"Museo del horror"** (Baledón,1963) y **"La loba"** (Baledón,1965).

En los años 70's llegarían con títulos como **"La noche de los mil gatos"** (Cardona,1970), **"Más negro que la noche"** (Taboada,1975), **"La tía Alejandra"** (Ripstein,1979), **"Tintorera"** (Cardona,1972), pero a pesar de que México continuo creando cintas de terror, lo que lo llevo a ser un gran exponente internacional fue el cine de luchadores, pues combinaba los clásicos luchadores mexicanos con los grandes monstruos y leyendas del mundo creando títulos como **"Santo y Blue Demon contra Drácula y el hombre lobo"** (Delgado,1973), pero a pesar de esto, también llegaron títulos como **"Alucarda"** (Moctezuma,1977), película que sería considerada polémica, pues trataría temas como el lesbianismo, satanismo y sería tachada como anticatólica.

Los 80's se marcaron por títulos que al igual que los 70's se volverían clásicos y de culto, pues trajo títulos como **"Vacaciones de terror"** (Cardona III,1989) **"El extraño hijo del sheriff"** (Durán,1982), **"El corazón de la noche"** (Hermosillo,1984), **"Santa sangre"** (Jodorowsky,1989), **"Pánico en la montaña"** (Galindo III,1989), **"El ataque de los pájaros"** (Cardona Jr.,1987) y **"Veneno para las hadas"** (Taboada,1984).

En los años 90's Guillermo del Toro debutó con su primer largometraje titulado **"Cronos"** (Del Toro,1993), película que logró hacerlo reconocido en el extranjero, **"Sobrenatural"** (Gruener,1993).

Llegado el nuevo milenio México siguió experimentando con distintos títulos como **"El espinazo del diablo"** (Del Toro,2001), **"Kilómetro 31"** (Castañeda,2006), **"Bajo la sal"** (Muñoz,2008), **"Somos lo que hay"** (Grau,2010), **"Ahí va el diablo"** (García,2012), **"Vuelven"** (López,2017), **"Belzebuth"** (Portes,2019).

El cine de terror mexicano tiene un identidad clara a la hora de crear contenidos, pues entremezcla una rica tradición de combinar elementos culturales y leyendas locales con técnicas narrativas y visuales innovadoras que capturan el miedo y lo sobrenatural, pues podemos observar que desde los años 30's películas como "**La Llorona**" (Peón,1933) y "**El fantasma del convento**" (Fuentes,1934), utilizaron elementos místicos y lo sobrenaturales para crear una atmósferas únicas que logran conectar con el público local, así mismo con el paso del tiempo, este género evolucionó logrando poco a poco integrar y adaptar algunas influencias extranjeras, logrando así moldear estilos únicos para cada cineasta, creando grandes exponentes nacionales como Carlos Enrique Taboada y Guillermo del Toro, quienes han elevado la calidad y el reconocimiento del cine de terror mexicano a nivel internacional.



## Capítulo 5

# Estudio de caso: Producción sonora en el cine de terror del México contemporáneo

El cine de terror mexicano está en este momento buscando posicionarse como uno de los géneros preferidos y con mayor impacto en el mercado cinematográfico, por ello queremos hacer una revisión de como la producción sonora funciona en el cine contemporáneo de terror, para con ello poder visualizar su futuro.

El análisis tiene como objetivo destacar la importancia del diseño sonoro en la producción cinematográfica por medio del desglose de las capas de sonido en una película y como estas operan en conjunto para enriquecer la historia, moldear la percepción del espectador y dotar de profundidad a los personajes y situaciones resaltando la importancia del sonido como una herramienta tan poderosa como la imagen

Los elementos analizar serán: los sonidos, la música, efectos de sonido (foley), sonidos vocales y silencios.

El corpus de películas seleccionadas está integrado por tres películas del cine de terror mexicano contemporáneo que han sido nominadas a diversos premios, incluyendo el premio Ariel en sus respectivos años de estreno que son “Huesera”, “Mal de ojo” y “La región salvaje”.

El estudio está interesado en conocer los efectos de la producción sonora y como estos afectan o influyen en el espectador, por ello se ha seleccionado un método de análisis cualitativo, por medio de la integración de un focus group integrado por jóvenes de 18 a 22 años, sector que mayoritariamente consume el género de terror, familiarizado con los efectos visuales y auditivos de este tipo de cine.

El modelo operativo será proyectar la película completa para conocer la trama de esta. Más tarde deberán observar una escena en particular seleccionada por ser el clímax de la historia presentándose en ella una mayor carga emocional, dramática y sonora. Cada uno de los participantes deberá responder a su observación particular en cuanto a los siguientes

elementos sonoros: sonidos vocales, efectos sonoros, música, silencio. Agrupando los datos en un cuadro por participante

TITULO DE LA PELÍCULA Y DIRECTOR				
	<b>Sonidos vocales</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
(00:00:00 a 00:00:00)				

La segunda etapa del análisis cualitativo tiene por objetivo en conocer como la escena de la clímax seleccionada, desencadena por medio de la producción sonora y la imagen, ciertos comportamientos, actitudes, emociones o sentimientos en el espectador, por ello deberán responder a la manera como reaccionaron frente a la escena.

TITULO DE LA PELÍCULA Y DIRECTOR					
	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
(00:00:00 a 00:00:00)					

Los resultados admiten el reconocimiento de los elementos de la producción sonora que maneja el cine mexicano contemporáneo de cada filme, otorgándonos la posibilidad de saber los despliegues que genera el cine de terror por medio de los reactivos usados por la escena consumida, creando renovaciones de emociones y sentimientos provocan el horror en el espectador.

Finalmente se dará una interpretación de como la producción sonora influye en la construcción del significado de la película y las respuestas del espectador ante esos impulsos sonoros expuestos en la película, ayudándonos a tomar acciones en la construcción de próximos discursos cinematográficos de terror.

Modelo de operación del análisis cualitativo está integrado por:

- Información general de la película.
- Cuadros integradores del focus group.
- Interpretación de cada filme.
- Interpretación general de los tres filmes.



Ilustración 1 Portada de Huesera (Garza,2022)

## 5.1.- Huesera de Michelle Garza - Ficha técnica

**Director:** Michelle Garza

**Guion:** Michelle Garza Cervera y Abia Castillo

**País:** México

**Productora:** Disruptiva Films

**Compañía:** Disruptiva Films

**Fotografía:** Nur Rubio Sherwell

**Edición/Montaje:** Ana Laura Castro

**Sonido:** Miguel Hernández, Camilo Froideval

**Música:** Gibrán Andrade, Rafael Manrique

**Reparto:** Natalia Solían (Valeria), Alfonso Dosal (Raúl), Mayra Batalla (Octavia), Mercedes Hernández (Isabel), Aida López (Maricarmen), Martha Claudia Moreno (Ursula), Enoc Leño (Luis), Pablo Guisa Koestinger (Vecino de Cameo), Sonia Couoh (Vero) y Samantha Castillo (Carolina).

**Premios:** Premio a Mejor Dirección Revelación y a Mejor Película Iberoamericana en Sitges, Festival de Cine Fantástico de Cataluña; Premio a Mejor Director de Nuevas Narrativas y Premio Norah Ephron en el Tribeca Film Festival, participante en festivales de Lima, Corea o Toronto.

**Sinopsis:** La historia gira en torno a Valeria y su anhelo por tener un hijo, la cual al quedar embarazada le empiezan a suceder un par de situaciones extrañas, es perturbada por una presencia anormal que le persigue a sol y sombra para acabar con ella y con su bebé.

**Críticas:** "Huesera", dirigida por Michelle Garza Cervera, es una película que, aunque se enmarca en el género del terror, también se caracteriza por su esencia simbolista y contemplativa. La película se toma su tiempo para desarrollar a sus personajes y explorar temas complejos, apoyándose en el simbolismo y la alegoría. Utiliza elementos como la maternidad, el cuerpo femenino y el miedo que atraviesa toda la trama, empleando imágenes

y situaciones simbólicas ligadas al esoterismo, lo que añade capas de significado que trascienden una narrativa superficial. A través de una construcción sensorial en su narrativa, el uso del sonido y la música sumerge al espectador en una atmósfera que lo integra profundamente en la historia.

## 5.2. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada



*Ilustración 2* Frames de *Huesera* (Garza, 2022), Escena de Ritual, Bebé en cuna y Valeria en el puente

“Huesera” Es una película mexicana dirigida por Michelle Garza Cervera que sigue la historia de Valeria. Al principio, se muestra su entusiasmo por quedar embarazada, probando diferentes métodos y celebrando con emoción al recibir la noticia de que ha logrado concebirlo. A medida que la trama avanza, la vida de Valeria comienza a transformarse. Desde los primeros momentos de su embarazo, se observa cómo este se desarrolla a lo largo de nueve meses, hasta llegar al parto y tener a su bebé en brazos. Todo este proceso está marcado por una serie de eventos sobrenaturales, incluyendo pesadillas, delirios de persecución, alucinaciones, y otros desafíos que la protagonista enfrenta a lo largo del filme.

Estos eventos, representados y alimentados por los propios miedos de la protagonista, conducen al propósito de la película que es explorar la maternidad y la lucha interna por encontrar una identidad. Aunque se trata de una película de terror, la visión que se buscaba transmitir nace de un miedo psicológico basado en una realidad y un proceso auténtico que enfrentan las mujeres que es la maternidad. Este cambio radical en sus vidas puede generar dudas, miedos e inseguridades en su propia identidad. Michelle Garza comenta en una entrevista:

"La leyenda habla del proceso de búsqueda interna, de verdad es un proceso que muchas veces no queremos ver y lograr pasar por un proceso que, aunque sea doloroso y brutal sea

necesario para alcanzar cierto tipo de liberación..." (Garza, 2023)

Dado el contexto en que la directora presenta la película, se ha seleccionado la escena culminante en la que Valeria enfrenta un ritual para salvar a su bebé y alejar al ente que la ha acosado desde el inicio de la trama. Esta escena destaca no solo por su diseño sonoro, ya que carece de diálogos que guíen al espectador, sino también porque obliga a apoyarse en la música, los foleys, los silencios y los ambientes. Narrativamente, la decisión de Valeria se manifiesta al confrontar tanto al ente como a sus propios miedos. Es una escena clave, donde el sonido refuerza y refleja su lucha interna, dando mayor profundidad a lo que se muestra visualmente. La escena ocurre después de que Valeria, desesperada, decide acudir a las brujas al no poder soportar más el acoso del ente maligno, que ha puesto en riesgo tanto su vida como la de su bebé.



### 5.3 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional

#### 5.3.1 Participante 1

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
(01:22:59 a 01:28:25)	Respiración ahogada Gritos Canticos de brujas Llantos de bebé Susurros Respiraciones	Sonidos de huesos quebrándose Velas Fuego Agua Viento en el bosque Pasos	Música pesada no diegética Va creciendo y se hace más presente Música ambiental	Un silencio entre escenas Cambio al bosque Silencio al final de la escena

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
(01:22:59 a 01:28:25)	Sentí tensión cuando se escuchan los huesos rompiendo se y al final se escucha un grito  Además de que la música siempre sentí que fue ascendiend o su volumen hasta el final				

### 5.3.2 Participante 2

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b>	Sin diálogos Cantos Quejidos Gritos Suspiros Asfixia	Pasos sobre la tierra Crujidos de ramas Viento Agua Fuego Hojas Ramas Pasos Rechinidos Crujido de huesos	Música oscura Música misteriosa Música aturdidora	Silencio entre locaciones Silencio al topar con la criatura Al fin de la escena hay silencio

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b>		Los sonidos de los cuerpos humanos en movimiento, acompañados por crujidos inusuales, provocaron una fuerte repulsión. Estos crujidos difieren notablemente de los sonidos comunes, como el de los dedos al crujir; resultan más perturbadores y desagradables. Este efecto se intensifica con los gritos y la música, la cual aumenta progresivamente en intensidad y volumen, contribuyendo a una sensación de desasosiego y agitación creciente.			

