



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

**LA RELEVANCIA EMOCIONAL DE LA RELACIÓN ENTRE
IMAGEN Y SONIDO EN EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN**

2001: A Space Odyssey de Stanley Kubrick

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciada en diseño y comunicación visual

Presenta: Tania Fabiola Guerrero Peralta

Director: Maestro Manuel López Monroy

Ciudad de México/2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

Esta investigación no sería posible sin las personas que siempre estuvieron apoyándome y animándome a continuar este largo pero gratificante camino.

A mi mamá que siempre ha estado ahí apoyándome en todo, que me alienta siempre a aprender cada vez más y quien me inspiró a adentrarme en esta aventura.

A mi papá quien siempre tiene los mejores consejos que me han guiado en todo mi camino, así como me ha enseñado que no hay obstáculos grandes, solo hay que saber mirar las posibilidades.

A mi copiloto, mi hermana que me ha enseñado tanto desde pequeña, a quien le debo mi gusto por los libros y que siempre tiene un lugar interesante a donde ir.

A Raisa por darme ánimos y escucharme cada vez que perdía esperanzas, así como por las largas pláticas de todo y de nada que muchas veces me ayudaron a ver esta investigación desde otros puntos de vista.

A Alonso por tu amistad tan sincera, por siempre querer compartir de tu amor por la música y la paciencia que siempre has tenido por enseñarme un poco de ella y de la vida.

A Luis e Iris que siempre me animan con su ejemplo y largas pláticas a seguir mis sueños.

A Fabian y a Monse, por largas pláticas sobre cine y sueños, así como por horas de diversión y aprendizaje a su lado.

A mi maestro y director de tesis, Monroy, que me impulsó y guió en todo este largo camino, siempre mostrándome y contagiando su amor hacia el cine.

A mis maestros y sinodales Noe, Norma, Silvia y Sandra, por enseñarme y ayudarme en esta gran aventura, siempre a dar más hasta obtener el mejor resultado.

¡Muchas gracias a todos!

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I EL SONIDO Y LA MÚSICA

I.1 El sonido

I.2 La música

I.3 Sonido y música en los medios audiovisuales

I.4 El silencio

Capítulo II LA MÚSICA COMO PRELUDIO DE LA NARRATIVA

II.1 La narrativa

II.1 El sonido como dador de identidad

II.2 Funcionalidad entre imagen, música y sonido

Capítulo III EL CINE, LA MÚSICA Y EL ESPECTADOR

III. 1 El espectador ante una obra narrativa

III. 2 El espectador como oyente

III. 3 Música y cine, dos lenguajes emocionales

Capítulo IV EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN

IV. 1 La música en el cine de ciencia ficción

Capítulo V ANÁLISIS DE CASO 2001: A Space Odyssey

V.1 Ficha filmográfica

V. 2 Sinopsis

V. 3 La Música dentro de 2001: A Space Odyssey

V. 4 Análisis secuencia

CONCLUSIONES

ANEXOS

1.1 Partituras

1.2 Descripción de 2001: A Space Odyssey

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Tarkovski¹ (2013) dice:

“La música, abre la posibilidad de crear una nueva impresión transfigurada del mismo material; algo en esencia diferente” (p. 171)

El sonido es un fenómeno físico, una perturbación mecánica periódica que se transmite de forma ondulatoria y es percibida por el oído humano, las vibraciones que viajan hasta nuestros oídos son provocados por una causa y a la vez obteniendo un efecto, el sonido, pero este efecto no es el único que provoca.

El objetivo de esta tesis, es demostrar la importancia de la buena construcción de paisajes sonoros dentro del cine y en específico, del cine de ciencia ficción; así como el impacto que estos dos tienen dentro de la construcción de la narrativa, y provocador de emociones.

Para llegar a esto, se hablará sobre el impacto que tiene el sonido y la música en el espectador, partiendo de los componentes del sonido y conceptos básicos que Sánchez Navarro integra a la música y que permitan entender un poco más el funcionamiento de ambos.

Tanto el sonido como la música, son elementos fundamentales dentro del cine; sin embargo, su uso dentro de este no es fortuito ya que abarca distintas funciones que complementan de varias formas la imagen proyectada en la pantalla, y las cuales serán revisadas para un mejor entendimiento, así como el impacto que generan en el espectador, provocando una mejor comprensión, aceptación e incluso apropiación de la obra.

Se abordará el concepto de narrativa según Sánchez Navarro² expone en su libro *La Narrativa Audiovisual* (2006), y el cual ayudará a relacionar claramente los elementos que la conforman junto con el impacto que el sonido y la música pueden llegar a impregnar en esta. Sin olvidar el papel que el espectador funge como consumidor de cine y la percepción que puede tener con respecto a la obra influenciada por el sonido, la música e incluso la época, la sociedad en que se encuentra y el avance tecnológico que el cine ha sufrido.

1 Andréi Tarkovski (1932-1986) director de cine, actor y escritor soviético. Considerado uno de los directores de cine ruso más influyentes.

2 Jordi Sánchez Navarro Doctor en Comunicación Audiovisual y profesor del Departamento de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Ciencias de la Comunicación Blanquerna de la Universitat Ramon Llull.

Observará también un rápido repaso por la historia de la ciencia ficción, así como el surgimiento de este género dentro del cine, exponiendo a los autores más destacados, así como algunas de las más famosas películas que lo alimentan junto con su impactante y variado legado musical que han dejado, comprendiendo mejor el impacto musical que han generado.

Finalmente y una vez entendidos los conceptos y funciones del sonido y la música en los medios audiovisuales, así como el género de ciencia ficción en el cine, se hará un análisis descriptivo de una secuencia de la película de 2001: A space Odyssey dirigida y producida por Stanley Kubrick en 1967, dicho análisis, abordará el impacto que el sonido y la música generan en el espectador.

Este análisis está basado en la modalidad que Sergei Eisenstein³ usa para estudiar un fragmento de su película Alexander Nevsky (1938) escrito en su libro “El sentido del cine”, en el cual analiza cómo es que la música junto con la imagen se complementan tanto auditiva, como visualmente, comparando tanto partituras como imagen, logrando un empate gráfico y sonoro, y el cual otros autores como Roger Manvell⁴ y John Huntley⁵ han adoptado y utilizado para su investigación.

³ Serguéi Mijáilovich Eisenstein (1898 - 1948) Fue director de cine y teatro soviético, así como teórico de cine.

⁴ Roger Manvell (1909 - 1987) Profesor, escritor y director de cine de origen Británico, fue el primer director de la British Film Academy.

⁵ John Huntley (1921 - 2003) Archivista e historiador de cine, nacido en Londres.

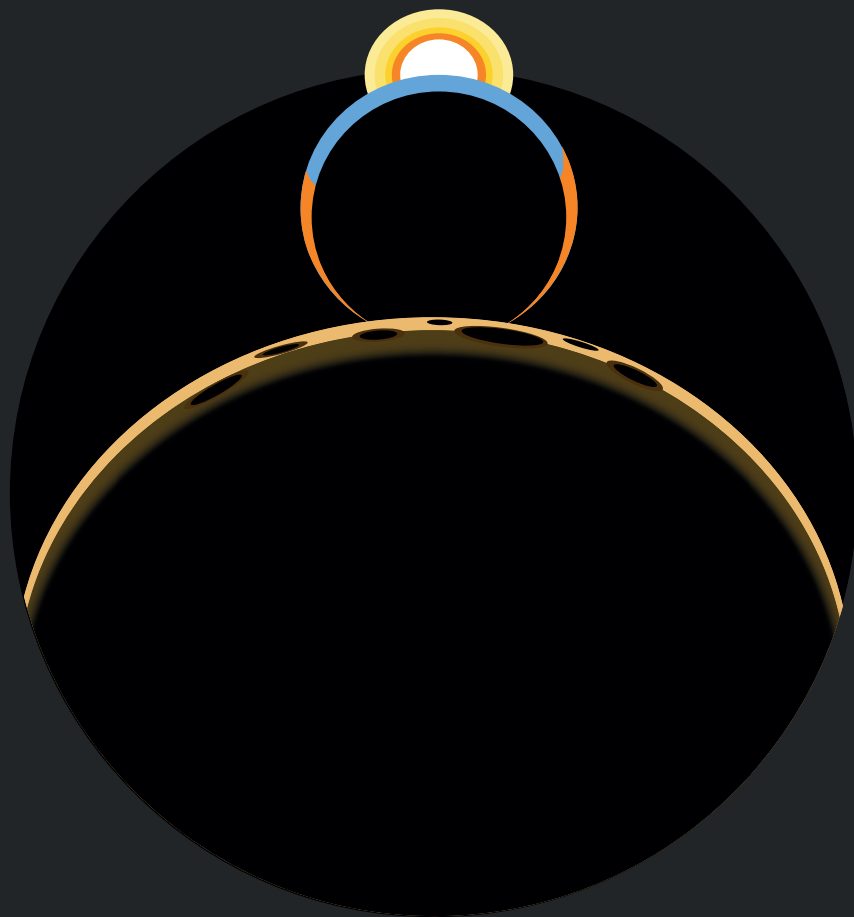
Detrás de cada hombre vivo hay treinta fantasmas, pues tal es la proporción con que los muertos superan a los vivos. Desde el alba de los tiempos, unos cien mil millones de seres humanos han transitado por el planeta Tierra. Y es en verdad un número interesante, pues por curiosa coincidencia hay aproximadamente cien mil millones de estrellas en nuestro universo local La Vía Láctea. Así por cada hombre que jamás ha vivido luce una estrella en ese Universo.

Arthur C. Clark

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



1



El sonido y la música



I.1 El sonido

Es un fenómeno físico causado por una perturbación la cual genera ondas perceptibles para el oído provocando el sonido. Este cuenta con varios componentes que son:

ONDA SONORA: Se produce mediante una perturbación, la cual genera vibraciones que viajan por el aire hasta el oído. Estas ondas se conforman de crestas y valles, los cuales representan valores positivos y negativos.

La cresta es el valor positivo, pues en ella está el momento de mayor energía, mientras que los valles son el valor negativo, en donde hay menor energía.

LONGITUD DE UNA ONDA SONORA: Distancia que recorre la onda sonora de el punto A al punto B.

La longitud de onda y la velocidad de propagación de esta dependen del objeto, la proporción de este, el tamaño, masa, volumen y materia.

AMPLITUD: El punto más alto o bajo que adquiere una onda.

INTENSIDAD: Fuerza o energía que se emplea para generar la amplitud de onda.

VOLUMEN: El reflejo de la intensidad empleada y subjetivo al oído humano, obteniendo volúmenes altos y bajos.

FRECUENCIA: Estará determinada por la longitud de onda y dependerá de las vibraciones de la fuente sonora.

TONO: Es la capacidad subjetiva de la percepción de una nota musical.

La diferencia entre frecuencia y tono es que la frecuencia determinará el número exacto de ondas que el sonido tendrá, mientras que el tono es la percepción auditiva que tendrá esta frecuencia.