### 5.3.3 Participante 3

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b>	<p>Cantos de las brujas para el ritual</p> <p>Quejidos de no ahogarse</p> <p>Respiración agitada</p> <p>Bebé llorando</p> <p>Quejidos de miedo o preocupación</p> <p>Grito de dolor</p> <p>Quejidos</p>	<p>Burbujas de aire</p> <p>Agua salpicando</p> <p>Gotas de agua</p> <p>Fuego de velas</p> <p>Pasos</p> <p>Fuego</p> <p>Pasos en tierra mojada</p> <p>Aire</p> <p>Sonido de hojas</p> <p>Pisadas corriendo</p> <p>Rechinidos</p>	<p>Música ambiental de terror (no diegética)</p> <p>Música de tensión (No diegética)</p> <p>Música de terror estilo rock pesado (No diegética)</p> <p>Música ambiental (No diegética)</p>	<p>Silencio corto al cambiar la locación inicial al bosque</p> <p>Breve silencio de suspenso al encontrarse con el ente</p> <p>fade out de imagen</p> <p>sonido con un silencio al final.</p>

	Suspiro	Huesos rompiéndose		
--	---------	-----------------------	--	--

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<p><b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b></p>	<p>En la escena, se observó una fluctuación en los niveles de ansiedad del espectador, debido a los cambios en la música, que alternaba entre terror, tensión y suspenso. Este dinamismo en la banda sonora contribuyó a mantener la atención al destacar cómo la música de fondo se convertía en un elemento prominente, intensificando la relación con las imágenes presentadas. Los efectos de sonido,</p>				

	<p>como el llanto del bebé y el crujido de huesos, generaron una tensión significativa, casi desesperante. La representación de las mujeres con movimientos contorsionistas añadió un nivel de realismo al efecto, provocando una respuesta tan intensa que el espectador podría sentir la necesidad de interrumpir la escena.</p>				
--	--	--	--	--	--



### 5.3.4 Participante 4

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59 a 01:28:25</b>	Cantos de las brujas para el ritual Quejidos de no ahogarse Respiración agitada Bebé llorando Bebé llorando de nuevo Respiraciones/quejidos de miedo o	Burbujas de aire Agua salpicando Gotas de agua Fuego de velas Pasos Fuego Pasos en tierra mojada Aire Sonido de hojas Pisadas corriendo Rechinidos Huesos rompiéndose	Música ambiental de terror Música de nuevo más intensa Música más metálica y pesada Música ambiental	Breve silencio al cambiar la locación inicial al bosque Breve silencio al encontrarse con el ente fade out de imagen y sonido puede implicar un momento de silencio al final.

	preocupación			
	Grito de dolor			
	Quejidos			
	Suspiro			

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>		La sensación de repulsión se intensifica cuando se escuchan los huesos rompiéndose, el sonido está totalmente exagerado y en combinación con el sonido de la carne me produce incomodidad, sin mencionar la escena en la que los huesos tronantes se combinan con la música mientras atrapan a			

		Valeria, porque debido a todos esos sonidos juntos mi percepción sensorial produce un asco y una incomodidad enorme al tener que escuchar, procesar y observar el como la masa de cuerpos atrapan, rompen y dañan a la protagonista.		
--	--	---	--	--

### 5.3.5 Participante 5

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b>	<p>Murmullos de las brujas para el ritual.</p> <p>Llanto de un bebé que se prolonga durante toda la secuencia.</p> <p>Respiración agitada y jadeos.</p> <p>Gritos de Valeria.</p>	<p>Fuego producido por las hojas secas que se comienzan a quemar.</p> <p>Burbujeo del agua por sumergimiento de la cabeza de Valeria.</p> <p>Gotas de agua que caen al suelo debido al cabello mojado de Valeria.</p> <p>Movimiento de agua.</p> <p>Pasos.</p>	<p>Música sinfónica lenta con tonos graves y un volumen bajo. (No diegético).</p> <p>La música comienza a aumentar su volumen y ritmo, predominando tonos graves.</p> <p>Música sinfónica con tonos agudos.</p>	<p>Un silencio entre escenas.</p> <p>Silencio que da a entender que en el lugar solo se encuentra Valeria.</p> <p>Cambio al bosque.</p> <p>Silencio al final de la escena.</p>

	<p>Crujido de hojas secas causado por los pasos.</p> <p>Movimiento de ramas secas.</p> <p>Crujido de huesos.</p> <p>Movimiento de hojas.</p> <p>Monitor de ritmo cardiaco como pitidos en aumento y zumbido final</p>	
--	---	--

*Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresal to</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<p style="text-align: center;"><b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b></p>	<p>Los ritmos y tonos que utiliza la música influyen en el estado de ánimo, pasando de un estado tranquilo a uno de tensión.</p>	<p>Causa desagrado el sonido de los huesos rompiéndose. Comienza un sentimiento de incertidumbre e incomodidad el instante en que las personas sin rostro comienzan a cercarse a Valeria, pues el sonido que producen al arrastrarse combinado con el crujir de sus huesos produce</p>			

		una sensación de inquietud.			
--	--	--------------------------------	--	--	--



### 5.3.6 Participante 6

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
(01:22:59 a 01:28:25)	Susurros Cantos de bruja Gritos	Fuego Pisadas sobre pasto Hojas de árbol Crujido de ramas Huesos crujiendo	Música ambiental de terror (No diegética)	Transición entre cuarto y bosque

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresal to</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
(01:22:59 a 01:28:25)		La aparición de distintos cuerpos formando una extraña amalgama de estos que producen un sonido de distintos crujidos de huesos que se acercan a la protagonista y a la vez este sonido aumenta en su presencia pasando de un segundo a primer plano en segundos			

### 5.3.7 Participante 7

<i>Huesera de Michelle Garza Cervera</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59 a 01:28:25</b>	Bebé llorando	Fuego	Música ambiental de terror	Silencio entre escenas
	Respiración ahogada	Agua salpicando	Música ambiental	Cambio al bosque
	Respiración agitada	Viento	Música pesada no diegética	Silencio al final de la escena
	Respiraciones /quejidos de miedo	Sonido de hojas		Sin diálogos
	Suspiro	Pasos en tierra mojada		
	Asfixia	Pisadas corriendo		
	Gritos	Huesos rompiéndose		
	Canticos de brujas	Rechinidos		

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59 a 01:28:25</b>	Sentí tensión con los cánticos de las brujas y el jadeo de Valeria bajo el agua. La música, que pasa de tranquila a perturbadora, acentúa la ansiedad				

### 5.3.8 Participante 8

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59 a 01:28:25</b>	Cantos de las brujas para el ritual  Quejidos de no ahogarse  Respiración agitada  Bebé llorando  Quejidos de miedo o preocupación  Grito de dolor  Quejidos  Suspiro	Pasos sobre la tierra  Crujidos de ramas  Viento  Agua  Fuego  Hojas  Ramas  Pasos  Rechinidos  Crujido de huesos	Música aumentando y dependiendo poco a poco	Un silencio entre escenas.

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59 a 01:28:25</b>	<p>La tensión en la escena se construye a partir de la superposición de sonidos, la música y los crujidos de huesos. Cada elemento contribuye a una atmósfera cargada de ansiedad, sugiriendo que cualquier error podría resultar en la pérdida del bebé. La combinación de estos componentes sonoros intensifica la sensación de</p>				

peligro inminente y aumenta la preocupación por el bienestar del personaje y su hijo.				
---	--	--	--	--

#### **5.4 Huesera de Michelle Garza – Interpretación de los efectos del espectador**

La escena seleccionada de Huesera (Garza, 2022) ejemplifica de manera sobresaliente cómo el diseño sonoro puede intensificar una secuencia, generando respuestas emocionales profundas en el espectador. De acuerdo con los datos obtenidos del focus group, en esta secuencia el sonido se convierte en el protagonista, construyendo un ambiente cargado de tensión, ansiedad y repulsión. La ausencia de diálogos directos, reemplazados por sonidos vocales, resulta ser un elemento clave para destacar el papel fundamental que juegan los efectos sonoros, la música y el silencio en la creación de atmósferas.

Los resultados de los ocho análisis indican que la escena se compone principalmente de efectos de sonido que refuerzan la atmósfera de tensión y repulsión, especialmente el crujido de huesos. El focus group identificó que los sonidos de la amalgama que persigue a Valeria y el crujido de huesos generaron las respuestas emocionales más intensas. Alrededor del 70% de los participantes mencionó haber sentido ansiedad, particularmente en los momentos en los que Valeria lucha por respirar bajo el agua, resaltando los sonidos de gritos ahogados y burbujas de aire. El protagonismo de los sonidos de huesos, junto con la imagen de la amalgama de cuerpos humanos, destacó por su capacidad para provocar ansiedad e incomodidad. Asimismo, el llanto del bebé fue mencionado por el 60% de los encuestados, añadiendo una capa emocional que incrementó el impacto de la escena.

En cuanto a la música, la mayoría de los participantes identificó que ésta tenía un carácter ambiental y, aunque formaba parte de la escena, los personajes no la percibían. Esto permitió que la música se utilizara de manera estratégica, variando el volumen para influir en la percepción del espectador. El cambio de una música tranquila a una más metálica o con sonidos de percusión simultáneos fue descrito por el 70% de los participantes como un generador de ansiedad, ya que señalaba la transición hacia un peligro inminente, manteniéndolos en constante alerta.

El foley más repetido y mencionado fue el crujido de huesos, descrito por el 85% de los participantes como grotesco y repulsivo. Este efecto se convierte en un leitmotiv a lo largo de la escena, visualizando los miedos y las cuestiones internas que está enfrentado Valeria esto de manera auditiva.



Por último, se debe destacar que el silencio en esta escena se utilizó para generar incertidumbre y tensión. Los participantes señalaron que los momentos de silencio, aunque breves, destacaban cambios visuales importantes, como el paso de la tina al bosque, y aumentaban la anticipación sobre lo que sucedería a continuación. Aproximadamente el 65% de los participantes mencionó que estos silencios generaban una sensación de vulnerabilidad, haciendo que fueran más receptivos a los sonidos que seguían. En consecuencia, enfrentarse a un silencio breve seguido de música o sonidos de huesos intensificaba sus emociones de repulsión y rechazo.

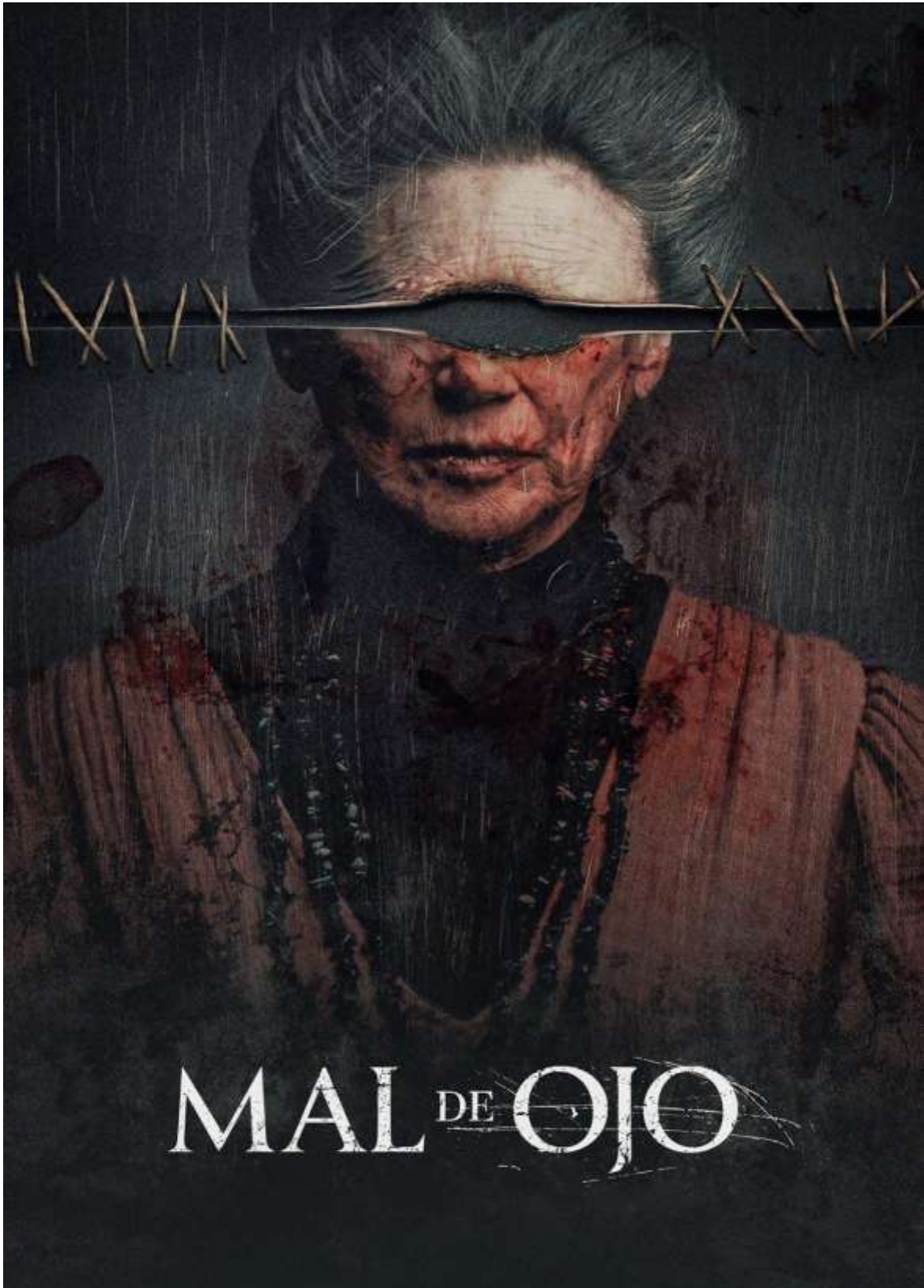
A partir de esto, se puede señalar que la imagen desempeñó un papel crucial en la escena. Al carecer de diálogos directos entre los personajes, la imagen se convierte en el complemento esencial para el sonido, revelando una atmósfera solitaria en el bosque y obligando al espectador a prestar atención a cada pequeño sonido. Esto agudiza el sentido de la escucha, otorgando mayor relevancia a la producción sonora en la narrativa de la escena. Elementos que normalmente podrían parecer insignificantes, como el crepitar de las velas o la manta de Valeria, adquieren una importancia notable en la atmósfera creada.

## 5.5- Conclusiones del Análisis

Para finalizar, la escena destaca la importancia fundamental del sonido en la creación de atmósferas emocionales. Al tratarse de un clímax sin diálogos directos, la escena se apoya en gran medida en los efectos sonoros, la música y la ambientación para generar su impacto. Cada entorno con el ritual, el cuarto desolado y el bosque que se presenta con una esencia distintiva que contribuye a la atmósfera general. La música y los efectos sonoros, como el crujido de huesos, intensifican la tensión, creando una atmósfera cargada de desesperación. En particular, la música actúa como un leitmotiv, anticipando la amenaza y amplificando la desesperación de Valeria.

El uso del silencio, en este contexto, subraya los cambios en la atmósfera y en el estado mental y emocional. Más que una simple pausa o ausencia de sonido, el silencio se convierte en un elemento narrativo esencial que ejemplifica la tensión, el miedo y la incertidumbre. A lo largo de la escena, los momentos de silencio contrastan de manera significativa con los sonidos ambientales, acentuando la gravedad de la situación y preparando al espectador para lo que está por venir. En lugar de ofrecer alivio, el silencio incrementa la tensión, sumiendo al espectador en un estado constante de inquietud.

En resumen, el diseño sonoro en esta escena juega un papel crucial en la construcción de la atmósfera, el desarrollo del carácter y la transmisión de emociones. El uso cuidadoso del sonido, incluyendo la música, los efectos y el silencio, permite involucrar al espectador de manera profunda. El silencio, en particular, no solo actúa como un espacio entre sonidos, sino como un elemento narrativo vital que amplifica la tensión, la incertidumbre y el impacto emocional de la escena.



*Ilustración 3 Portada Mal de ojo (Isaac Ezban, 2022)*

## **5.6.- Huesera de Michelle Garza - Ficha técnica**

**Director:** Isaac Ezban

**Guion:** Isaac Ezban, Edgar San Juan, Junior Rosario.

**Guion original:** Junior Rosario

**País:** México

**Producción:** Film Tank, Cinépolis Producciones, Cinema Máquina, Red Elephant.

**Distribuidora:** Cinépolis Distribución

**Fotografía:** Isi Sarfati

**Decorador:** Adelle Achar

**Banda Sonora:** Camilla Uboldi Compositor

**Título original:** Mal de ojo

**Año:** 2022

**Duración:** 100 min.

**Género:** Terror-Brujería

**Reparto:** Paola Miguel (Nala), Ivanna Sofia Ferro (Luna-hermana de Nala) Ofelia Medina (Josefa- abuela Nala), Samantha Castillo (Rebeca- mamá de Nala), Arap Bethke (Guillermo- papá de Nala), Kluadia Garcia (Hechicera), Paloma Alyamar (Abigail-Sirvienta), Mildred Motta (Vecina-Nala) y Pablo Guisa Koestinger (Mercader).

### **Premios:**

2022: Festival de Sitges: Nominada a Mejor película (sección Panorama)

2022: Premios Ariel (México): 2 nominaciones

Número 55 Festival Internacional de Cinema de Catalunya - Sitges 2022

Nominada a Mejor película (Sección Panorama)

Número 65 Premios Ariel (2023) - Academia Mexicana

Nominada a Mejores efectos visuales (Mevlana Rumi, Ariel Gordon)

Nominada a Mejores efectos especiales (Yoshiro Hernández)

**Sinopsis:** Nala es una niña de 13 años que hará un viaje junto con su familia para visitar a su abuela en el campo para curar la misteriosa enfermedad de su hermana pequeña, donde aprenderá sobre leyendas de brujas que se alimentan de sangre de niños para permanecer jóvenes, pero pronto encontrará que su abuela no es exactamente lo que parece, pues cree que su abuela podría ser una bruja.

## 5.7. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada



*Ilustración 4 Frames de Mal de ojo (Ezban,2022), Escena de la Bruja, Nala asustada y Altar de brujería*

“Mal de Ojo” es una película dirigida para adolescentes y adultos a través del horror mexicano, basada en las creencias sobrenaturales que emergen de la brujería, lo que resulta familiar como la muy conocida en Catemaco, aunque hay estéticas tomadas del cine clásico no deja de sorprender la estética y sobre todo la producción sonora.

Nala tiene una hermana (Luna) que se encuentra enferma y sus padres deciden llevarla con la abuela para encontrar una cura, aunque a ella le disgusta la idea, se ve obligada a realizar el viaje con la familia, donde la casa de su abuela (Josefa) ofrece oscuros atractivos para explorar, como malezas impenetrables, albercas llenas de algas y un universo de leyendas que le intriga, pues poco a poco descubrirá el verdadero rostro de la abuela y su origen familiar, todo esto la llevará a tornarse valiente y enfrentar aquel ente

maligno que le ha causado tantos males.

La película nos lleva a experimentar muchas sensaciones con cuestiones sobre la posibilidad de la existencia de brujas y su nueva apariencia, aunque esta no sea tan similar a aquellas leyendas antiguas, no deja de perder su esencia tenebrosa, es claro que la superstición del mexicano lo lleva a tomar soluciones radicales que evaden a la ciencia y su medicina ante posibles sospechas de problemas “extra normales” o de índole sobrenatural como la brujería y sus rituales espiritistas.

La escena selecciona nos muestra el clímax de la historia con altas y bajas de sensaciones, emociones e intrigas por saber más de la historia que rodea a Nala, toda esta parte es representada con música de tensión, horror, misterio y suspenso, además de estar cargada por efectos de sonido que nos enchinan la piel al escucharlos, un ejemplo de esto, es el efecto que caracteriza e identifica a la Bruja como un ente tenebroso y maligno que desea saciar su sangre a cualquier costo, así sea la sangre de un vínculo muy cercano como el de la familia. La música clásica tocada por el vinilo de la abuela es un tipo de música no diegética que añade a la interpretación de la revelación del misterio que nos surge al inicio de la película sobre la enfermedad de Luna y su cura inexistente ante la medicina,

EL chillido de un ser desconocido como el “Bagada” se lleva a través de efectos creados para darle sentido al personaje y su narrativa, el enfrentamiento de Nala con la bruja es llevado a través de música de suspenso y efectos que nos muestran el horror de enfrentarse a aquel mal que acecha a su hermana y que la ha tenido enferma, así mismo el electrocardiograma nos tensa la piel al cambiar de ritmo y escuchar a Luna con ataques de convulsión y una posible muerte.

## 5.8 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional

### 5.8.1 Participante 1

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<p><b>Escena Seleccionada</b> <b>(00:40:00 a 00:45:55)</b></p>	<p>Diálogos entre Nala y Doña Josefa</p> <p>Diálogos entre Nala y Doña Josefa</p> <p>Gritos</p> <p>Respiración agitada de Nala</p> <p>Suspiros de Nala</p> <p>Quejidos de cansancio Nala</p>	<p>Mosquitos</p> <p>Agua</p> <p>Grillos</p> <p>Tijeras</p> <p>Madera crujiendo</p> <p>Aparato de Luna</p> <p>Cama moviéndose</p> <p>Toz</p> <p>Refrigerador</p> <p>Burbujeo de sopa</p> <p>Vaso rompiéndose</p>	<p>Música ambiente (no diegética)</p> <p>Música de tensión (no diegética)</p> <p>Música clásica (diegética)</p>	<p>Transición entre escenas de la piscina a la casa</p>



	Silla meciéndose		
	Sangre siendo succionada		
	Cama		
	Agua de la piscina		
	Pasos sobre madera		
	Criatura gritando y chillando		
	Pitidos		
	Viscosidad		

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobres alto</b>	<b>Incertidu mbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionad a (00:40:00 a 00:45:55)</b>		La escena resalta por los sonidos de la criatura entre ellos su movimiento sus chillidos y en parte la música que termina en un tono más fuerte que en otras partes de la escena cuando ya se descubre a la criatura en esa sustancia viscosa además la música levanta aún más la situación cuando la bruja aparece y le grita a Nala, todo para crear un ambiente de algo repulsivo			

### 5.8.2 Participante 2

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada</b>  <b>(00:40:00 a 00:45:55)</b>	Diálogos	Silla	Música aturdidora	Silencio antes de despertar por primera vez  Silencio al final de la escena cuando despierta por segunda vez
	Respiraciones	Pasos	Música misteriosa	
	Tos	Agua	Música golpeadora	
	Gritos	Ranas	Música clásica dentro de la casa	
		Golpes	Música de tensión	
		Mosquitos		
		Tijeras		
		Hojas mojadas		
		Cajón		
		Grillos		
		Cobijas		
		Vidrio rompiéndose		
		Burbujeo		
	Chillidos			
	Viscoso			

		Signos vitales		
		Mecedora		
		Sonido grotesco de movimiento		

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:55)</b>	Toda esta escena estuvo repleta de tensión en todo momento, acompañado de diversos tipos de música que te aturden, luego te golpean, te llevan a la intriga hasta ponerte en tensión es un mar de emociones que te llevan a la ansiedad esperando lo siguiente que le va a pasar a Luna y a Nala y para el final de la escena ese cuerpo moviéndose de una forma grotesca, acompañado de unos sonidos asquerosos persiguiendo a Nala te da aún más ansiedad el hecho de que pueda alcanzarla esa cosa.				