TIMBRE: Proporciona las características propias de cada sonido. Cada timbre dependerá de la onda envolvente, los armónicos, la frecuencia, intensidad, tono, material, forma, tamaño y la resonancia.

TEMPO: Velocidad con la que se repite un sonido, demostrando la intención de cada uno, por ejemplo:

- Un tempo lento y regular puede provocar estabilidad, monotonía, tristeza o control.
- Un tempo rápido puede excitar, agitar o inquietar.

DURACIÓN: El tiempo de vida que cada sonido tiene.

DINÁMICA: El sonido contiene diferencia de volumen y continuidad sonora durante su desarrollo, por lo que este puede ir variando.

DECAIMIENTO: La velocidad de caída de un sonido.

En este punto es importante hablar del ruido, puesto que el ruido implica más una noción perceptual y cultural, como explica Michel Chion⁶ (1999) ya que el ruido termina siendo un sonido, pero dependiendo de la percepción, el momento o la cultura y lengua que se tenga, un sonido e incluso la música podría terminar considerándose ruido, sin embargo, otros autores definen al ruido como un sonido no armónico; tal definición se sigue cuestionando por la existencia de distintos lenguajes los cuales contienen vibraciones inarmónicas y sin embargo no son considerados ruido.

Por otro lado, se puede decir que el ruido termina siendo un sonido o varios sonidos juntos que causan molestia al oyente.

La escucha es uno de los sentidos humanos imposible dejar de percibir, y el cual se mantiene siempre alerta ante cualquier variación que exista alrededor, permitiendo saber lo que sucede, calcular la distancia de los sonidos, su dirección, y origen incluso al tener los ojos cerrados.

Las variaciones de los sonidos dependen de diferentes factores propios de los objetos o seres que los provocan, así como del ambiente a su alrededor; todo esto permitiendo que cada sonido sea único, inclusive si fuera provocado por objetos similares; a su vez el amplio bagaje que una persona tiene sobre estos, permite que pueda identificar a la mayoría e incluso, pese a sus variaciones se pueda conocer su procedencia, la distancia al igual que los materiales que intervienen.

El sentido de la escucha permite poder captar la información que existe alrededor de una persona, así como reconocer ampliamente distintos sonidos en el mismo espacio y tiempo.

⁶ Michel Chion (1947) crítico, investigador y compositor de música experimental, actualmente es profesor en la Universidad de París III Sorbonne Nouvelle.

I.2 La música

El campo del conocimiento musical es muy extenso; para esta investigación se limitará a comprender conceptos básicos que permitan construir y entender el análisis que se realizará posteriormente.

La música siendo un discurso, intenta comunicar al oyente un mensaje. La composición de esta sin importar la parte del mundo donde se encuentre logra provocar sentimientos específicos. Sus componentes principales son:

COMPÁS: Los ritmos se dividen y regularizan por compases ayudando a leer, analizar y ejecutar la música.

MÉTRICA: Es el tiempo que duran las divisiones creadas por los compases, indicando cuántos tiempos hay dentro de cada compás, creando patrones rítmicos que pueden ser regulares o irregulares.

DINÁMICA: Se refiere a la intensidad con lo que es ejecutada la composición; estas variaciones son señaladas dentro de las partituras como:

- Piano (*p*) débil o suave
- Mezzopiano (*mp*) moderadamente suave, más fuerte que piano
- Mezzoforte (*mf*) moderadamente fuerte, menos fuerte que forte
- Forte (*f*) fuerte

ARMONÍA: Cuando distintas notas o tonos se escuchan al mismo tiempo, variando entre tonos mayores y menores y siendo la base de la melodía.

MELODÍA: Se da a partir de la sucesión y ejecución de un grupo de notas afectada por los cambios de alturas o tonos.

RITMO: Se conforma de la colocación estratégica de las notas y el desenvolvimiento de estas en el tiempo.

MATICES: Estos marcan la velocidad con que se ejecutara la pieza musical, son presentados como:

- Presto que es la duración mínima de un sonido.
 - Allegro pide una velocidad rápida.
 - Andante equivale a la velocidad del pulso humano; una velocidad media.
 - Adagio señala una velocidad lenta o tranquila.
- Largo un tiempo de mayor duración o amplio.

TONO: lo da el volumen y material del objeto o instrumento que es ejecutado.

Dentro de las voces que pueden o no acompañar a la música, se encuentran clasificadas dependiendo de su timbre o tono, así como del género proveniente, sea masculino o femenino, Caballero⁷ (2005) las acomoda de la siguiente manera:

Voces:

- **Blancas:** Voces infantiles y/o femeninas.
 - **Soprano:**
 - *Ligero:* El cual maneja un timbre más claro.
 - Coloratura: Voz lírica capaz de agilidades de ligero.
 - *Lírico:* Constituye la voz normal de Soprano y Tenor.
 - Lírico-Spinto: Voz lírica con tendencias a dramática.
 - *Dramático:* Se acerca a las características del Mezzosoprano o del Barítono.
 - Heroico: Voz de extensión dramática y timbre mezzosopranil o baritonal.
 - **Mezzosoprano:** Voz que se encuentra a la mitad del camino para la voz más aguda.
 - **Contralto:** Voz oscura entre las blancas.
 - **Contratenor:** Voz de timbre casi femenino con extensión hacia agudos.
- **Oscuras:** Voces masculinas adultas.
 - **Tenor:** La voz más clara masculina.
 - *Ligero:* El cual maneja un timbre más claro.
 - Coloratura: Voz lírica capaz de agilidades de ligero.
 - *Lírico:* Constituye la voz normal de Soprano y Tenor.
 - Lírico-Spinto: Voz lírica con tendencias a dramática.
 - *Dramático:* Se acerca a las características del Mezzosoprano o del Barítono.
 - Heroico: Voz de extensión dramática y timbre mezzosopranil o baritonal.
 - **Barítono:** Voz intermedia.
 - *Lírico:* Constituye la voz normal de Soprano y Tenor.
 - *Dramático:* El timbre se acerca al del bajo.
 - **Bajo:** Voz masculina más oscura.
 - *Cantante*
 - *Profundo:* Voz de oscura resonancia y con mayor extensión hacia los graves.
 - **Sub-bajo:** Voz de corto alcance hacia el agudo, pero de extensión hacia el grave.

Estos son solo algunos de los elementos básicos que estructuran una pieza musical.

⁷ Cristián Caballero (1912 - 1986) Profesor de la Universidad Iberoamericana, en la Escuela Normal Superior (FEP) y en el Conservatorio Nacional de Música de México, así como director de orquesta y productor de radio y televisión.

I.3 Sonido y música en los medios audiovisuales

Dentro de los medios audiovisuales, como el cine, la televisión, los videos etc., existen diferentes términos que ayudan a una mejor comprensión y correcta aplicación del sonido y la música en la imagen.

DIÁLOGOS: Son la información que comparten los personajes mediante conversaciones; estos son registrados principalmente por el sonido directo, sin embargo, existe también la posibilidad de ser colocados en post-producción, como la voz en off⁸, también se pueden sustituir los diálogos de la película con el doblaje, el cual generalmente es usado para traducir el idioma original al idioma del país en donde será vista la película.

Su principal función es el de otorgar información sobre la trama; esta información se puede dividir en:

- **Semántica:** Se transmiten datos e ideas que ayuden a construir la trama.
- **Prosódica:** Se transmiten emociones o intenciones de los personajes.
- **Espacial:** Da información sobre el lugar donde se encuentran los personajes, por ejemplo, ecos dentro de una cueva.

Aunque es uno de los elementos principales de los medios audiovisuales, existen también los que carecen de ellos.

SONIDO DIEGÉTICO: Son aquellos que pertenecen a la escena, a la diégesis⁹; sonidos y música que pueden ser escuchados por los personajes.

En la escena de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) Mia Wallace decide participar en un concurso de twist en un restaurante ambientado en los años 70's; obliga a su acompañante Vincent Vega a bailar con ella. Al subirse al escenario la canción *You never can tell* de Chuck Berry empieza a sonar. Esta pieza es escuchada por los personajes que al ritmo de ella logran ganar el trofeo; dentro de esta escena la música es diegética siendo parte del desarrollo de la historia y construcción de la trama.

SONIDO EXTRADIEGÉTICO: Son aquellos que no pertenecen a la escena o a la diégesis, y que por tanto solo pueden ser escuchados por el espectador y no por los personajes. Estos sonidos o música van de acuerdo al discurso que maneja el autor.

⁸ Método en donde se coloca la voz del actor sin que este se vea dentro del cuadro.

⁹ Diégesis del griego διήγησις (relato) es la construcción imaginaria del espacio y el tiempo en donde ocurren los hechos dentro de una narración.

Un ejemplo de este se puede ver en *The Lord of the Rings: The Return of the King* (Peter Jackson, 2003) dentro de la escena de la batalla de Pelennor, los personajes escuchan el llamado proveniente de un cuerno volviendo a ese sonido diegético, pero seguido de él, empieza a sonar *The Battle Of The Pelennor Fields* escrita por Howard Shore¹⁰; la cual no es escuchada por los personajes debido a la trama, pues se encuentran a punto de comenzar una batalla en medio de un amplio paisaje, aún así el uso de esta pieza logra comunicar la grandeza de la batalla junto con la tensión del momento y la expectativa de lo que pueda suceder, así como la valentía de los guerreros que se enfrentan sin miedo ante sus enemigos, haciendo a estos retroceder.

ACÚSMETRO: Es un personaje activo en la historia, que sin embargo no puede verse o su físico es cubierto al espectador, es importante diferenciar de la voz en off ya que este no está fuera de la escena.

Su importancia dentro de la trama se debe a la presencia de la ausencia física de este personaje y que es sostenido por la voz.

Un ejemplo de este personaje es la voz de Samantha en *Her* (Spike Jonze, 2014) en donde ella, siendo una inteligencia artificial incorpórea, es protagonista dentro de la historia y sin embargo lo único que se muestra de Samantha a lo largo de la película es su voz y la personalidad que la caracteriza y que provoca que Theodore Twombly se enamore. La psique que se impregnó en este personaje, así como el timbre de voz suave y la sensualidad de esta fue fundamental para que el espectador pudiera comprender el enamoramiento de ambos personajes.

SONIDOS ACUSMÁTICOS: Son aquellos sonidos en donde la fuente emisora no es visible, permitiendo al oyente poner mayor atención así como descifrar el origen de este. Estos pueden generarse fuera de cuadro¹¹ y ser diegéticos.

Tal es el caso que se da en la película *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018) en donde al inicio de la historia se observa el close up en cenital del piso de un patio, no se ve nada más. Solo se puede escuchar el sonido de unos pasos, así como el agua corriendo a lo lejos y golpeando con una cubeta, el agua después golpea con el piso y se puede escuchar el tallar de una escoba; estas dos acciones no se observan en la pantalla, solamente se escuchan y sin embargo forman parte de la narración que momentos después empezaran a introducir al espectador en el lugar, ambiente y personaje principal en el que se centrará la historia.

¹⁰ Howard Shore (1946) músico y compositor canadiense, compuso la banda sonora de la saga de El señor de los anillos, entre otras.

¹¹ Fuera de cuadro: acción que pertenece a la trama y sin embargo no es mostrada al espectador.

SINCRESIS: Se refiere a la sincronización que se da entre la imagen y el sonido dentro de la pantalla, permitiendo al espectador asumir como reales los sonidos que emanan de una acción independientemente de si el sonido es fiel a esta o no, ya que estos sonidos pueden crearse o provenir de situaciones o materiales de diferente índole a la que se pretende emular.

En la escena de *Requiem for a Dream* (Darren Aronofsky, 2001) hay una escena en donde se hace un montaje con diferentes close up que muestran el efecto que tienen las drogas dentro de una persona, así como la acción de consumirlas y prepararlas, sean legales o no. Esta secuencia de imágenes es acompañada de sonidos que emulan las acciones y reacciones que provocan, risas, suspiros, inhalaciones, movimientos, sorbos, dilataciones etc. al igual que el roce de cada uno de los objetos pueden llegar a tener. La nitidez de estos sonidos es tal, que debieron ser grabadas en un estudio para poder colocarlos al momento de montar la película, así como creados pues acciones como el dilatamiento de una pupila es imposible captar, por lo que se optó por crear un sonido que pudiera dar a entender ese cambio físico.

SONIDO SINCRÓNICO: Es registrado en vivo durante la grabación o filmación, por lo que está sincronizado a la imagen; también se le conoce como sonido directo o sonido de producción; su principal objetivo es el de grabar los diálogos, música y sonidos que hay dentro de una escena.

CONTRAPUNTO AUDIOVISUAL: Son los sonidos, diálogos e incluso música que se colocan sobre la imagen sin tener una lógica aparente o una concordancia con lo que se ve y sin embargo funcionan paralelamente, de tal forma que se logra comunicar y entender el carácter de la situación dentro de la imagen.

Este concepto se puede ver en la película *The Watchmen* (Zack Snyder. 2009), al inicio de esta se muestra a Edward Blake “The Comedian”, viendo la tele, cambia los canales hasta que encuentra uno en donde se proyecta un comercial, la música que acompaña a este comercial es *Unforgettable* de Nat King Cole, pronto The Comedian, es atacado por una persona de la cual no sabemos su identidad, ambos se enfrentan en una fuerte pelea cuyo objetivo es que solo uno salga vivo, mientras esta pelea sucede, la canción de King Cole deja de sonar dentro de la pantalla y empieza a acompañar la pelea creando un contrapunto al ser una canción de amor dentro de una escena de violencia.

VOCENTRISMO: Se crea una jerarquía entre los sonidos que hay dentro de la cinta, de tal manera que las voces siempre estarán sobre los demás sonidos, sin embargo, cuando las voces forman parte del ambiente, estas automáticamente pasan a ser parte del paisaje sonoro, el cual se explicará más adelante.

Por ejemplo dentro de la película *Alien* (Ridley Scott, 1979) los tripulantes de la nave se encuentran sentados desayunando y platicando después de ir a una expedición, se pueden escuchar las voces de ellos, tanto de los diálogos principales, como de los secundarios que se escuchan con volumen más bajo y sin poder percibir exactamente lo que dicen, dándole prioridad al diálogo principal que sostienen.

EFECTO EMPÁTICO: Este efecto está principalmente apoyado en la música, siguiendo el mismo sentido dramático de la escena logrando reforzar el sentimiento.

Tal es el caso de *Whiplash* (Damien Chazelle, 2014) donde en distintas escenas de la película se puede escuchar fragmentos de jazz que acompañan la trama. Una de ellas se presenta Andrew Neiman desesperadamente intenta llegar a una de las presentaciones que tendrán y de la cual depende su lugar en la banda; obsesionado por esto entra en un coche, mientras conduce mantiene una acalorada conversación donde discute con uno de sus compañeros, una escena estresante donde la música sigue y sube la tensión con ritmos rápidos que cortan con el sonido de un choque, el cual en la escena es dado por el coche de Andrew y un camión.

EFECTO ANEMPÁTICO: Por otro lado, el efecto anempático no sigue la línea dramática de la escena, impregnando una indiferencia ante la emoción que se proyecta en la imagen; puede ser generado por música o sonidos.

Un ejemplo de este efecto se puede ver en *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992) el Sr. Rubio tiene amarrado al policía Marvin Nash solo por diversión, al poner la radio empieza a sonar *Stuck in the middle with you* de la banda stealers wheel, canción que habla del descontrol que se tiene al perder un amor, con una tonada alegre y divertida; mientras en la escena el Sr. Rubio al escucharla poco a poco se acerca bailando a su rehén para empezar a torturarlo. Se puede escuchar sobre la canción los gemidos de dolor del policía Marvin y la música alegremente sigue tocando.

SONIDO INCIDENTAL: Estos sonidos son creados por las acciones que realizan los personajes dentro de la escena, dando realismo e información del entorno en el que se encuentran e incluso de la narrativa, como por ejemplo, pasos, golpes, respiración, etc. Ellos también forman parte de los sonidos diegéticos.

MUSICALIZACIÓN: Desde el inicio del cine, la música ha desarrollado un papel importante aportando estética, ayudando a la narrativa, a la comprensión y el desarrollo de la historia que se cuenta. Su función principal suele ser:

Pueden registrarse en sonido directo o crearse en estudio, estos son llamados foleys.

- Proveer de sustento o apoyo emocional.
- Establecer el ritmo.
- Clarificar el tono o carácter dramático.
- Ser parte de la narrativa.
- Ser o representar a un personaje.
- Ambientar.

Samuel Larson Guerra¹² (2010) divide a la música dentro del cine en tres categorías:

- La música de todos los tiempos y culturas que se puede incluir potencialmente en un film, este es el caso de *The clockwork orange* (Stanley Kubrick, 1971) en donde se utiliza la *Novena Sinfonía* de Beethoven de 1824.



Escena *The clockwork orange*, 1971, Kubrick Stanley

- La música original, realizada específicamente para la cinta, como por ejemplo el soundtrack de *Star Wars* (George Lucas, 1977) compuesta y dirigida por John Williams e interpretada por la Orquesta Sinfónica de Londres.

- La música que utiliza elementos sonoros no estrictamente musicales que entran dentro de la categoría de diseño sonoro; como se da en el caso de la película *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018) en donde se retratan los sonidos de la ciudad de México en los años 70's.



Escena *Roma*, 2018, Cuarón Alfonso

La música también puede ser considerada diegética o extradiegética; esto dependerá del uso aplicativo que tenga dentro de la narrativa.

¹² Samuel Larson Guerra (1963) Académico del Centro de Capacitación Cinematográfica A.C., diseñador de sonido, editor y compositor mexicano.

EFFECTOS ESPECIALES: Los efectos especiales no solo se crean visualmente, sino también mediante el sonido; estos son producidos con diferentes artefactos para crear sonidos diversos, como por ejemplo de seres fantásticos, explosiones, choques, objetos varios, etc.

La creación de estos sonidos dan espectacularidad, dramatismo o comicidad a la escena y estos pueden ser creados dentro de estudios o bien, grabarse in situ.

Como ya se mencionó, existen muchos tipos de efectos especiales como los incidentales, los de violencia, los de naturaleza entre otros; los sonidos creados tienen un tratamiento no realista, espectacular y en función al género para el que se creó, tal es el caso de los sonidos que hacen los sables de luz de *Star Wars* o explosiones en una película de acción.

Estos sonidos también son considerados diegéticos.

SONIDO AMBIENTAL: Los sonidos ambientales definen el entorno en el que se desarrolla la trama, estos se pueden obtener del sonido directo o de sonidos pre producidos, para lograr una mayor fidelidad sobre los ambientes, se requiere tener un conocimiento total de la acústica dentro de estos, para poder tener una mejor manejo de los sonidos. Dan realismo a la película y ayudan a la narrativa así como al sentido emocional dentro de este, por lo que el sonido ambiental también estará definido por el género de la película.

En la película *The Ballad of Buster Scruggs* (Joel Coen & Ethan Coen, 2018) Buster Scruggs llega a un pueblo texano en donde decide entrar a una cantina; dentro del lugar hay gente divirtiéndose, jugando cartas y un pianista amenizando el lugar, se puede escuchar las voces y risas de las personas, los pasos y la tonada del pianista tocando, vistiendo la escena no solo con un escenario de cantina, sino también con los sonidos que la caracterizan.

El sonido ambiental no debe confundirse con el sonido espacial, mejor conocido como el sonido Dolby¹³.

PAISAJES SONOROS: Chion (1991) afirma:

“Cuando hablamos de plano en el cine, efectuamos un enlace entre el espectador del plano y su duración, entre su superficie espacial y su dimensión temporal. Mientras que en nuestros tramos sonoros parece predominar ampliamente la dimensión temporal y no existir en absoluto la dimensión espacial” (p. 48)

12 El sistema Dolby Stereo tuvo éxito a partir de la década de los 70's, mediante los reductores de ruido, ruidos que se generan al grabar y reproducir sonidos analógicamente. permitiendo crear múltiples pistas más limpias que pudieran ser colocadas en diferentes puntos alrededor de la sala de cine generando ambientes que envuelven al espectador en la sala de cine.

Chion propone que el sonido da más una identidad temporal que espacial; al compararlo con los planos que construyen una filmografía estos nos sitúan en el espacio, mientras que el sonido tendría el valor de darnos el tiempo, sin embargo el sonido también puede construir lugares y dimensiones, las cuales son captadas de diferente manera que el espacio dentro de una imagen, ya que mientras la imagen llega al espectador en 24 fotogramas por segundo y los cuales durante cierta cantidad de tiempo mantienen la misma información en espacio y personajes, los paisajes sonoros son captados según el acomodo dentro de la pista, por lo que podrían existir sonidos que aparecen brevemente y no se vuelven a escuchar, y aun así completar el paisaje.

Dentro de una película la apropiación de los sonidos de los lugares terminan de construir la atmósfera ya creada por la imagen.



Escena Blade Runner, 1982, Scott Ridley

Blade Runner (Ridley Scott, 1982) crea un mundo futurista dentro de una ciudad llena de autos, edificios y gente los cuales son reforzados con la imagen que mantiene mayormente encuadres cerrados y delimitados no solo por el marco de la pantalla, sino también por las personas que constantemente están transitando la ciudad.

Sin embargo este caos creado dentro de *Blade Runner* no puede ser complementado con sonidos que no emanen de esa caótica ciudad, pues rompería totalmente con la fantasía creada dentro de la escena

LEITMOTIV: Dentro de la música el leitmotiv es una melodía recurrente que simboliza a un personaje, sentimiento, idea u objeto, mientras que para el cine o la producción audiovisual se vuelve una herramienta dentro de la banda sonora que representa a un personaje.

BANDA SONORA: Es el registro de todos los sonidos, música, diálogos, efectos, sonidos incidentales, etc., que están dentro de una película.