### 5.8.3 Participante 3

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada</b>  <b>(00:40:00 a 00:45:55)</b>	Grito de terror	Grillos	Música de fondo (no diegética)	Falta del aire por 2 segundos (Diegético)
	Respiración agitada	Silla rechinando	Música terrorífica (no diegética)	
	Respiración cortada	Refrigerador	Música lenta para Tensión (no diegética)	
	Rechinido de animal	Burbujas de grumos	Violines rechinando (No diegética)	
	Gesto de repulsión	Golpe en láminas	Música de vinil (diegética)	
	Rugido de bestia	Vaso de vidrio roto		
	Grito eufórico distorsionado	Sonido de vela encendida		
	Convulsión	Crujido de carne		
		Moler Carne		
		Succión de líquido		
	Máquina de respiración			
	Máquina de vinil			

		Golpe en madera		
		Golpe en ventana		

## *Huesera de Michelle Garza Cervera*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<p><b>Escena Seleccionada (01:22:59 a 01:28:25)</b></p>	<p>Dentro de la escena se escuchan los efectos de sonido muy característicos de la bestia y la bruja, lo cual me generó una tensión al percibirlos, pero el que más me subió la ansiedad y la tensión al mismo tiempo, fue el efecto del electrocardiograma ante sus altas y bajas de recepción del pulso.</p> <p>Además, la música que acompaña la escena me enchino la piel y sostuvo mi atención al generarme ansiedad por querer saber que más iba a</p>				



	pasar, así mismo los sonidos que el personaje emitía como la falta de respiración o la convulsión me transmitían aquella tensión y desespero por salir de allí.				
--	---	--	--	--	--

#### 5.8.4 Participante 4

<i>Mal de Ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:59)</b>	Plática entre Nala, Abigail y Doña Josefa.  Quejidos y jadeos de Nala.  Respiración agitada.  Jadeos.	Pasos acelerados.  Movimiento de agua. }  Moquitos volando y grillos.  Palmadas.  Pasos y golpeteo de bastón en el suelo.  Laves.  Rechinido de puerta.  Apertura de refrigerador  Golpes (fuera de cuadro), pues se escuchan a lo	Durante dos secuencias la música permanece suave y con sonidos agudos; se perciben el piano y violín. (No diegética)  Sonido abrupto y con volumen fuerte que produce sorpresa.  Música instrumental, predomina el piano. (No diegética)  Melodía moderadamente fuerte con tonos graves, predominan violín, tambores.	El silencio predomina en la mayor parte de la secuencia, pues da a entender lo solo que esta la región en donde se encuentra ubicados.

		<p>lejos de una ubicación.</p> <p>Burbujeo dentro de olla.</p> <p>Vaso rompiéndose.</p> <p>Chillidos de creatura.</p> <p>Rechinido de silla mecedora.</p> <p>Monitor de ritmo cardiaco.</p> <p>Movimiento de diferentes objetos.</p> <p>Succiones, lamidas y rígidos.</p>		
--	--	---	--	--

*Mal de Ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:59)</b>			Las secuencias seleccionadas comprenden una serie de sentimientos y emociones, pues comienza con una discusión, pasando a un ambiente solo y de noche en donde solo se encuentra Nala, sin embargo, en donde comienza el sobresalto y el sentimiento de inquietud son con una serie de apariciones		

		<p>repentinas por parte de la bruja/abuela, así como una tensión al ver en la forma original al espectro que asecha a las niñas., Los sonidos causados por el ente al momento de succionar la sangre de la nieta y enojarse después por ser interrumpida, son efectos sonoros que causan angustia al momento de no saber cuál será su siguiente movimiento.</p>	
--	--	---	--

### 5.8.5 Participante 5

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada</b> <b>(00:40:00 a 00:45:55)</b>	Diálogos entre Nala, Abigail y Doña Josefa	Mosquitos Agua Grillos	Música ambiente (no diegética) Música de tensión (no diegética)	Transición de la piscina a la casa
	Diálogos entre Nala y Doña Josefa	Tijeras Madera crujiendo	Música clásica de vinil (diegética)	
	Rechinido de mounstro	Aparato de Luna		
	Gritos de Luna	Cama		
	Respiración agitada de Nala	moviéndose Toz		
		Refrigerador		
		Burbujeo de sopa		
		Vaso rompiéndose		
		Silla meciéndose		

		Sangre siendo succionada		
--	--	-----------------------------	--	--

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:55)</b>		Es importante resaltar la forma en la que se crea una atmosfera putrefacta y repulsiva mediante distintos sonidos, el sonido ambiental de mosquitos y un estilo como de humedad acompañado por los distintos sonidos de madera vieja crujiendo, crean una situación incómoda al espectador,			



	situación que se acrecienta con los sonidos del líquido viscoso burbujeando o los sonidos que la bruja emite al succionar la sangre de Luna		
--	---	--	--

### 5.8.6 Participante 6

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:55)</b>	Rugido Rechinido Gritos Respiración agitada	Golpe en taza Pisadas en madera Golpe en ventana Pies arrastrando Golpe de bastón	Música de tensión (no diegética) Violines (no diegética) Música de vinil (diegética) Música terrorífica (no diegética) Música de fondo (no diegética)	Sostener el aire

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (00:40:00 a 00:45:55)</b>		Sentí asco y repulsión por los sonidos del burbujeo de la olla en donde se encuentra la bestia, al igual que sus lloriqueos me incomodaron al verlo salir del recipiente. El sonido que hace al abrir el sacrificio y tocar lo que hay dentro también me hizo sentir repulsión.			

### 5.8.7 Participante 7

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<p><b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b></p>	<p>Conversación entre 2 personajes.</p> <p>Gritos de Luna.</p> <p>Respiración agitada.</p> <p>Tos y quejidos</p>	<p>Rechinidos de la madera vieja.</p> <p>Mosquitos volando.</p> <p>Burbujeo de sopa en la cocina.</p> <p>Cama moviéndose y crujidos de la madera.</p> <p>Chillidos de la criatura.</p>	<p>Música de tensión que aumenta la sensación de peligro</p> <p>Música clásica</p>	<p>Transición de la piscina a la casa</p> <p>Momento breve de silencio donde toma aire</p>

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>	A lo largo de la escena, los sonidos crujientes de la madera y los pasos apresurados crean una atmósfera de incertidumbre que me tensaba porque el sonido de la madera alertaba un peligro				

### 5.8.8 Participante 8

<i>Mal de ojo de Isaac Ezban</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>	Discusión intensa Gritos desgarradores Respiración rápida y cansada	Crujidos de la madera del piso al moverse la cama. El sonido viscoso de la criatura al succionar sangre. Mosquitos zumbando cerca. Sonidos de objetos siendo movidos abruptamente en la casa	Música ambiental Sonido agudo de violines	El silencio momentáneo

## *Mal de ojo de Isaac Ezban*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>		Los chillidos de la criatura y los sonidos grotescos de su movimiento incrementan la repulsión, aparte de producir incomodidad el sonido era grotesco y a medida que la criatura tomaba más presencia igual lo hacían los efectos de sonido haciendo más grotesca e incómoda la escena			

## 5.9 Mal de ojo de Isaac Ezban – Interpretación de los efectos del espectador

La escena seleccionada de “**Mal de ojo**” (Ezban,2022) pone de manifiesto la importancia fundamental del sonido en la creación de atmósferas específicas de terror. En esta película, el diseño sonoro da forma al mundo que se despliega en la pantalla, y resulta clave para construir una sensación de suspenso y terror psicológico. La combinación de sonidos naturales y sobrenaturales, junto con el uso estratégico del silencio y la música, mantiene al espectador en un estado constante de alerta. El objetivo es generar una sensación de aislamiento, incertidumbre y una amenaza latente, haciendo que cada momento parezca el preludio de algo aterrador.

Los resultados del focus group revelan que el 40% de los participantes experimentó incomodidad y repulsión debido a los sonidos asociados a la criatura, destacando cómo la producción sonora le otorga una identidad particular. Los efectos de foley logran crear una atmósfera extrañamente perturbadora, que evoca tanto asco como inquietud. Además, el 30% de los participantes señaló sentirse aturdido y tenso durante la escena, en parte por los crujidos y la presencia intangible de la criatura, pero también por la música que acompaña cada momento, generando una intranquilidad que se siente omnipresente.

El foley, en particular, juega un papel crucial al añadir realismo y textura a elementos que, aunque invisibles, se sienten profundamente en la atmósfera de la escena. Los sonidos parecen jugar con el espectador, intensificando la sensación de lo desconocido y lo sobrenatural. De esta manera, lo invisible se convierte en algo tangible únicamente a través del sonido, mientras el terror psicológico se nutre de aquello que el cerebro no puede comprender del todo, pero percibe como una amenaza.



## 5.10- Conclusiones del Análisis

En “**El mal de ojo**” (Ezban,2022), el diseño sonoro juega un papel crucial para intensificar la atmósfera de terror. Un buen ejemplo es la escena en la que la protagonista, Laura, se encuentra sola en la casa, justo después de que comienza a experimentar fenómenos extraños, durante esta escena, el sonido se convierte en el principal elemento para crear tensión, la ausencia de diálogo en estos momentos permite que los efectos sonoros sean los protagonistas. El eco de pasos que no tienen una fuente visible y los susurros inquietantes que parecen venir de las paredes generan una sensación constante de inquietud. Estos sonidos contribuyen a la atmósfera general de miedo, haciendo que el espectador sienta que algo peligroso está por suceder.

La música también juega un papel importante en esta escena. Cuando Laura descubre una serie de objetos rotos en el suelo, la música cambia de una melodía suave y melancólica a una composición más discordante y amenazante. Este cambio musical hace que el espectador sienta una creciente ansiedad, señalando que la situación se está volviendo más peligrosa. La música se usa para crear una sensación de peligro inminente, que mantiene a los espectadores en constante alerta.

Los efectos de sonido, como el crujido de las tablas del suelo y el arrastrar de algo en el sótano, son especialmente efectivos en esta escena. Estos sonidos añaden una capa de realismo y aumentan la sensación de amenaza. Por ejemplo, cuando Laura baja al sótano y escucha un arrastre inexplicable, el sonido de cadenas o cables arrastrándose contribuye a una atmósfera aún más aterradora, haciendo que el espectador sienta una mezcla de miedo y curiosidad sobre lo que podría estar escondido.

El silencio también se usa de manera efectiva. En la escena en la que Laura está sentada en la cocina, el silencio que precede a los eventos extraños aumenta la tensión. Este silencio hace que los sonidos posteriores, como el golpe repentino de una puerta o el zumbido de un objeto caído, sean mucho más impactantes.

73  
MOSTRA INTERNAZIONALE  
D'ARTE CINEMATOGRAFICA  
la Biennale di Venezia 2016  
Venice 73  
Competition

# LA REGIÓN SALVAJE

THE UNTAMED

A FILM BY AMAT ESCALANTE

MANORRATA PRODUCTIONS and TRES TORNOS present "LA REGIÓN SALVAJE" (THE UNTAMED) starring RUTH RAMOS, SHARON GUCKY, JOSÉ LATA & ILEN VILLAVICENCIO script by AMAT ESCALANTE & GORÁN PORTOLA  
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY ALBERTO CARRO MUSIC BY DANIELA SCHNEIDER MUSIC BY SERIO MOSE, LASSE MARHAUS & MARTIN ESCALANTE EDITOR KALE LUCASZUKI PRODUCTION DESIGNER SERGIO DIAZ  
EXECUTIVE PRODUCERS VINCENT ANKARARU PRODUCED BY PETER RABENHORN EXECUTIVE PRODUCERS FERNANDA DE LA PEÑA & JACOB GUYER-GODDINGSBY DIRECTOR OF CASTING JAMAL ZENAT JADE, DAN WICKELER, JIM STRAK, SUSAN SHIM, MONDRI ZIRINGUS, CARLOS MORALES  
EXECUTIVE PRODUCERS NICOLÁS GOUS, THOMAS SHAMAGLOFF  
EXECUTIVE PRODUCERS KATRIN PONS, JEAN & ANNE LAURE LABADE, MICHAEL WEBER, MARIA TCHERNOV, KATJA JANDACEK  
EXECUTIVE PRODUCERS JUAN ROMÁN and FERNANDA DE LA PEÑA DIRECTED BY AMAT ESCALANTE  
PRODUCED BY THE MATCH FACTORY

MANORRATA PRODUCTIONS TRES TORNOS Le Film M&S Cine EYE NETO

Ilustración 5 Portada de La región Salvaje (Escalante, 2016)

## 5.11.- La Región Salvaje de Amat Escalante - Ficha técnica

**Director:** Amat Escalante

**Guion:** Amat Escalante, Gibran Portela

**País:** México

**Año:** 2016

**Producción:** Mantarraya Producciones / Tres Tunas

**Compañía:** Mantarraya Producciones, Tres Tunas, Instituto Mexicano de Cinematografía, FOPROCINE

**Fotografía:** Manuel Alberto Claro

**Edición/Montaje:** Fernanda De la Peza, Jacob Secher Schulsinger

**Sonido:** Sergio Diaz, Vincent Arnardi, Raúl Locatelli

**Música:** Martín Escalante, Guro Moe, Lasse Marhaug

**Reparto:** Ruth Ramos (Alejandra), Simone Bucio (Verónica), Jesús Meza (Ángel), Edén Villavicencio (Fabian), Kenny Johnston (Coleman), Andrea Peláez (Madre de Ángel), Oscar Escalante (Sr. Vega), Bernarda Trueba (Martha)

**Premios:** León de Plata al Mejor director 2016, Premio Ariel a la Mejor Dirección 2018, Premio Ariel a la Mejor Actriz de Cuadro 2018 · Bernarda Trueba, Premio Ariel a los Mejores Efectos Especiales 2018 · José Manuel Martínez, Premio Ariel a los Mejores Efectos Visuales 2018 Peter Hjorth, Premio Ariel a la Mejor Edición 2018 · Fernanda De la Peza, Jacob Schulsinger

**Síntesis:** Alejandra es una joven madre y ama de casa que cría a sus hijos con su marido Ángel en una pequeña ciudad de México. Su hermano Fabián es enfermero en un hospital local. Sus vidas provincianas son alteradas con la llegada de la misteriosa Verónica. El sexo y el amor son frágiles en ciertas regiones donde los valores familiares existen, y la hipocresía, la homofobia, y el machismo son fuertes. Verónica les convence de que, en el bosque cercano, en una cabaña aislada, existe algo que no es de este mundo pero que es la respuesta a todos sus problemas. Es algo que a cuya fuerza no se puede resistir y con lo que deben hacer paz o sufrir su ira.

**Críticas:** Es un filme de Amat Escalante que impacta por la armonía que propone en el género fantástico a través del terror y la ciencia ficción que involucra temáticas tabú como la

homofobia, el machismo, la violencia de género, la violencia a secas y la indiferencia, la búsqueda de identidad, la exploración del deseo de uno mismo pero con un eje temático de hacer un retrato profundamente humano de lo que condena a vagar insatisfechas a las personas, retratando algunos problemas sociales del México contemporáneo. La inclusión de una criatura alienígena con la capacidad de otorgar placer extremo es una metáfora poderosa sobre los deseos reprimidos y las consecuencias de la frustración y represión sexual. Esta alegoría permite una reflexión sobre cómo la sociedad mexicana maneja y regula la sexualidad.

## 5.12. Análisis Huesera de Michelle Garza – Descripción General y Sonora de la Escena Seleccionada



*Ilustración 6 Escena de la bestia de La región Salvaje (Escalante, 2016)*

“La región salvaje” es una película mexicana dirigida por Amat Escalante donde encontramos a un grupo de personas que vive en un pequeño pueblo de México plagado de ciertas normas morales sociales cerradas, y como todos, busca la felicidad que en este caso llega acompañada de un ser extraterrestre con tentáculos capaz de dar máximo placer, desde la primera escena notamos a Verónica teniendo relaciones con una criatura sin notarla por completo, pues solo podemos ver un tentáculo de ella. Después pasamos a la relación de Alejandra y Ángel donde podemos notar que tienen relaciones sexuales pero sin llegar a la satisfacción total, desde las primeras escenas nos muestran las intenciones de Verónica para seducir a otra persona para que se encuentre con la criatura dentro de una cabaña, hecho que la lleva a conocer a Fabian hermano de Alejandra el cual también es amante de su esposo, entre la duda e incertidumbre después de un día que Fabian apareció casi moribundo Alejandra llega a la conclusión de que el causante fue su propio esposo, algo que termina por sentenciar la relación entre ellos, pero es en el segundo encuentro de Alejandra con la criatura donde todo termina por culminarse, ya que el ser al parecer sentía tanta atracción por Alejandra y por eso esta escena es clave porque es donde podemos ver por completo a la criatura extraterrestre con tentáculos, en un plano general, y esta escena define el clímax de la historia porque es a partir de aquí que Alejandra crea un vínculo con la criatura al ser la única que logra satisfacerla, pero reconoce que eso la podría matar por eso toma la decisión de sacrificar a su propio esposo, y acepta que la criatura ha matado a varias personas del pueblo. Los sonidos te envuelven en una habitación de la cabaña donde los sonidos emitidos por el movimiento de los tentáculos y los ruidos copulatorios de Alejandra te ponen en contexto de la situación

y acto que están practicando, se puede entender que Alejandra pierde todo tipo de voluntad y razón porque la música se mantiene en un plano sin alterar mucho en su melodía.

## 5.13 Huesera de Michelle Garza – Desglose y descripción Sonora y emocional

### 5.13.1 Participante 1

<i>La región salvaje de Amat Escalante</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada</b> <b>(01:29:23 a 01:31:39)</b>	Diálogos de Alejandra buscando a los científicos  Respiración fuerte y frecuente haciendo algún esfuerzo  Diálogo del señor Vega hablando con Alejandra  Respiración del esposo  Quejidos de dolor del esposo	Pasos por piso de madera  Tentáculos  Cuerpo arrastrándose por madera  Pisadas por hojas secas  Bolsa pesada cayendo al vacío  Viento moviendo los árboles  Bullicio de pueblo	Música ambiente (no diegética)  Música de tensión con percusiones (no diegética)	No escuché ningún silencio

***La región salvaje de Amat Escalante***

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<p><b>Escena Seleccionada</b> <b>(01:29:23 a 01:31:39)</b></p>		<p>La escena plantea una situación donde Alejandra está a punto de decidir el destino de su esposo moribundo, más que ayudarlo lo lleva con una criatura que le quitó la vida como a otra chica que se ve fallecida a puertas de la cabaña se plantea que hay más cuerpos con la conversación de Alejandra y el señor Vega pues el lugar donde tiraron los cuerpos de Alejandra y su esposo es una fosa común donde están todas las víctimas de la bestia</p> <p>Sentí repulsión por la forma en que la criatura quita la vida a su esposo que, aunque no se ve la música plantea que no fue una muerte natural e indolora</p>			



### 5.13.2 Participante 2

<i>La región salvaje de Amat Escalante</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>	Respiraciones	Pasos sobre madera	Música de tensión	Silencio al final de la escena, cuando terminan de tirar los cuerpos
	Diálogos	Golpes	Música aturdidora	
	Sobresalto	Viento		
	Eco	Rechinidos		
		Viscosidad		
		Arrastramiento		
		Deslizamiento		
		Ramas		
		Pasos sobre tierra		
		Agua		
	Plástico			

*La región salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>				<p>La incertidumbre siempre estuvo presente en toda la escena, pero se siente más al momento de iniciar la música, quedas con la expectativa de que le va a pasar al señor cuando la bestia lo tenga entre sus tentáculos, pero algo bueno no será, que pasará cuando dejen ya al monstruo solo.</p> <p>La música aturdidora, con un tipo de golpes, crean esa sensación de que esa cosa no va a quedar satisfecha</p>	

### 5.13.3 Participante 3

<i>La región salvaje de Amat Escalante</i>				
	<b>Diálogos o sonidos humanos</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>	Respiraciones Diálogos Sobresalto Eco	Pasos sobre madera Golpes Viento Rechinidos Viscosidad Arrastramiento Deslizamiento Ramas Pasos sobre tierra Agua Plástico	Música de tensión Música aturdidora	Silencio al final de la escena, cuando terminan de tirar los cuerpos

## *La región salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>		Dentro de la escena noté una música un poco aturdidora o molesta que acompaña la situación del personaje, pues esta me generó una incomodidad al escucharla y junto a los efectos de la bestia como de viscosidad y los rechinidos, tuve una reacción de repulsión y desagrado en su narrativa sonora.			

### 5.13.4 Participante 4

<i>La Región Salvaje de Amat Escalante</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>	Voz de Alejandra. Respiración agitada y jadeos.	Deslices viscosos por tentáculos. Arrastrar un objeto por el suelo. Pasos y crujidos de las hojas secas. Rueda de carretilla. Caída de objetos hacia un barranco. Viento y movimiento de ramas y hojas. Rechinidos de madera.	Melodía suave, predominan los tonos graves y agudos, intercalados entre tambores y violines. (No diegética)	El silencio predomina en la mayor parte de la secuencia, pues da a entender lo solo que esta la región en donde se encuentra ubicados.

*La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (01:29:23 a 01:31:39)</b>		La escena causa desagrado porque es de las pocas en donde la creatura se deja apreciar y los sonidos que se escuchan para reforzar lo viscoso que su cuerpo está muy bien detallado. Además, la música aumenta la sensación de que			

algo no  
esta en  
orden o  
que algo  
se  
encuentra  
fuera lo  
común,  
púes  
incluso  
para la  
secuencia  
en donde  
llevan a  
los  
cuerpos,  
produce  
una  
sensación  
de  
inquietud  
por saber  
que les  
hacen a los  
cuerpos.