SOUNDTRACK: Se refiere a los elementos sonoros creados y producidos específicamente para la película.

SCORE: Son las piezas musicales creadas para la película.

I.4 El silencio

El silencio es visto como vacío, como falta de sonidos, pero aunque esté considerado de esta manera, el silencio comunica, es expresivo, por lo que debe dejar de verse como ausencia y empezar a considerarse parte de; ayuda a crear y construir, a sentir aquello que rodea y deja entender lo que se comunica.

Físicamente, el silencio es imposible, por lo que se considera silencio a la percepción de determinadas formas sonoras (Rodríguez¹⁴, 1998). De esta manera se llega al entendido de que aunque teóricamente el silencio sea considerado como falta de sonido, físicamente se trata de ondas sonoras percibidas y catalogadas como ausencia de sonido.

Dentro de la música o de los medios audiovisuales puede llegar a ser impactante, creando contrastes que resuelvan aquello que se quiere provocar en el oyente o el espectador, poniendo alerta a la espera de algún sonido que explique el porqué del silencio y bien empleado logrará la exaltación de un sentimiento nuevo, Rodríguez (1998) clasifica el uso del silencio en 3:

- Uso *sintáctico*, en donde el sonido es utilizado para organizar y estructurar mediante momentos de separación dentro y fuera de la narrativa.
- Uso *naturalista*, en donde el silencio forma parte del discurso dentro de la narrativa y de los espacios en la que se desenvuelve, detallando información de la situación expuesta.
- Uso *dramático*, en el que se da información simbólica de lo que está sucediendo dentro de la historia y de la información emocional que esta maneja.

El cine pese a que en sus inicios era llamado “cine mudo”, ya que no había sonidos en él, nunca estuvo solo; en las proyecciones era acompañado por un pianista que vestía la imagen según lo que en ésta afuera pasando.

Chion (1991) afirma que el silencio nunca es un vacío neutro; es el negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina es el producto de un contraste. Podría parecer que el silencio dentro del cine no existe, que las imágenes tienen que estar acompañadas siempre de sonidos o música, que los contrastes más significativos los dan las imágenes o los ruidos estrepitosos; sin embargo, el silencio nos pone alerta, crea un contraste no solo entre las imágenes, sino también entre los sentidos.

¹⁴ Ángel Rodríguez Bravo, Doctor en Ciencias de la Información, por la universidad de Barcelona y Director del Laboratorio de Análisis Instrumental de la Comunicación y Coordinador del Programa de Doctorado en Comunicación Estratégica, Publicidad y Relaciones Públicas.

El silencio se vuelve poderoso dentro de un lenguaje carente de él, en donde es casi imposible encontrarse con un silencio absoluto, y cada sonido adquiere la fuerza y el sentido que le es necesario para su comunicación.

Dentro del cine es común encontrar “espacios vacíos” en donde la imagen desaparece y solo observamos una pantalla negra que puede encontrarse al inicio de la película, en medio de la historia o el fade out que nos indica el final de esta, sin embargo, y aun teniendo este espacio “vacío” es casi imposible encontrar un momento de silencio absoluto dentro de la película, pues durante estos breves espacios podemos escuchar voces en off o sonidos que alimentan y dan soporte al cuadro negro que se proyecta frente a los ojos del espectador, provocando que este continúe construyendo la historia con las imágenes faltantes pero con la ayuda del sonido.

Parece ser que lograr el silencio nos es tan fácil, no solamente en el cine sino también en la música; como ejemplo está John Cage¹⁵ y su famosa obra *4'33"* de 1952, el cual es un concierto de silencio que dura 4 minutos con 33 segundos y donde el músico no hará ningún sonido, simplemente tomará el tiempo en las tres divisiones en que esta obra fue escrita; aun así el espectador se encuentra escuchando los sonidos que emanan de sus alrededores, sonidos del ambiente que llenarán el espacio. Sin embargo y pese a lo difícil que es lograr un silencio absoluto, el cine y la música no podrían prescindir de él.

El silencio es importante para continuar con la narración, seguir informado al espectador de lo que sucede en la historia, remarcar acontecimientos, anticipar sucesos o incluso mostrar calma o tensión. También resulta importante y altamente comunicativo dentro de los diálogos, pues tiene diversos usos que provocan incluso una mejor lectura del sentimiento impregnado en el discurso.

¹⁵ John Cage (1912 - 1992) Compositor, ensayista, teórico y poeta estadounidense, fue pionero de la música electrónica y una de las figuras principales del Avant Garde.



2



**La música como
preludio de la narrativa**



II.1 La narrativa

La narración es la sucesión de hechos los cuales deben de presentar cambios a lo largo de su desarrollo y ser dirigidos por una trama; que consiste en darle sentido a los sucesos para poder ser lógicos; está se encuentra dentro de diferentes disciplinas como la literatura, música, cine e incluso fotografía o pintura.

En la narración existen diferentes ejes que logran construir la historia, los cuales son el espacio, el tiempo y los personajes. El espacio deja ver el lugar en donde se desarrollan los hechos y en donde los personajes se desenvuelven, al igual que también comunican la psicología que estos puedan presentar al desenvolverse dentro de un entorno socio cultural establecido.

El tiempo según Sánchez Navarro (2006) se distingue en dos dimensiones: como componente en el desarrollo de la historia y en la duración del discurso. El tiempo dentro de la historia a su vez se puede manejar de diferentes maneras, a estas alteraciones en la cronología de la narración se le llama anacronía y pueden ser:

- Analepsis o flashback: son saltos de tiempo a lo largo de la narración que remonta a hechos del pasado y que ayudan a la comprensión de las acciones que se están efectuando en el tiempo presente; a su vez estas se pueden clasificar en internas, las cuales se desarrollan dentro del tiempo de la narración primera; la analepsis externa por otra parte se extiende en tiempos mucho antes que la narración principal.
- Prolepsis: anticipa al espectador sobre un hecho que puede o que sucederá en el futuro interrumpiendo la trama.

El último eje de la narración son los personajes que son quienes forman parte de la acción y del espacio y en quienes recae el tiempo; el desarrollo de un personaje cambia conforme los hechos repercuten en él y la trama avanza, de tal manera que este ya carga una psicología establecida que depende de la importancia que tenga dentro de la historia, obteniendo a:

- Protagonistas: En este personaje se centra la historia, siendo en el que recaen los conflictos y el que desarrolla un cambio psicológico y emocional más relevante.
- Antagonistas o villano: Posee fuertes y claros códigos morales contrarios a los que tiene el protagonista o socialmente mal vistos.
- Personajes secundarios: En estos personajes no se centra la trama, sin embargo son fundamentales para el desarrollo de esta.

E.M. Foster¹⁶ (2002) ha denominado a personajes planos y personajes redondos, en los cuales los personajes planos se caracterizan por una única cualidad o virtud, mientras que los personajes redondos tienen personalidades claras creadas a partir de una gran complejidad dada por su historia. (Citado en Navarro, 2006, p.51)

La relevancia del personaje ha sido polémica a la vez que ha ido evolucionando a lo largo de los años; esta problemática se centra en la importancia que tienen dentro de la narración, pues han sido colocados como actantes de los hechos dándole más relevancia a la trama que es la causante de la historia; sin embargo Henry James¹⁷ (1884) dice que la relación entre el personaje y acción son dependientes, pues no puede existir uno sin el otro, de tal forma que las acciones no pueden ser más importantes que los personajes, ni viceversa. (Citado en Canet & Prósper, 2009, p.67)

“La narrativa audiovisual es un tipo particular de forma narrativa basada en la capacidad que tienen las imágenes y los sonidos de contar historias. Del mismo modo que la relación sintagmática de formas verbales constituye una continuidad que tiende a entenderse como narrativa.” (Sánchez Navarro, 2006, p.77)

La narración también se puede percibir mediante los sonidos y la música; tal es el caso de *Wochenende* (1930) de Walter Ruttmann¹⁸; es la primera película sonora sin imagen, en la que se narra el fin de semana en la vida de un trabajador de Berlín. Lejos de este experimento, la relación y dependencia entre imagen y sonido es mutua; la capacidad de ambos por modelar sus alrededores o modificar lo visto u oído por sus espectadores/escuchas es infinita, de tal manera que el sonido puede modificar el significado de la imagen y viceversa.

En la narrativa, el sonido mantiene varias funciones según Fernando Canet y Josep Prósper (2009) tales como:

- **CONTINUIDAD:** Durante el montaje, la unión de imágenes se realiza de tal manera que la historia pueda seguir el hilo conductor y ser entendible ante el espectador; aún así la música es utilizada muchas veces para unir los diferentes planos o hechos, e incluso para construir imágenes inexistentes; tal es el caso de *V for Vendetta* (James McTeigue, 2006) en la secuencia donde las máscaras empiezan a ser repartidas por toda la ciudad como un llamado de anarquía, hay una sucesión de tomas en donde se puede observar como empieza a tomar fuerza el movimiento mediante entregas masivas a civiles, la colocación de las piezas de dominó que representan las fichas exactas que detonaran a la acción, la llegada de una de estas máscaras a Gordon y el

16 Edward Morgan Forster (1879 - 1970) Novelista y ensayista inglés.

17 Henry James (1843 - 1916) Escritor y crítico literario estadounidense.

18 Walter Ruttmann (1887 - 1941) Director de cine alemán, considerado uno de los principales exponentes del cine abstracto experimental.

caos que empieza a difundir en la sociedad, se puede oír también el acompañamiento musical que resalta el poder de este hecho y liga las secuencias que muestran el acto en diferentes lugares haciendo que se entienda el hilo conductor que llevan así como la carga y el poder que este tiene en la narrativa.

- **RESALTAR ACCIONES:** La utilización de la música puede resaltar o empequeñecer las acciones según esta sea utilizada, se puede ver este caso en la escena de *A Clockwork Orange* (Stanley Kubrick, 1971) cuando Alex se encuentra tomando un baño en la tina de la casa del señor Alexander, de pronto este lo escucha cantar *Singing in the Rain* provocando que recuerde lo que le hicieron a él y a su esposa años atrás; la voz del protagonista a lo lejos suena suave, pero mientras empieza a cantar más fuerte provoca que su anfitrión lo pueda escuchar y empiece a recordar. El efecto que agregan a la voz provoca que esta se empiece a distorsionar al igual que la cara del Sr. Alexander, creando resonancias en su voz y resaltando el sentimiento de ira y frustración.
- **ANTICIPAR ACONTECIMIENTOS:** Dentro del cine de terror, suspenso o incluso de ciencia ficción, es utilizada esta herramienta comunicando que algo está a punto de suceder, haciendo que la música se vuelva más fuerte y penetrante, provocando que el espectador, pese a ser informado inconscientemente de que algo sucederá, lo pondrá alerta ante cualquier situación que suceda en la pantalla; por ejemplo en *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) en la secuencia donde Danny Torrance se encuentra paseando por el hotel con su triciclo, podemos ver el recorrido que este hace a rápida velocidad, yendo de un lado a otro del hotel y entrando en diferentes habitaciones de servicio así como pasillos, se puede escuchar a las llantas del triciclo hacer contacto con el piso y con las alfombras, estos como sonidos incidentales, momentos antes de entrar al pasillo en donde verá a las gemelas, se puede escuchar entrar con un *fade in* sonidos agudos que anticipan una acción, entre más se acerca Danny al pasillo, este sonido aumenta y se vuelve más irritante, seguido de sonidos no tan largos pero igual de agudos que siguen el movimiento de la cámara; se puede saber que algo sucederá en algún momento de la ruta, aunque el espectador no sepa qué, pues este es el factor sorpresa que provoque el susto y que termina en un sonido fuerte y grave al descubrir a las gemelas.
- **AMBIENTAR:** los sonidos y la música ambientan los escenarios en donde se desarrollan las acciones, de tal forma que sea creíble no solo por la escenografía, sino también por los sonidos que el lugar pueda tener, como por ejemplo dentro de un bar, no solo estarán los muebles y personas, sino también la música, las voces, el ruido de los vasos y botellas, cada uno colocado en distintas pistas generando importancias a ciertos sonidos y quitando esta a otros.

- **AMBIENTE EMOCIONAL:** la música se vuelve fundamental para la creación de ambientes emocionales por su capacidad de provocar y recordar emociones.
- **TRANSICIONES ESPACIO-TEMPORALES:** Una manera que se puede utilizar para mostrar el paso del tiempo dentro de una película sin la necesidad de alargar los tiempos y la historia o incluso el poner títulos que mencionen las temporadas del año u horas es mediante la música.
- **DIÁLOGOS:** Los diálogos, monólogos o incluso pensamientos dentro de la cabeza de los personajes que ayudan al desarrollo de la historia y una correcta comprensión de la trama, en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) Rick Deckard da con uno de los replicantes más peligrosos, Roy Batty quien después de salvar la vida de Deckard da un emotivo monólogo en donde explica el porqué de su querer vivir y todo lo que se perdería si él muere o cualquier persona deja de existir, dejando a Deckard sorprendido por la fragilidad emocional que muestra el replicante, misma que también se ve reforzada por el vuelo de una paloma en el momento en que Roy decide morir.

La sonorización o musicalización de las historias que se narran en el cine son muy importantes para la credibilidad de las acciones, pues de ellos dependerá que el espectador pueda colocarse dentro del juego establecido, en el que aun sabiendo que lo que hay en pantalla es ficción, esto puede ser verosímil; estos relatos pretenden emular la realidad o crear una ficción que responda a realidades fuera de ella, ya que aunque se encuentre en el cine una película de fantasía, los ambientes y sonidos generados dentro de ella contienen elementos propios de la realidad y de los cuales se espera cierta credibilidad, por lo que el sonido dentro de una película juega un papel decisivo al momento de construir una imagen.

II.1 El sonido como dador de identidad

“La relación directa entre música y drama ha desaparecido. Lo importante ahora es la relación entre música y significado de la obra” (Emilio Gorgot, 2011)

Wilhelm Richard Wagner¹⁹ considerado precursor del leitmotiv, desarrolla a través de su ópera *Der Ring des Nibelungen* (1876) una manera distinta en la cual enfocar el uso de la música y el argumento, los personajes demuestran sus emociones únicamente en el diálogo escrito, mientras la música ilustra la filosofía asociada a cada momento de la ópera.

¹⁹ Wilhelm Richard Wagner (1813 - 1883) teórico musical alemán, destacó también como compositor, director de orquesta, dramaturgo y poeta, desarrolló su ópera *Der Ring des Nibelungen* a lo largo de 27 años basada en elementos de la mitología germana, la cual está dividida en 4 óperas : *El oro del Rin (Das Rheingold)*, *La valquiria (Die Walküre)*, *Sigfrido (Siegfried)* y *El ocaso de los dioses (Götterdämmerung)*.

En 1936 Sergei Prokofiev²⁰ crea la sinfonía musical para niños *Pedro y el lobo*, en la cual dota a cada personaje con un instrumento, Pedro será un violín, el abuelo un fagot, el pájaro una flauta transversa, el pato o ganso un oboe, el gato un clarinete, el lobo serán 3 trompetas y los cazadores timbales y bombo; cada instrumento muestra y describe la personalidad de los personajes, de tal manera que durante la narración, cada que suena alguno de estos instrumentos se puede inferir que personaje está actuando junto con la intención de su acción dentro de la narración.

Esta obra es narrada con acompañamiento orquestal, a veces carente de imagen, en donde un narrador cuenta la historia mientras que la orquesta toca el fragmento correspondiente al personaje actante cada que este interviene, pero también en el cine es representada con animaciones en donde existe un narrador omnipresente y los personajes carecen de diálogos; de esta forma los sonidos adquieren un peso fundamental en la historia, dándoles personalidad y tonalidades diferentes en el desarrollo de la narración y de acuerdo a la acción que el personaje tenga; de tal manera que tanto la personalidad como el sonido que este emana, terminan construyendo al personaje a lo largo de la historia, sin necesidad de que estos mantengan diálogos.

El leitmotiv debe poder comunicar aspectos psicológicos del personaje al espectador y oyente mediante sonidos o música, sugiriendo dentro de ellos la mayor información que se pueda tener de la personalidad que acompaña; construyendo así a personajes con un peso dramático mayor.

Dentro de *Star Wars* episodio *IV* (1977), *V* (1980), *VI* (1983) lo que empezó como una pieza orquestal fue desarrollada tiempo después por John Williams²¹ extrayendo fragmentos de dicha composición para darle a Obi Wan Kenobi, la Princesa Leia y Darth Vader acompañamiento musical que representa su personalidad; cada que alguno de estos personajes entra a cuadro, o incluso desde antes de que entraran, su acompañamiento musical predice su próximo encuentro.

“La voz humana y a través de ella, el lenguaje, forma uno de los complejos más elaborados y sofisticados creados por el hombre en su evolución y que más ha contribuido a su desarrollo.” (Jerónimo Labrada, 2009, p.97)

Dentro del guion, los diálogos tendrán una importancia mayor, ya que mediante ellos se puede descifrar los pensamientos, las ideas e historias de los personajes; por lo que los hechos solamente demostrarán las acciones que los actantes toman para lograr un objetivo

²⁰ Sergei Prokofiev (1891 - 1953) compositor, pianista y director de orquesta ruso.

²¹ John Williams (1932) compositor y director de orquesta estadounidense.

específico. En el cine, la creación de los guiones sustenta la película y merece su reconocimiento; deben existir diálogos bien estructurados, que puedan mantener los personajes y demuestren la razón de las acciones.

Dentro de la identidad de cada personaje, los vestuarios, e incluso los diálogos que puedan tener, también se encuentra el timbre de voz que el personaje use para darle mayor identidad; John Baxter²² (1996) exponen el caso de la voz de Hal 900, la supercomputadora inteligente encargada de controlar las funciones vitales de la nave espacial *Discovery* de la película *2001: A Space odyssey* (Stanley Kubrick, 1968), en la cual, en un principio se planteó que se llamaría Atena y sería una voz femenina, más tarde el actor británico Nigel Davenport actuaría la voz de Hal para después pasar a mano del actor estadounidense Martin Balsam; sin embargo Kubrick pensó que tenía demasiada personalidad, por lo que finalmente se escogió al narrador y actor Douglas Rain, quien logró plasmar en la voz de Hal un timbre sereno, calculador y poco efusivo, el cual ayudó a cargar de realismo al personaje, mostrando a un ser del cual dependería la vida de otros por lo que muestra ser alguien educado, inteligente y amable, pero a la vez la frialdad de su voz hace saber que sigue siendo una computadora y que actuará como tal sin sentimientos hacia otros y sin permitirse fallar.

La importancia que tiene el timbre de voz de los actantes con respecto a su papel dentro de la historia, puede llegar a ser menos apreciada al momento de escoger a un actor para un papel, dándole mayor importancia a un físico específico que pueda encajar con el personaje, incluso si el timbre de voz de este no llegara a ser el adecuado para completarlo; sin embargo, esta cualidad se vuelve fundamental en la construcción psicológica e incluso en el desarrollo de la historia, por lo que debe ser más valorada y no solo en ciertos personajes.

II.2 Funcionalidad entre imagen, música y sonido

La relación que hay entre imagen y sonidos incidentales y/o ambientales, difiere a la que existe entre imagen y música, si bien, este tipo de sonidos están repletos de información que capta lo sucedido dentro de la pantalla; estos deben poder reflejar una realidad y ser fieles a esta, incluso si el sonido colocado es pre-producido; mostrando entonces que cada acción que suceda en la historia tendrá una repercusión sonora, tal como en la vida diaria. Chion (1991) afirma:

“Si el cine sonoro por su parte puede utilizar a menudo movimientos complejos y fugitivos producidos en el seno de un marco visual saturado de personajes y de detalles, es porque el sonido sobreimpresionado en la imagen es susceptible de puntuar y destacar en esta trayectoria visual particular.” (p.21)

22 John Baxter (1939) Escritor, periodista y cineasta Australiano.

De igual manera están presentes en muchas películas los sonidos que en realidad no existen, pero que al colocarlos dentro de una imagen automáticamente uno lo asocia a dicho movimiento o suceso, lo que provoca que se haga una interpretación automática para dicho ruido; por ejemplo en una escena de acción en donde dos personas se encuentran peleando, en la vida real los movimientos no tienen sonido, salvo al momento de chocar con algún objeto, sin embargo, dentro del cine se puede encontrar a este personaje propinando patadas y golpes a otro con movimientos rápidos y aquí, al parecer se debe engañar un poco al cerebro si se quiere lograr el impacto en el espectador, pues no solo basta con una buena coreografía de movimientos de pelea, sino también con sonidos que alimenten a dichos movimientos, y no solo se provoca por el choque de objetos, de igual manera, se necesita un muy bien planeado movimiento de cámara y montaje, en el cual se pueda apreciar dicha acción en todos los ángulos con sus respectivas consecuencias en la escenografía, como vidrios rotos, muebles destruidos y por ende, el lugar de dicha riña alterado de modo que se pueda ver que tan estrepitosa, compleja y reñida fue la pelea.

Todo esto no podría cerrar el cuadro sin el sonido que alimenta cada movimiento, cada caída y el escandaloso ruido de los objetos rompiéndose; de esta manera se crea una síncrexis, en donde se permite asumir como reales los sonidos sincronizados con una acción.

Otro ejemplo burdo de sonidos colocados sobre la imagen es el grito de Wilhelm el cual aparece por primera vez en la película *The charge at feather river* (Gordon Douglas, 1953) en donde al jinete Wilhem lo hieren en la pierna con una flecha y cae gritando; este sonido en específico sirvió como material de stock²³ durante mucho tiempo, ya que antes había muy poco acervo de sonidos, por lo que fue utilizado en diferentes películas de diferentes géneros de tal forma que hasta la fecha es puesto dentro de escenas en donde hay caídas y se requiere algún grito, posiblemente más como una sátira que como un sonido real y necesario pues tiene un timbre de voz muy particular; aun así ha servido a lo largo de los años como un aliado, pese a que ya existe un amplio acervo sonoro, cumple con la función de ilustrar sonoramente una desesperada caída.