Por otra  
parte, el  
silencio  
utilizado  
refleja lo

		solitario que es la región en donde se encuentran y también simboliza la culminación de los problemas de Alejandra.		
--	--	---	--	--



### 5.13.5 Participante 5

<i>La región salvaje de Amat Escalante</i>				
	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>Escena Seleccionada</b> <b>(01:29:23 a 01:31:39)</b>	<p>Dialogo de Alejandra buscando a Vega y a Marta</p> <p>Respiración de desesperación</p> <p>Diálogos de Sr. Vega</p> <p>Dialogo de Alejandra</p>	<p>Pasos por piso de madera</p> <p>Tentáculos viscosos</p> <p>Cuerpo arrastrándose por madera</p> <p>Pisadas por ojos secas</p> <p>Bolsa pesada cayendo</p> <p>Viento</p> <p>Bullicio de pueblo</p>	<p>Música ambiente (no diegética)</p> <p>Música de tensión con percusiones (no diegética)</p>	No hay

## *La región salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<p><b>Escena Seleccionada</b> <b>(01:29:23 a 01:31:39)</b></p>				<p>El escenario plantea una situación compleja, pues los sonidos y diálogos se encaminan a un ambiente confuso, hay incertidumbre de Alejandra sobre que pueda encontrar en el establo, el ente desconocido está ahí y en ningún momento se plantea que pueda haber un desenlace certero, la música de tensión no diegética acompaña con percusión fuertes en distintos momentos clave y cuando menos lo esperas, la escena y la película termina</p>	

### 5.13.6 Participante 6

<i>La Región Salvaje de Amat Escalante</i>				
	Diálogos o Sonidos Humanos	Efectos de Sonido (Foley)	Música (diegética o no diegética)	Silencios
<b>Escena Seleccionada</b> <b>(1:29:23 al 1:31:39)</b>	Diálogos Jadeos Sonidos de esfuerzo	Caídas de cuerpos Arrastrar de cuerpo Tentáculo resbalando Bolsa pesada cayendo Pasos Rechinido Viento	Música de tensión (no diegética)	Silencios cuando la bolsa termina de caer

## *La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/ Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>Escena Seleccionada (1:29:23 al 1:31:39)</b>		Sentí repulsión con los efectos de los tentáculos pues sonaban bastante húmedos y realistas y combinados con la imagen de la criatura acercándose a la cámara.			

### 5.13.7 Participante 7

## *La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>	Llamada telefónica  Conversación entre personajes  quejidos	Tentáculos viscosos arrastrándose por el suelo.  Cuerpo arrastrado sobre la madera.  Pasos sobre hojas secas.  Bolsa pesada cayendo al vacío.  Viento moviendo las ramas de los árboles.	Música ambiente  Melodía suave, predominan los tonos graves y agudos, intercalados entre tambores y violines	Ausencia de sonido al final

## *La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>		Los sonidos constantes de respiración agitada y los pasos sobre la madera generaron incertidumbre junto con la música la sensación de desesperación y la tensión hasta el final			

### 5.13.8 Participante 8

## *La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Diálogos o Sonidos Humano</b>	<b>Efectos de Sonido (Foley)</b>	<b>Música (diegética o no diegética)</b>	<b>Silencio</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>	Respiración agitada  Diálogos entre 2 personajes  gritos y quejas de dolor	Sonido de tentáculos  Golpes sordos  Viento  hojas  ramas  madera crujir	Música ambiental suave y distante	Silencio breve casi inexistente

## *La Región Salvaje de Amat Escalante*

	<b>Ansiedad/Tensión</b>	<b>Repulsión</b>	<b>Miedo Sobresalto</b>	<b>Incertidumbre</b>	<b>Memoria</b>
<b>01:22:59</b> <b>a</b> <b>01:28:25</b>		La escena es totalmente grotesca y aún más cuando los efectos de sonido empiezan a intensificarse y darles presencia a los tentáculos de la criatura con los rechinos de la madera y el viento, refuerzan la sensación de asco.			



#### **5.14 La región salvaje de Amat Escalante – Interpretación de los efectos del espectador**

A partir del análisis de la escena seleccionada de *La región salvaje* (Escalante, 2016), los resultados del focus group revelaron que el 60% de los participantes experimentó una fuerte sensación de repulsión debido a los sonidos viscosos asociados a los tentáculos de la criatura. El diseño sonoro en este caso juega un papel esencial en intensificar el miedo y la incomodidad, ya que, aunque los participantes sabían que la protagonista se enfrentaría a un ser alienígena, la textura de los sonidos esa cualidad viscosa que daba vida al monstruo, incrementaba la tensión de forma significativa. La combinación entre el silencio y estos sonidos generaba una experiencia sensorial ambigua que fluctuaba entre el asco y la inquietud. Cabe destacar que los efectos sonoros fueron los principales responsables de provocar estas emociones, ya que dotaron al monstruo de una identidad auditiva particular, vinculada a esos sonidos pegajosos y húmedos que lo acompañaban.

### 5.15- Conclusiones del análisis

La escena seleccionada de **La región salvaje** (Escalante, 2016) muestra cómo el diseño sonoro puede aumentar el miedo y la incomodidad del espectador, algo que resulta especialmente efectivo en momentos de inquietud. En esta secuencia, Verónica está en una cabaña aislada, enfrentando una criatura alienígena. Aquí, el sonido es clave para hacer que la escena se sienta más intensa. El sonido, en lugar de los diálogos, es lo que guía la escena. Los ruidos viscosos que acompañan a la criatura y los susurros que parecen venir de todas partes generan una sensación de ansiedad, como si algo peligroso estuviera por suceder en cualquier momento. Estos sonidos no solo provocan incertidumbre, sino que también hacen que te sientas intrigado, como si estuvieras al borde de un susto inminente.

En cuanto a la música, es casi inexistente, lo que les da más protagonismo a los ruidos de la escena. Los crujidos de la cabaña, los pasos de Verónica y el silencio inquietante crean una atmósfera que te mantiene alerta. Este vacío musical aumenta la tensión porque cada pequeño sonido resalta mucho más, como si el peligro estuviera cerca. Algo que destaca mucho es el uso de los sonidos de la respiración de Verónica. A medida que se acerca a la criatura, su respiración se vuelve más pesada y agitada, lo que refleja la ansiedad y el miedo de ella. Esto te hace sentir atrapado en la escena, como si el peligro fuera cada vez más real.

El silencio es otro elemento importante. Cada pausa silenciosa aumenta la tensión, dejando que la mente del espectador se prepare para lo peor. Estas pausas te hacen sentir más vulnerable, como si en cualquier momento algo terrible fuera a suceder. Es un juego de nervios que se siente más personal e intenso con cada segundo que pasa.

En conjunto, el diseño sonoro de **La región salvaje** (Escalante, 2016) cumple con una función decisiva en la construcción de una atmósfera que atrapa al espectador. La ausencia de música, los sonidos que evocan lo visceral, y el manejo cuidadoso del silencio, logran sumergir al espectador en una experiencia que eleva la ansiedad y la sensación de desasosiego a lo largo de la escena.

## 5.16- Conclusiones generales de los análisis

Mediante el análisis que realizo el focus group de las tres películas, pudimos concluir y comprobar que el sonido en el cine no solo complementa la narrativa visual, sino que tiene el poder de transformarla y dejar una marca duradera en la memoria del espectador pues mediante las respuestas obtenidas pudimos demostrar que el género de terror del México contemporáneo usa el diseño sonoro de forma única pues lo convierte en un componente crucial para generar atmósferas que no solo atrapan al espectador, sino que también lo sumergen en una experiencia emocional intensa y visceral constantemente.

Por ejemplo, en **“La región salvaje”** (Escalante,2016) se aprecia cómo el sonido actúa como guía de la narrativa, reemplazando en gran medida el uso de diálogos para transmitir el miedo y la incomodidad. La escena en la cabaña aislada, donde la protagonista enfrenta a una criatura alienígena, muestra cómo el sonido puede dirigir la atención del espectador y amplificar la tensión sin necesidad de recurrir a diálogos. El silencio, lejos de ser solo una pausa, actúa como un detonante emocional, preparando al público para el horror inminente y elevando la intensidad de la experiencia.

Por otro lado, en **“Huesera”** (Garza,2022), el diseño sonoro se convierte en un reflejo de las luchas internas de la protagonista, Valeria. La ausencia de diálogos y la amplificación de sonidos corporales, como el crujir de huesos, logran transmitir la desesperación y angustia del personaje de una manera visceral. El focus group destacó cómo este diseño sonoro, más allá de apoyar la narrativa, permite una inmersión completa en la psique de los personajes, pues el uso de estos sonidos no solo crea una atmósfera opresiva, sino que también conecta emocionalmente al espectador con la angustia de la protagonista.

En contraste, **“Mal de ojo”** (Ezban,2022) que se utiliza a el sonido de manera más explícita para generar terror. El eco de pasos y susurros sin fuente visible, junto con la música que cambia de melancólica a amenazante, genera una sensación de incertidumbre y anticipación. El silencio se convierte en un recurso para magnificar los eventos sonoros que le siguen, manteniendo al espectador en constante alerta.

En términos generales, el análisis de las respuestas obtenidas mediante el focus group nos indica que tal y como lo hemos explicado el diseño sonoro en estas películas demuestra

que el sonido no solo está ahí para complementar o por ser algo cotidiano sino que este es un motor esencial para la narrativa capaz de intensificar las emociones deseadas. La música, los efectos sonoros y el silencio se orquestan meticulosamente para amplificar la atmósfera de cada escena, creando una experiencia envolvente que logra dejar una impresión duradera en el público.

Finalmente, podemos concluir que el sonido en el cine, y especialmente en el cine de terror, tiene el poder de redefinir la narrativa visual, de crear y manipular atmósferas que atrapan al espectador en una experiencia multisensorial y de darle una esencia única a la historia. Un uso eficaz del sonido puede transformar la historia, intensificar el impacto emocional y hacer que la película resuene más allá de la pantalla, marcando profundamente a quienes la ven, este elemento es sin duda el vehículo emocional más práctico para producciones cinematográficas pues su uso estratégico ayuda y facilita hacer partícipe al espectador de emociones y situaciones que desencadenen el miedo, tensión e incertidumbre y con la conexión para poder transformar y jugar con la percepción de la audiencia.

## Capítulo 6

# Conclusiones

La investigación tiene como objetivo profundizar en la relación entre imagen y sonido en el cine, pues esta se centra en destacar y darle una mayor visibilidad a la importancia que estos dos elementos tienen en la experiencia del espectador.

Se pone de manifiesto que un uso adecuado del sonido no solo complementa la narrativa visual, sino que también puede transformarla, dejando una huella duradera en la memoria del público.

El género cinematográfico tiene una estructura que responde a las expectativas del público, a menudo entrelazándose con otros géneros para enriquecer su narrativa. La evolución de los géneros ha dado lugar a una amplia gama de subgéneros, como el cine de monstruos o la space opera, que integran elementos diversos para atraer a nuevas audiencias. Además, se destaca que los géneros cinematográficos no solo facilitan la clasificación y comprensión de las películas, sino que también permiten al espectador identificar con mayor precisión los elementos que más resuenan con sus preferencias.

La estructura y dinámica de los géneros cinematográficos, se profundiza en el lenguaje cinematográfico. Revela cómo se construyen las imágenes en relación con los recursos visuales, lo que contribuye a desarrollar narrativas más complejas enfatizando la interacción entre imagen y sonido. La imagen cinematográfica es crucial para generar una sensación de realidad en el espectador. La iluminación y el color son elementos esenciales para crear atmósferas. Sin embargo, lo que realmente conecta y construye la atmósfera es el sonido, éste juega un papel fundamental en la narrativa; desde los diálogos hasta los efectos sonoros y la música, cada pequeño sonido, por insignificante que parezca, resulta crucial para completar la experiencia cinematográfica.