Chion (1993) propone que un punto de sincronización tan característico como un golpe puede hacer casi infinita la capacidad de elasticidad temporal, la cual se refiere a la capacidad que implementa la historia para poder alargar o parar las imágenes sin interrumpir el flujo de la narrativa, pone como ejemplo la serie de *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1989) en donde los personajes se ven envueltos en peleas, en el que los movimientos los suspenden en el espacio tiempo mientras dialogan y se mueven, provocando que la acción se vuelva más lenta y que dentro de las tomas surjan diferentes acciones, pese a que el tiempo que se propone que ha pasado dentro de la historia sea menor al que en realidad se ha visto reflejado por las acciones y diálogos.

²³ Material de stock se le denomina a los videos, audios, animaciones o productos audiovisuales creados y utilizados como recurso de apoyo dentro de otras producciones.

Las imágenes sonorizadas de elementos que por sí mismos podrían no tener sonidos fuertes, como ya se mencionó, golpes, pasos etc., crean un tiempo específico y duradero, en donde se puede observar a mayor detalle todo lo que sucede alrededor.

Por otro lado, dentro de la relación entre imagen y música manejan cuatro niveles en el cine según explica Conrado Xalabarder²⁴ (2006) estos niveles ayudan a saber más específicamente la funcionalidad que cumple las piezas dentro de la película:

El primer nivel es el sonoro, la banda sonora debe manejar diversos niveles tonales, ya que dentro de una película la música interviene de diferentes maneras, de esta forma un volumen alto ayudará a intensificar las acciones dentro de la pantalla, mientras que el volumen bajo podrán servir como trasfondo de diálogos. Es importante recalcar que cualquier nivel en el que se encuentre la música no significa que sea de mayor o menor importancia que las demás, al contrario, cada uno de los niveles en el que se encuentre esta debe cumplir con el objetivo por el cual se encuentra ahí.

Dentro de una película la misma banda sonora puede modificar los niveles sonoros, mostrándose primero bajos y luego altos o viceversa de acuerdo a la trama, mientras en las escenas de mayor relevancia para la historia manejan tonos altos enfatizando los sucesos, los momentos anteriores o posteriores a esta pueden tener tonos bajos o prescindir de la música. Esto sirve como un apoyo para unificar e incluso adelantarse a los hechos de una manera sutil, dando cierta relevancia a momentos o acciones dentro de la trama.

El segundo nivel es el argumental, en donde la música se desarrolla de acuerdo al argumento presentado en la película. De esta manera progresa conforme a la historia. Xalabarder (2006) menciona la regla de oro que hay entre la música y una película, y es que *“la música puede sonar paralela a los acontecimientos o adelantarse a ellos pero jamás ir por detrás.”* (p.99)

Si llegara a suceder que esta fuera atrasada a los hechos su función sería inútil, impidiendo la posibilidad de crear contrapuntos, pues confundiría e incluso molestaría al espectador, por ejemplo en una película de terror, en donde la música sigue el argumento, mostrando primeramente melodías con un grado de tensión o suspenso bajo, conforme se acerca el clímax de la película está melodías evolucionan para poder crear en el espectador la tensión, el miedo y la sorpresa necesaria para crear un impacto; si la escena de mayor impacto musical careciera de música y está fuera colocada justo después, cuando en la trama existe calma, el sentido de la música sorpresiva no tendría lógica o incluso podría crear un estado de alerta innecesario en el espectador, pues nada sorpresivo sucedería después.

24 Conrado Xalabarder es especialista en música de cine, teórico y creador de MundoBSO.

El tercer nivel es el espacial, este nivel puede encontrarse e incluso mezclarse ya que puede acompañar a una acción, sensación, objeto o intervenir en el espectador; otra de sus funciones es la de dividir los espacios o unirlos, de tal manera que se pueda remarcar la diferencia que existe entre uno y otro o juntarlos pese a que la locación sea distinta, esto mediante tonalidades similares o que impregnan un mismo sentimiento.

El cuarto nivel es el dramático, la música en este nivel debe dar al espectador la información necesaria de la personalidad de la escena o del personaje; información que dará pie a que se conozca la psique que mantendrá el personaje durante la película o incluso el ambiente que distinguirá a un escenario.

Jerónimo Labrada²⁵ cita en su libro *El sentido del sonido* (2006, p.74) al cineasta francés Robert Bresson²⁶, quien desarrolló preceptos para ayudar a un mejor manejo y entendimiento de la música y la imagen dentro del cine y los cuales plasmó en su película *Un condamné à mort s'est échappé* (1956) estos principios son:

- Lo que está destinado al ojo no debe repetir lo que se destina al oído.
- Si el ojo es conquistado por completo, no dar nada casi nada al oído, y a la inversa. No se puede ser a la vez todo ojo o todo oído.
- Cuando un sonido puede reemplazar una imagen, suprimir o neutralizar.
- Si un sonido es complemento obligado de una imagen, dar preponderancia al sonido o a la imagen. En paridad se dañan, como se dice de los colores.
- Un sonido no debe acudir nunca en auxilio de una imagen, ni una imagen en auxilio de un sonido.
- Saber bien qué hace allí ese sonido o esa imagen.
- Si se solicita atención solo al ojo, el oído se vuelve impaciente. Si se solicita atención solo al oído, se vuelve impaciente el ojo. Utilizar estas impacencias.
- Reorganizar los ruidos desordenados (lo que crees oír no es lo que oyes). Retomarlos uno a uno en el silencio y dosificar la mezcla.
- Silencio absoluto y silencio obtenido por el pianismo de los ruidos. Es preciso que los ruidos se conviertan en música.

²⁵ Jerónimo Labrada es Director académico y Jefe de Cátedra de Sonido de la Escuela Itinerante de Cine y TV en Cuba.

²⁶ Robert Bresson (1901-1999) Cineasta francés.

- Valor rítmico de un sonido. Ruido de una puerta que se abre y se cierra, ruido de pasos, etc. por necesidad rítmica.
- La música aísla a tu película de la vida de tu película. Es un poderoso modificador e incluso un destructor de lo real.

Bresson propone que la banda sonora a de ser capaz de generar en la mente del espectador los espacios a los que la imagen no llega. Se debe tener en cuenta que la postura de Bresson hacia la música dentro de una película era usarla solo cuando era necesaria y debían venir de algún lugar dentro de la imagen, nunca como acompañamiento; sin embargo sus propuestas sonoras dejan a un lado el entendimiento emocional que la música coloca dentro del cine.

La música logra ser un complemento de la imagen que influye en el espectador, la mayoría de las veces inconscientemente, de tal forma que dependiendo del trabajo que se tenga sobre la mezcla musical, la audiencia puede no llegar a notar el momento en que esta entra o sale de la escena, pero sí darse cuenta si esta llega a faltar.

La función del sonido varía, de un momento a otro, el impacto de la escena puede depender de la música o de los sonidos, por lo que los diálogos tienden a ser más narrativos, mientras que la música más emocional, los sonidos incidentales, descriptivos y los ambientales neutros. La imagen y el sonido son colocados frente al espectador para expresar todo aquel universo creado y no se podría descartar a uno u otro.

3



El cine, la música y el espectador



*“Quita la música e inmediatamente se siente su ausencia, especialmente si la música nos dice algo que necesita decirse. Como veremos, hay varias situaciones donde la música de cine es más notoria que en otros momentos, en ocasiones conlleva el peso del desarrollo dramático.”*²⁷ (George Burt, 1994, p.6)

La relación que una persona mantiene con el entorno se desarrolla mayormente mediante la audición y la visión haciendo que ambas se complementen, ya que al escucharse un ruido siempre se buscará el origen de él, la imagen que pueda complementar la información y comunicar de dónde proviene tal sonido; aún incluso si a simple vista no se encontrará, se puede crear una imagen en la mente que dé el origen del ruido y la cual será creada por las experiencias.

La exaltación de las emociones se mantiene ligada a los sonidos como un vínculo entre recuerdos, una alerta, orientación o simplemente como vehículo de interacción con el ambiente. Por otro lado, la composición musical siempre expresa su origen; el motivo por lo que fue creada esa pieza al igual que los sentimientos que cada nota imprima en ella serán transmitidos a los oyentes logrando reflejar en ellos aquella intención inicial.

Si bien la historia dentro de la película se desarrollará bajo un hilo dramático; la música de igual forma debe ser creada o seleccionada de tal forma que el espectador pueda comprender la intención del por qué se ha colocado esa pieza ahí, logrando una de las principales funciones de esta, que es guiar al espectador dentro de la narrativa.

Se comprende entonces que la música toma un papel fundamental, aunque ésta no sea colocada como un protagonista, sino como un reforzador del cual no se pretende sea tan notoria su presencia o que el espectador centre sus sentidos en escucharla y comprenderla mientras suceden acciones dentro de la pantalla, sino que pueda olvidar que se encuentra ahí y escucharla de tal manera que inconscientemente la una a una imagen así como se unen el sonido de unos pasos a la imagen de alguien caminando.

III. 2 El espectador como oyente

No se puede dejar de escuchar, incluso en esos momentos en que los oídos se tapan, un murmullo se escucha al final de todo. Los sonidos avisan, inconscientemente, lo que pasa alrededor colocando los sonidos en distintos planos según la importancia que se les dé, por ejemplo: una persona se encuentra caminando en una calle; si todo lo que se escuchara tuviera la misma importancia y cada sonido se encontrara en el mismo plano, los oídos se saturaran y sería imposible diferenciarlos.

28 Christian Doelker, 1934, fue Jefe del Departamento de Medios y Comunicación en el Pestalozzianum Zurich, Profesor en la Universidad de Zurich y Profesor de la ETH Zurich, y miembro de la facultad de la Academia Europea de Periodismo en Viena.

Afortunadamente no pasa eso, al ir caminando en la calle los sonidos tienden a ser muy fuertes o muy bajos y sólo resaltan o llaman la atención esos que suenan sobre todos, podría una persona tener a su alrededor una motocicleta pasando, un coche chocando, unas personas hablando y otra escribiendo en su celular, lo que escucharía principalmente en teoría debería ser lo que esté más próximo a la persona, sin embargo esto no sucede, pues el volumen del sonido y el tipo de material del objeto serán los indicadores de la relevancia que tenga cada sonido sobre otro, por ejemplo al lado de él está la persona escribiendo en su celular y a unos metros de distancia pasa la motocicleta, lo que escucharía sería el ruido de la motocicleta pese a que la persona se encuentra a su lado, pues el volumen del motor será mayor al del celular y si a unas cuerdas más un coche choca el ruido podría opacar al de la motocicleta y al de la persona en su celular, pues este sonido suele ser más estrepitoso pese a la distancia que hay entre estos tres ruidos y la persona.

Las películas de terror por ejemplo; en el momento que se escucha un grito, escucharlo aterroriza más incluso que ver lo que lo provocó, pues no es lo mismo ver una película de terror con la música que va en crescendos avisando que en algún momento aparecerá ese ser que provocará miedos seguido del grito que tanto dentro de la escena como en la sala de cine las personas emitieron, que ver la misma escena sin ningún sonido generando un impacto tan pobre, pues como dice Storr (1992, p.53): *“la música intensifica y subraya el sentimiento que evoca un acontecimiento en especial, a la vez que coordina los sentimientos de un grupo de personas”*. Y en esa escena sin sonido ni acompañamiento musical se limita a ver una serie de imágenes sin adentrarse y apropiarse del sentimiento que se pretende evocar.

Chion (1999) menciona en su libro distintos tipos de escucha, las cuales intervienen en la interpretación de los sonidos, estos tipos de escucha son:

- Escucha identificada, la cual ayuda al oyente a identificar acciones o sonidos mediante la visión, la deducción lógica o fuentes de información que comuniquen la fuente principal del sonido.
- Escucha no identificada, esta escucha es lo contrario a la anterior, en donde se carece de información que permita deducir el origen o causa de un sonido.

A partir de estas dos, según Chion devienen la causa figurada, la causa real y la causa atribuida, las cuales permiten saber o no las causas u orígenes reales de cada sonido dentro de un producto audiovisual, de tal forma que la causa figurada o figurativa es la representación de un sonido, mientras que la causa real es de donde proviene dicho sonido y la causa atribuida es la dada o *atribuida* a una acción aunque esta provenga de distintos elementos a los visualizados.

La causalidad figurativa dentro del cine, intervienen en el espectador de manera inconsciente ya que los sonidos de los efectos especiales mayormente realizados y colocados en post producción, no siempre provienen de los objetos o acciones mostradas en la pantalla, pero si logran que el espectador asuma como real el sonido de la acción u objeto.

Por otro lado, Rodríguez (1998) menciona que se manejan 3 umbrales perceptivos con respecto a los sonidos, estos umbrales los clasifica en:

- Umbral mínimo en el cual el ser humano no percibe los estímulos al tener el sonido un nivel mínimo de estos y este va de los 0 dB a los 1.000 Hz.
- Umbral máximo contrario al anterior, el sonidos registra un nivel máximo de estímulos y por consiguiente, tampoco puede percibirlos el ser humano, este parte a partir de los 130 dB, por lo que también llega a provocar dolor.
- Umbral diferencial se refiere a la cantidad mínima de variaciones que puede ser percibida por el oído humano, este varía entre los 2 y 10 dB.

Por lo que la percepción de los sonidos dependerá de los decibeles que estos manejan, así como del timbre, el tono y la distancia. Como menciona Adrián Birlis (2015):

“Resulta sumamente complicado engañar los entrenados oídos de los espectadores porque no solo se trata de sincronizar las formas sonoras con los visuales sino que también hay que encontrar la correcta ubicación en el espacio sonoro”

Como se mencionó anteriormente, los sonidos, la música y la narrativa impactan al espectador de acuerdo con factores sociales y temporales, sin embargo también tendrá un impacto mayor o menor de acuerdo a su posición en la sala de cine o lugar de la proyección, pues si se encuentra sentado hasta arriba; esto depende de las condiciones de cada lugar, posiblemente los sonidos le llegaran o más fuertes o menos fuertes según el acomodo de las bocinas, perdiendo elementos sonoros o incluso presentar incomodidad ante un sonido fuerte proveniente de un bocina cerca de él, lo que provocaría que su experiencia y criterio en cuanto a la obra fuera muy distinta a alguien que pudo apreciar los sonidos desde una mejor posición.

La mayoría de las salas de cine se encuentran rodeadas de bocinas así como de materiales que ayuden a que el sonido sea envolvente, su acústica²⁹ sea la adecuada y el sonido llegue de la misma manera al público que se encuentra cerca o lejos de la pantalla; sin embargo durante el montaje de una película no puede pensarse que los sonidos ocupan la misma relevancia auditiva, pues en una escena se encontraran sonidos más potentes y sonidos más

²⁹ Acústica es el conjunto de condiciones o características sonoras de un local, relativas a la propagación y la difusión del sonido.

bajos pero de igual importancia que ayuden a la construcción del ambiente dentro de la escena.

Los sonidos tienen cuatro cualidades: intensidad, tono, timbre y duración que pueden ser alterados por diferentes factores a su alrededor, como el lugar, el ambiente, el emisor, etc., estos en la pantalla se deben oír reflejados. La tridimensionalidad del espacio debe estar presente y mostrar la distancia de los sonidos proyectados en la imagen y escuchados por el espectador, de tal manera que este efecto tiene que manejarse desde la producción, teniendo en cuenta la forma en que se grabaran los audios, si serán directos o creados después para ponerse en post-producción, etc., logrando que en las películas, el sonido sea fiel al espacio y distancias que dentro de la pantalla se representan.

No se puede dejar pasar desapercibida la fugacidad que tienen los elementos sonoros respecto a la obra; el espectador recibirá los diálogos, sonidos y música en segundos, momentos en los que tendrá que manejar y digerir la información dada y la cual no volverá a repetirse, esta fugacidad por otro lado difiere con la de la imagen, pues aunque en algunas escenas pueden llegar a ser igual de fugaces, en muchos casos la temporalidad de ésta es mucho más amplia que la de un sonido, por ejemplo, dentro de una escena en donde se discute alguna situación, se verá durante más tiempo la imagen de los actantes de dicha discusión, pero la información arrojada en los diálogos será rápida y posiblemente irrepetible; esta situación agrega un factor emocional ante estímulos sonoros, de tal forma que el impacto llega a ser inesperado y por tanto de gran intensidad, ante giros inesperados en la trama reforzados con sonidos o música.

III. 3 Música y cine, dos lenguajes emocionales

La presencia de la música en el discurso narrativo audiovisual señala y refuerza la triple unidad: de acción, de lugar y de tiempo. Chion (1999) escribe:

“Mediante numerosos ejemplos, análisis y experimentos, demostramos que no se podía estudiar el sonido de un filme independientemente de su imagen, e inversamente. En efecto, su combinación produce algo enteramente específico y nuevo, análogo a un acorde o a un intervalo musicales.” (p. 277)

La música no miente; a diferencia de otras artes que pueden alterar una realidad o manipular el significado de las cosas, la música tiene la cualidad de interpretar y expresar sentimientos; sin embargo dentro del cine puede la música funcionar como un aliado del director que al colocarla junto con la imagen pueden armar secuencias las cuales jueguen con el juicio creado por el espectador, para después mostrar la verdad de la historia.

La percepción del sonido con respecto a la imagen y viceversa es llamado *valor añadido*, el espectador atribuye a la imagen valores que por sí sola no tiene, dando por hecho que lo que se proyecta en la pantalla y se escucha también provoca, exalta, informa, estructura, etc. y que proviene de un solo elemento, ignorando entonces el proceso de montaje y manipulación que tanto la imagen y el sonido tuvieron para poder crear aquello que el espectador obtuvo de ese conjunto.

En este punto se debe de hablar de la *imantación espacial*, que se refiere a cómo se percibe la imagen con sonido, pues la pantalla no emite ningún sonido y los sonidos son percibidos, como ya se mencionó anteriormente, del equipamiento tecnológico que tenga la sala, sin embargo y pese a esta tecnología envolvente, se puede asumir, equivocadamente, que si dentro de la proyección existe un movimiento, el sonido escuchado proviene del lugar de donde se vio y no de la colocación de la bocina que lo emitió.

Ambos efectos propuestos por Chion permiten entender la ilusión creada y el poco mérito que se le puede llegar a dar al sonido y la música implementados en la imagen y como consecuencia la repercusión en el espectador.



Escena de *The Jazz Singer* (1927), Crosland Alan

El cine mudo se desarrolló con 16 imágenes por segundo (fps)³⁰ y posteriormente dio paso al cine sonoro con 24 imágenes por segundo añadiendo ahora la banda de sonido. En 1927 se incorpora el sonido al cine en la película *The Jazz singer*, de Alan Crosland³¹ con canciones de Al Jolson³².

La evolución de la tecnología cinematográfica empieza a dar grandes pasos; para la década de los 60's aparece el magnetoscopio, con el cual la imagen videográfica colocada sobre un soporte magnético puede ser recargable y reproducirse inmediatamente. Para 1970-1980 se desarrolla y empieza a usar la imagen generada por síntesis en el ordenador a través de códigos, logrando la creación de efectos especiales sin el uso de la cámara.

³⁰ Imágenes por segundo (fps frame per second) se refiere a la velocidad en la que se muestran las imágenes en un dispositivo.

³¹ Alan Crosland (1894 - 1936) Director y actor de cine Estadounidense.

³² Al Jolson (1929 - 1950) De origen Ruso, fue un director de música, cantante, actor y guionista.

Los países han adoptado al cine como un medio expresivo que vaya acorde a la cultura y sociedad que se desarrolla en cada uno, de tal manera que se han creado diferentes escuelas y estilos cinematográficos en donde se postulan decretos para la creación de este y que refleja así como en la pintura y otras artes el contexto sociopolítico de la época; algunas de las principales escuelas y estilos del cine son:

La Escuela Francesa

Se desarrolla en el periodo de 1915 a 1927, este periodo es considerado el cine de oro mudo, a la par se desarrolla el impresionismo para tiempo después con la llegada del cine sonoro tome partido el Realismo Poético hasta la llegada de la Segunda Guerra Mundial.

Algunos de sus principales exponentes fueron Jean Epstein³³, Germaine Dulac³⁴ y Marcel L'Herbier³⁵, entre otros. Esta escuela se caracterizó, según dice Javier Zubiaur³⁶ (2008), por:

- Tener un estilo directo, así como plasmar el naturalismo que Lumiere y Zecca manejan.
- Manejar una estructura rítmica que fuera afín al de la música empleada.
- Retratar a la sociedad francesa y a su intimidad, así como a la importancia del desarrollo psicológico de los personajes.
- Se tenía que crear mediante la imagen una analogía con respecto a los sentimientos. Era una cine fotogénico, con el manejo de la fotografía, uso de reflejos y profundidad de campo. (p.173)

El Expresionismo Alemán

Esta escuela de cine tenía un desarrollo pictórico previo también llamado expresionismo el cual se basaba en un subjetivismo que llevaba a la deformación del mundo y las cosas, rechazando toda realidad externa y afirmando una realidad interna que se plasmaba en cada obra, *Das Kabinet des Doktor Caligari* (Robert Wiene, 1821) se vuelve el principal referente hacia esta escuela. Las características principales de esta escuela serían:

- Poder expresar los estados de ánimo de los personajes mediante formas, ligando la escenografía con las acciones.
- Los temas predominantes fueron: terror, fantasía y crimen.