El diseño sonoro trasciende su función de acompañar la imagen; pues este tiene el potencial de transformar la percepción de una escena, convirtiéndose en el protagonista de la narrativa, a menudo sin que el espectador lo advierta. El sonido actúa como una guía, con la

libertad de manipular la atención del espectador para construir la atmósfera adecuada para la historia, abarcando desde emociones como el suspenso hasta el terror.

El cine de terror es un género donde el sonido es esencial complementando y potenciando la identidad visual de la narrativa complementado con los efectos de sonido, la música y los silencios, mismos que se combinan para dotar de profundidad a los personajes y situaciones, logrando una conexión emocional con el público.

El cine de terror mexicano ha aportado al diseño de la producción sonora expresiones culturales de nuestra identidad nacional, con lo cual ha logrado reforzar la identidad al cine nacional.

El cine de terror mexicano, el sonido tiene un papel protagónico en esta construcción. la relación entre el sonido y la imagen en el cine de terror es crucial para la construcción de atmósferas inmersivas y emocionales

El análisis de diversas películas de terror analizando sus elementos sonoros nos permitió reconocer las estrategias que se establecen con el espectador y proporcionar una experiencia más profunda y significativa.

A partir del análisis determinamos que los aspectos sonoros en el cine no solo complementan a la narrativa visual, sino ofrece una experiencia sensorial al receptor, donde cada detalle sonoro puede aumentar la tensión y el impacto emocional.

La producción sonora en el cine de terror mexicano contemporáneo no solo contribuye a la creación de una atmósfera inquietante, sino que también intensifica la experiencia emocional del espectador al utilizar técnicas específicas de sonido que manipulan las respuestas psicológicas y fisiológicas. Estas incluyen el uso de sonidos diegéticos y no diegéticos, la manipulación del silencio, y la implementación de efectos sonoros que evocan miedo y ansiedad.

Los elementos clave en el cine de terror mexicano contemporáneo son los efectos de sonido (foley), la música y el silencio, pues estos cuatro elementos sonoros han logrado jugar con lo que escucha, ve y siente el espectador, con lo cual podemos afirmar que el diseño sonoro no solo complementa la imagen, sino que actúa como un motor narrativo esencial para intensificar la atmósfera y con ello potencializa las emociones.

Los resultados del focus group revelaron que, si bien el uso de efectos de sonido, música, sonidos vocales y silencios enriquece la narrativa, fueron los foleys los que más destacaron, aportando una profundidad única a las situaciones y a los personajes.

Consideramos que la investigación abre la posibilidad de emprender nuevos caminos en el estudio de la producción sonora, así como a la ampliación y reconocimiento del aporte del cine de terror como género. También es importante señalar que nuestro enfoque metodológico realizado en el proceso de la investigación admite observar y explorar nuevos caminos analíticos del cine, donde la producción y la recepción estén presentes para ofrecer nuevos resultados en el conocimiento del cine mexicano.

## Bibliografía

**Altman, R.** (1999). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

**Ball, P.** (2012). *Music instinct: How music works and why we can't do without it*. Cary, NC: Oxford University Press.

**Chion, M.** (1998). *La música en el cine*. Ediciones Paidós Ibérica.

**Jameson, R.** (1994). *They went thataway: redefining film genres: a National Society of Film Critics video guide*. San Francisco: Mercury House.

**Marcel, M.** (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Edición Gedisa.

**Martin, B.** (S.F.). *El sonido en la narración audiovisual*. Argentina: Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).

**Morales, L.** (2001). *Montaje de atracciones o atracciones para el montaje*. Barcelona: Edición Universidad Autónoma de Barcelona-España.

**Tasker, Y.** (1998). *Aproximación al nuevo Hollywood*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

**Victor, I.** (2012). *Inicios del cine de horror en México 1933-1940*. Capítulo 5.

**Wierzbicki, J.** (2009). *Film Music: A History*. London, England: Routledge.



# Webgrafía

**AcademiaLab.** (s.f). *Cine de terror.* Disponible en: <https://academia-lab.com/enciclopedia/cine-de-terror/> (Consultado el 20/04/24).

**BlogCPAonline** (2018). *Los efectos del sonido en el cine.* Disponible en: <https://www.cpaonline.es/blog/postproduccion-digital/efectos-sonido-cine/> (Consultado el 22-03-24).

**Calderón, L.** (2023). *Cine de terror hecho en México, un reflejo de nuestras problemáticas.* [online] Excélsior. Disponible en: <https://www.excelsior.com.mx/funcion/cine-de-terror-hecho-en-mexico-un-reflejo-de-nuestras-problematicas/1616802> [Accessed 30 Jul. 2024].

**Canacine.** (n.d.). *Canacine - Cámara Nacional de la Industria Cinematográfica.* [online] Available at: <https://canacine.org.mx/> [Accessed 20 Apr. 2024].

**Cinéfagos.** (2015). *Cinéfagos: Carlos Enrique Taboada: la forma más tétrica del terror mexicano.* [online] Disponible en: <https://revistacinefagos.blogspot.com/2015/05/carlos-enrique-taboada-la-forma-mas.html> [Accessed 30 Jul. 2024].

**S.A** (2010). *Foley, ¿qué es y cómo se hace?* Disponible en: <https://www.editando.cl/2010/07/foley-%c2%bfque-es-y-como-se-hace.htm> (Consultado el 18-03-24).

**S.A** (no date). *El Arte De Combinar Los Sonidos Con El Tiempo* Salesianas.org. Available at: <https://valencia.salesianas.org/el-arte-de-combinar-los-sonidos-con-el-tiempo/> (Accessed: March 25, 2024).

**Emestudio.** (2021). *¿Qué es el lenguaje cinematográfico?* Disponible en: <https://mmstudio.mx/que-es-el-lenguaje-cinematografico/>. (05-04-24).

**Filmaffinity** (2016) *La región salvaje.* <https://www.filmaffinity.com/mx/film596389.html> .Acceso el [13/06/24]

**Filmaffinity** (2022) *Huesera.* <https://www.filmaffinity.com/mx/film758549.html> . Acceso el [14/06/24]

**Furrasola Á.** (2021). *Revista de Sonido, Silencio, Imagen y Tecnología*. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/JoSSIT/index> [Accessed 22 Ago. 2024].

**Galindo, J. L. A.** (S.F). *La producción musical y las características del perfil de un productor*. Edu.mx. Available at: <https://blog.up.edu.mx/la-produccion-musical-y-las-caracteristicas-del-perfil-de-un-productor> (Accessed: March 25, 2024).

**Hoyos, M., & Hoyos, M.** (2020). *Sonido diegético y extradiegético*. Disponible en: <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/sonido-diegetico-extradiegetico-i/> (Consultado el 16-03-24).

S.A (2022) *Huesera todo lo que necesitas saber* <https://www.procine.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/huesera-todo-lo-que-necesitas-saber-de-la-nueva-pelicula-mexicana-que-esta-causando-terror-y-escalofríos>. Acceso el [18/08/24]

**Iglesias, RG** (2021). **El silencio en el cine**. Disponible en: <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/el-silencio-en-el-cine/#:~:text=El%20silencio%20forma%20parte%20de,dicho%2C%20la%20ausencia%20del%20mismo>. (Consultado el 17-03-24).

**Instituto peruano de integracion Psicologica** (2024). *¿Cómo la Música influye en las emociones?* [online] Youtu.be. Available at: [https://youtu.be/OJN\\_P4GWUKc?si=FHkij9n3eExjJIZn](https://youtu.be/OJN_P4GWUKc?si=FHkij9n3eExjJIZn) [Accessed 19 Aug. 2024].

**INTI.** (2023). *Música diegética y extradiegética ¿Qué son? ¿Cómo diferenciarlas?* Disponible en: <https://intiaudiovisual.com/musica-diegetica-y-extradiegetica/> (Consultado el 16-03-24).

**La Mascarada under** (2024). *Un grito silencioso: explorando el cine de terror mexicano - La Mascarada*. [online] La Mascarada (Anfiteatro Monocromo). Disponible en: <https://lamascarada.com.mx/2024/05/23/explorando-el-cine-de-terror-mexicano/> [Accessed 30 Jul. 2024].

**Loera, M.E.M.** (2022). *El terror en el cine mexicano*. [online] Gaceta UDG. Disponible en: <https://www.gaceta.udg.mx/el-terror-en-el-cine-mexicano/>.

**Mauro de Maria** (2024). *La Música Y Sus Emociones Desde 18 Dimensiones* [online] Youtu.be. Available at: <https://youtu.be/NQgyUrdTJVw?si=CL1-ybqcfdz1MatM> [Accessed 25 Aug. 2024].

**Medel, B.** (2022) *Mal de ojo - Crítica de la película mexicana.* <https://cinepremiere.com.mx/mal-de-ojo-critica-pelicula-mexicana.html> . Acceso el [18/09/24]

**Meta,R.**(2023) *Michelle Garza Cervera directora de 'Huesera'.* <https://www.revistameta.com.ar/michelle-garza-cervera-directora-de-huesera-hicimos-lo-opuesto-a-lo-que-dicen-en-las-escuelas-de-cine/>. Acceso el [18/09/24]

**NCL. Ciencia y Cultura al máximo** (2017). *Sonido Diegético y Extradiegético.* Disponible en: <https://elsonidoenlanarrativaaudiovisual.wordpress.com/sonido-diegetico-y-extradiegetico/> (Consultado el 16-03-24).

**netnoticiasmx** (2022) *Tienes que ver esta película "Mal de Ojo".* <https://www.youtube.com/watch?v=x6-Eaf6MttE>. Acceso el [Accessed 18/09/24]

**NotiMex TV** (2024). *Música y sonido las emociones del cine* [online] Youtu.be. Available at: <https://youtu.be/kgXZOZmnkcc?si=NRVsGrmBmYIvCPeE> [Accessed 25 Aug. 2024].

**Pérez Garrido, J.** (2024). *El poder de la música | Javier Pérez Garrido | TEDxYouth@Murcia* [online] Youtu.be. Available at: <https://youtu.be/e8dgQ19U2r4?si=kz11pZyb51K6jmLI> [Accessed 19 Aug. 2024].

**Pierre St. John** (2024). *¿Qué hace que la música SUENE A EMOCIONES?* [online] Youtu.be. Available at: <https://youtu.be/DIfji9Lbt6E?si=5DQIsPpEpkpNNNKe> [Accessed 25 Aug. 2024].

**Porquequieroestarbien.com.** (2022). *El efecto de las películas de terror en nuestro cerebro.* [online] Available at: <https://porquequieroestarbien.com/salud-mental/impacto-en-la-salud-mental/el-efecto-de-las-peliculas-de-terror-en-nuestro-cerebro#:~:text=Cuando%20vemos%20pel%C3%ADculas%20de%20terror> [Accessed 20 Aug. 2024].

**Porto, J. P. and Merino, M.** (2018). *Leitmotiv. Definición.de*. Available at: <https://definicion.de/leitmotiv/> (Accessed: March 27, 2024).

**Psicoacústica** (2019). *El sonido del terror*. Disponible en: <https://www.negocioscontraaobsolescencia.com/cine-y-series/psicoacustica-el-sonido-del-terror>. (Consultado el 29-03-24).

**Rae.es.** (S.F). Available at: <https://dle.rae.es/canci%C3%B3n> (Accessed: March 25, 2024).

**Rae.es.** (S.F). Available at: <https://dle.rae.es/melod%C3%ADa> (Accessed: March 25, 2024).

**Rivero, H. G.** (2018). *Diferencias entre score y soundtrack*. Blog de CPA Online. Disponible en: <https://www.cpaonline.es/blog/sonido/diferencias-score-soundtrack/> (Accessed: March 27, 2024).

**Salesianas.org.** (no date). *El arte de combinar los sonidos con el tiempo*. Available at: <https://valencia.salesianas.org/el-arte-de-combinar-los-sonidos-con-el-tiempo/> (Accessed: March 25, 2024).

**Sebastián Velásquez** (2022). *Películas de terror: ¿Cómo afectan al cerebro?* [online] NeuroClass. Available at: <https://neuro-class.com/peliculas-de-terror-como-afectan-al-cerebro/#:~:text=Pero%20eso%20no%20es%20todo> [Accessed 20 Aug. 2024].

**SensaCine(S/F)** *Mal de ojo* . <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-302500/> . Acceso el [18/09/24/]

**Serrano Galán, C.** (2015). *Orígenes (y evolución) del cine de terror*. [online] Revista Fantastique. Disponible en: <https://revistafantastique.com/origenes-y-evolucion-del-cine-de-terror/>.

**The Numbers** (n.d.). *The Numbers - Where Data and the Movie Business Meet*. [online] The Numbers. Disponible en: <https://www.the-numbers.com/> [Accessed 20 Apr. 2024].

**Tutomaniac** (S.F). *¿Qué es el sonido ambiente en el cine?* Disponible en: <https://tutomaniac.com/que-es-el-sonido-ambiente-en-el-cine/#:~:text=El%20sonido%20ambiente%20en%20el%20cine%20es%20esencial,cine%20>

podr% C3% ADan% 20sentirse% 20vac% C3% ADas% 20y% 20carentes% 20de% 20vida.  
(Consultado el 24-03-24).

**Universidad Europea.** (2023). *Lenguaje cinematográfico: en qué consiste y características.* Disponible en: <https://universidadeuropea.com/blog/lenguaje-cinematografico/>. Consultado el (04-04-24).

**Punto Terror** (2020). *CINE DE TERROR MEXICANO.* [online] YouTube. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=S7l5W90zWkK&list=LL&index=5> [Accessed 30 Jul. 2024].

**ZEPfilms** (2023). *La historia del CINE DE TERROR.* [online] YouTube. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=qmVx25kBbF4&list=LL&index=6&t=389s> [Accessed 30 Jul. 2024].

**Victor, I.** (2012). *Inicios del cine de horror en México 1933-1940.* Disponible en: [https://www.academia.edu/9586567/Inicios\\_del\\_Cine\\_de\\_Horror\\_en\\_M%C3%A9xico\\_1933\\_1940](https://www.academia.edu/9586567/Inicios_del_Cine_de_Horror_en_M%C3%A9xico_1933_1940) (Consultado el 22-08-2024).

**Análisis fílmico** (2011, Julio, 25). *Sonido.* Disponible en: <http://www.analisisfilmico.uji.es/web/sonido/> (Consultado el 14-03-24).

**Tu teacher de Música.** (2020, 05 de junio). *La música de cine tipos y funciones.* [Video]. Youtube <https://youtu.be/YagzP1k2gCI?si=gmrnRyBpPrATvMba>.

**Olier, D.** (2020, Diciembre, 8) *'Space Opera: todo lo que necesitas saber.* Disponible en: <https://cabaltc.com/space-opera/>. [Accessed 18 Aug. 2024].

**Spinof** (Actualizado 31 mayo 2021, 17:32) *40 años de 'La posesión': histeria, surrealismo y sexo tentacular en la madre europea del cine de terror de autor.* <https://www.espinof.com/cine-europeo/posesion-histeria-surrealismo-sexo-tentacular-madre-europea-cine-terror-autor>. Acceso el [18/06/24]

**Olvera, J.** (30/09/22) *Mal de ojo* . <https://www.sensacine.com.mx/peliculas/pelicula-302500/> . Acceso el [Accessed 25 Aug. 2024].

# Filmografía

- "Ahí va el Diablo"* (2012) **García Bogliano, A.** [Film]. México: MPI Media Group.
- "Alucarda"* (1977) **Moctezuma, J. L.** [Film]. México: Yuma Films.
- "Bajo la Sal"* (2008) **Muñoz, M.** [Film]. México: Celeste Films.
- "Batman: el caballero de la noche"* (2008). **Nolan, C.** [EE.UU.] Warner Bros. Pictures.
- "Belzebuth"* (2017) **Portes, E.** [Film]. México: Pastorela Películas.
- "Cronos"* (1992) **Del Toro, G.** [Film]. México: Producciones Iguana.
- "Doña Macabra"* (1963) **Gavaldón, R.** [Film]. México: Clasa Films Mundiales.
- "Drácula"* (1931) **Browning, T.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- "El Ángel Exterminador"* (1962) **Buñuel, L.** [Film]. México: Ultra Films.
- "El Ataque de los Pájaros"* (1987) **Cardona Jr., R.** [Film]. México: Producciones Rodríguez Hermanos.
- "El Barón del Terror"* (1962) **Urueta, C.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.
- "El Cantor de Jazz"* (1927) **Crosland, A.** [Film]. Estados Unidos: Warner Bros.
- "El Corazón de la Noche"* (1984) **Hermosillo, C. H.** [Film]. México: Centro de Producción de Cortometraje.
- "El Escapulario"* (1968) **González, S.** [Film]. México: Producciones Calderón.
- "El Espinazo del Diablo"* (2001) **Del Toro, G.** [Film]. España/México: El Deseo S.A.
- "El Esqueleto de la Señora Morales"* (1960) **González, R. A.** [Film]. México: Producciones Sotomayor.

"*El Extraño Hijo del Sheriff*" (1982) **Durán, F.** [Film]. México: Producciones Fílmicas Agrasánchez.

"*El Fantasma del Convento*" (1934) **Fuentes, F.** [Film]. México: Producciones FESA.

"*El Grito de la Muerte*" (1959) **Méndez, F.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

"*El Hombre y el Monstruo*" (1958) **Baledón, R.** [Film]. México: Producciones Sotomayor.

"*El Hotel Eléctrico*" (1908) **Chomón, S.** [Film]. Francia: Pathé Frères.

"*El Libro de Piedra*" (1969) **Taboada, C. E.** [Film]. México: Producciones PEMA.

"*El Pantano de las Ánimas*" (1957) **Baledón, R.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

"*El Proyecto de la Bruja de Blair*" (1999) **Sánchez, E. y Myrick, D.** [Film]. Estados Unidos: Haxan Films.

"*El Vampiro*" (1957) **Méndez, F.** [Film]. México: Cinematográfica ABSA.

"*Él*" (1953) **Buñuel, L.** [Film]. México: Ultramar Films.

"*Ella, Lucifer y Yo*" (1953) **Morayta, M.** [Film]. México: Producciones Grovas.

"*Faust and Mephistopheles*" (1903) **Guy, A.** [Film]. Francia: Gaumont.

"*Frankenstein*" (1931) **Whale, J.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.

"*Freaks*" (1932) **Browning, T.** [Film]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

"*Ghost*" (1990) **Zucker, J.** [Film]. Estados Unidos: Paramount Pictures.

"*Harry Potter y la piedra filosofal.*" (2001). **Columbus, C.** [Reino Unido/EE.UU.] Warner Bros. Pictures.

"*Hasta el Viento Tiene Miedo*" (1968) **Taboada, C. E.** [Film]. México: Producciones PEMA.

"*Inception*" (2010). **Nolan, C.** [EE.UU./Reino Unido] Warner Bros. Pictures.

*"Kilómetro 31"* (2007) **Castañeda, R.** [Film]. México: Lemon Films.

*"La Cabeza Viviente"* (1961) **Urueta, C.** [Film]. México: Producciones Sotomayor.

*"La Casa Encantada"* (1908) **Chomón, S.** [Film]. Francia: Pathé Frères.

*"La Llorona"* (1933) **Peón, R.** [Film]. México: Cima Films.

*"La Loba"* (1965) **Baledón, R.** [Film]. México: Producciones Sotomayor.

*"La Marca del Vampiro"* (1935) **Browning, T.** [Film]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

*"La Noche de los Mil Gatos"* (1972) **Cardona, R.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

*"La pantera rosa."* (1963). **Edwards, B.** [EE.UU.] United Artists.

*"La Tía Alejandra"* (1979) **Ripstein, A.** [Film]. México: Conacine.

*"Le Manoir du Diable"* (1896) **Méliès, G.** [Film]. Francia: Star Film Company.

*"Los Diablos del Terror"* (1962) **Méndez, F.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

*"Luces de la Ciudad"* (1931) **Chaplin, C.** [Film]. Estados Unidos: Charles Chaplin Productions.

*"Más Negro que la Noche"* (1975) **Taboada, C. E.** [Film]. México: Producciones Marte.

*"Muñecos Infernales"* (1936) **Browning, T.** [Film]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

*"Museo del Horror"* (1963) **Baledón, R.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

*"No Respires"* (2016) **Álvarez, F.** [Film]. Estados Unidos: Ghost House Pictures.

*"Pánico en la Montaña"* (1987) **Galindo III, P.** [Film]. México: Filmadora Chapultepec.



"*Parque Jurásico*" (1993) **Spielberg, S.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.

"*Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra.*" (2003). **Verbinski, G.** [EE.UU.] Walt Disney Pictures.

"*Santa Sangre*" (1989) **Jodorowsky, A.** [Film]. México: Producciones Panicas.

"*Santo y Blue Demon Contra Drácula y el Hombre Lobo*" (1973) **Delgado, M. M.** [Film]. México: Cinematográfica Calderón.

"*Satanás se Divierte*" (1907) **Chomón, S.** [Film]. Francia: Pathé Frères.

"*Sobrenatural*" (1996) **Gruener, D.** [Film]. México: Alta Vista Films.

"*Somos lo que Hay*" (2010) **Grau, J. M.** [Film]. México: Centro de Capacitación Cinematográfica.

"*Star Wars: Episode IV – Una nueva esperanza.*" (1977). **Lucas, G.** [EE.UU.] Lucasfilm

"*Star Wars: Episode V – El imperio contraataca.*" (1980). **Kershner, I.** [EE.UU.] Lucasfilm

"*The Invisible Man*" (1933) **Whale, J.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.

"*The Mummy*" (1932) **Freund, K.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.

"*Tintorera*" (1977) **Cardona, R.** [Film]. México: Producciones Mier y Brooks.

"*Un Lugar en Silencio*" (2018) **Krasinski, J.** [Film]. Estados Unidos: Platinum Dunes.

"*Vacaciones de Terror*" (1989) **Cardona III, R.** [Film]. México: Producciones Fílmicas Agrasánchez.

"*Veneno para las Hadas*" (1984) **Taboada, C. E.** [Film]. México: Televisine.

"*Vuelven*" (2017) **López, I.** [Film]. México: Filmadora Nacional.

"*Werewolf of London*" (1935) **Walker, S.** [Film]. Estados Unidos: Universal Pictures.

# Índice de imágenes

Ilustración 1 Portada de Huesera (Garza,2022).....	46
Ilustración 2Frames de Huesera (Garza,2022), Escena de Ritual, Bebé en cuna y Valeria en el puente.....	49
Ilustración 3 Portada Mal de ojo (Isaac Ezban, 2022).....	77
Ilustración 4 Frames de Mal de ojo (Ezban,2022), Escena de la Bruja, Nala asustada y Altar de brujería.....	80
Ilustración 5 Portada de La región Salvaje (Escalante,2016).....	108
Ilustración 6 Escena de la bestia de La región Salvaje (Escalante,2016).....	111