33 Jean Epstein (1897 - 1953) De origen polaco, fue uno de los principales teóricos y directores de cine francés.

34 Germaine Dulac (1882 - 1942) Fue una directora, periodista, crítica y teórica del cine francés

35 Marcel L'Herbier (1888 - 1979) Fue teórico y director de cine francés.

36 Francisco Javier Zubiaur (1950 -) Doctor en Historia del Arte por la Universidad de Navarra, es Jefe del Servicio de Publicaciones de la Institución Príncipe de Viana, Profesor Asociado del departamento de Historia del Arte de la Universidad de Navarra.

- El manejo de luz es extremadamente dramático.
- La trama se divide en actos
- Es un cine mudo en blanco y negro y lleno de simbolismos.

Los principales representantes del expresionismo alemán en el cine fueron: Robert Wiene³⁷, Friedrich Wilhelm Murnau³⁸ y Fritz Lang³⁹.

En 1928 a 1933 y con la llegada de Hitler al poder el cine expresionista alemán entra en un periodo de decadencia por la entrada del cine comercial, el éxodo de profesionales al extranjero así como el comienzo del cine documental y propagandístico del nuevo régimen.

El final del impresionismo alemán cinematográfico deviene con la aparición del sonido en el cine, ya que los diálogos quitan el misterio que la psicología de los personajes manejaba con su actuación; al igual los distintos factores políticos y sociales que enfrentó el país con el nuevo gobierno, culminó por con este movimiento dando paso a un cine mas nacional-socialista.

La Escuela Soviética

Aristarco⁴⁰ (1968) la escuela soviética se divide en *extremistas* que tienen como representantes a Vertov⁴¹ y Kuleshov⁴², y *moderados* con Eisenstein, Pudovkin⁴³ y Dovjenko⁴⁴, los cuales desean perfeccionar el lenguaje cinematográfico creando teorías sobre el cine y el montaje cinematográfico. (Citado por Zubiaur, 2008, p.224)

Cada uno de estos creará sus propias teorías o manejo del lenguaje cinematográfico. Vertov crea la teoría de Kinó-glaz o Cine-ojo en el que postula:

- La cámara ve mejor que el ojo, por lo que capta la vida sin ninguna preparación, rechazando los guiones o cualquier preparación anterior.
- Organiza sus fragmentos captados mediante el montaje para poder producir un *yo veo*.

37 Robert Wiene (1873 - 1938) Director de cine alemán.

38 Friedrich Wilhelm Murnau (1888 - 1931) Director de cine alemán, dentro de sus películas destaca el montaje rítmico, el decorado y la cámara móvil que explora su campo visual, así como el ambiente.

39 Fritz Lang (1890 - 1976) De origen austriaco, desarrolla su carrera dentro del cine en Alemania, después de la Primera Guerra Mundial.

40 Guido Aristarco (1918 - 1996) Crítico y escritor de cine Italiano.

41 Denís Abrámovich Káufman (1896 -1954) también conocido como Dziga Vértov, fue director de cine soviético.

42 Lev Vladímirovich Kuleshov (1899 - 1970) Fue director y teórico de cine soviético, realizó diversos experimentos en torno al montaje cinematográfico.

43 Vsévolod Ilariónovich Pudovkin (1893 - 1953) Fue director de cine soviético.

44 Aleksandr Petróvich Dovzhenko (1894 - 1956) Fue director, productor y guionista de cine soviético.

Kulechov por otro lado centra su investigación en la importancia que tiene el montaje, creando el famoso experimento en donde extrae 4 planos diferentes, en el primero se ve un primer plano con la cara de un hombre sin ninguna expresión, el segundo de una mesa con suficiente comida, el tercero el de un cadáver y el cuarto el de un niño, al montar estos cuatro planos de diferente manera, la lectura de estos variaba.

Eisenstein al contrario de Vertov centra su cine en dramas colectivos, creando al igual una teoría que habla de la funcionalidad y el significante del montaje generado narraciones basadas en:

- Planos fijos, con pocos movimiento de cámara.
- Ausencia total de interdependencias entre planos.
- Técnica de golpe doble en el que un plano alcanza sentido al chocar con el siguiente.
- Los actores se desenvuelven en el encuadre fijo.

Postulando y concluyendo que la característica principal del cine es el montaje.

Pudovkin centra su cine en la relación hombre-trabajo así como hombre-nación.

Pese a las diversas posturas y teorías del cine soviético, Román Gubern⁴⁵ (1976) menciona las aportaciones que el cine soviético aportó y las cuales fueron:

- El repudio al cine-mercancía con la búsqueda de un realismo de apariencia documental.
- Desarrollo del arte del montaje, así como la sintaxis del lenguaje fílmico.
- El cine propagandístico de gran impacto social. (Citado por Zubiaur, 2008, p.230)

Hollywood y sus géneros

En los años 30, la Warner Bros apuesta todo por el cine sonoro generando grandes ingresos. En 1929 en Estados Unidos y a raíz de la gran depresión económica surge la necesidad de evadir la realidad por lo que logra desarrollar una expansión inaudita con el surgimiento de los diferentes géneros del cine.

- La comedia ofrecía un optimismo crítico bajo la filosofía de “solo es infeliz el que quiere”
- Los gánsters se vuelve el género mayor y más original del cine americano.
- El cine fantástico-terrorífico evolucionado del expresionismo.
- El cine de amor coloca a la mujer como objeto de deseo y sex-appeal, así como empoderada dentro de un trabajo.

⁴⁵ Román Gubern Garriga-Nogués (1934) Escritor e historiador del cine español.

Los géneros cinematográficos consolidaron en hollywood estabilidad comercial y económica dentro del mercado. Sus principales exponentes son Frank Capra, John Ford y William Wyler.

Estas son solo algunas de las primeras escuelas del cine, las cuales sufrieron la evolución del cine mudo al cine sonoro, sus principales exponentes dejan un legado.

El cine a través de la su historia ha fungido diferentes papeles dentro de la sociedad en la que se encuentre, estos papeles según Zubiaur (2008) son:

- **ESPECTÁCULO:** exige dar espectáculo y entretener para generar ganancias que puedan financiar las películas de tal forma que el público tampoco se aburra.
- **ARTE:** el cine es considerado como el *séptimo arte* ya que reúne las diferentes artes, como la literatura, de donde toma la sintaxis así como los recursos literarios para contar historias; de la pintura toma el uso y manejo de colores y luz, al igual que el manejo de la composición y perspectiva; de la música el empleo de esta en sus bandas sonoras; de la danza toma el baile y ritmo que acompaña al montaje; en la fotografía encontramos sus características técnicas.
- **MEDIO DE COMUNICACIÓN Y DE IDEOLOGIZACIÓN:** A lo largo de la historia del cine y como se ha visto mediante las diferentes escuelas y estilos que han surgido, uno de los papeles principales del cine se ha vuelto el retratar a la sociedad en el tiempo, su evolución, política y desarrollo a lo largo de los años.

Aunque la música y el cine se han desarrollado de diferente manera; por ejemplo, se sabe que la música se encuentra arraigada al hombre desde la prehistoria, mucho antes de que empezara la migración de grupos de África hacia el mundo hace más de 50 mil años y sus orígenes fueron religiosos, rituales de caza, de guerra o apareamiento. Por otro lado el cine tuvo sus inicios el 28 de diciembre de 1895 con la primera proyección de los hermanos Lumière llamada *La llegada del tren* con escasos 49 segundos de duración. Con el tiempo, ambas partes han evolucionado y se han ramificado en diversos géneros, satisfaciendo gustos de todo aquel que disfrute de ellas.

La música despierta el efecto emocional y psicológico de empatía y comunidad dentro de una sociedad, este se logra ver a través de las piezas musicales que son coreadas despertando un frenesí en el público de un concierto que canta y siente, de igual manera, el recuerdo y la nostalgia cuando se escuchan viejas canciones que impactaron en algún momento a las personas.

Sin importar el idioma en que sea escrita una canción o pieza musical, una de las grandes virtudes de la música es el poder que tiene de llegar a las emociones, traspasando los obstáculos lingüísticos que pudiera haber de por medio; sea con letra o sin ella, las piezas musicales pueden transmitir y expresar sentimientos.

*“La música tiene un impacto en el filme, y el filme en la música”*⁴⁶ (George Burt, 1994, p.6)

Su trabajo entonces es sumergir al espectador dentro de los sentimientos que engloban a la historia; reforzar aquello que se escribió en el guión, e incluso aquello que las palabras no dicen y así poder provocar un sentimiento de empatía; conectar al público de tal manera que al mirar una secuencia no piense en un sentimiento, sino que también pueda experimentarlo.

Este sentido anímico puede cambiar tan fácilmente sin la cupla entre imagen y sonido.

*“La música es una forma de arte subjetivo con su propio lenguaje y forma de comunicación. Sin embargo, está dentro de la naturaleza de la música permitir asociaciones, sin importar lo personal o general. Estas asociaciones se vuelven más específicas cuando la música se identifica con imágenes visuales en un contexto dramático, cuando la música se combina con imágenes y al mismo tiempo se escucha música, invariablemente hacemos una conexión, aunque solo sea en un nivel inconsciente”*⁴⁷ (George Burt, 1994, p.9)

La música y el cine manejan lenguajes diferentes pero comunican, cada uno a su manera, ideas y sentimientos; la música la encontraremos no siempre acompañada de imágenes y el cine podemos encontrarlo sin música; sin embargo, y pese a sus diferentes formas de expresión, juntos crean una mancuerna perfecta.

Cada una de estas artes se desarrolló por separado y de manera diferente, pero resulta innegable el poder que se genera al juntarlas adecuadamente; teniendo en cuenta que, si bien se puede lograr un montaje cinematográfico en que la música ya existente se coloque junto con la imagen y creen una coordinación perfecta, también es fundamental que la música se encuentre dentro de la película desde la creación del guión, y no como un elemento aparte.

La música y la historia deben crearse paralelamente buscando que una alimente a la otra y viceversa, para esto, desde la creación de la historia, así como del guion, el director de cine

⁴⁵ *“Music has an impact on film, and film on music”*

⁴⁶ *“Music is a subjective art form with its own language and way of communicating. However, it is within the nature of music to allow for associations, no matter how personal or general. These associations become all the more particularized when music is identified with visual images within a dramatic context- when the music is combined with pictures and hear music at the same time we invariably make a connection, if only on an unconscious level.”*

y el director musical tienen que ir trabajando conjuntamente sobre la música, proponiendo ya sea con música preexistente que sirva como referencia hacia lo que se desea comunicar, o como guía de como el director de cine visualiza la escena y el por que; de manera que sirvan para la creación de la música final.

4



El cine de ciencia ficción

La ciencia ficción es un género literario y cinematográfico que ha recolectado por todo el mundo a millones de fans por sus historias futuristas, y mayoritariamente apocalípticas, que suponen ir más allá de las posibilidades en busca de un mayor conocimiento respondiendo en parte a la pregunta *¿Qué pasaría si...?*.

Este género tiene sus tempranas apariciones en la literatura griega con la *Iliada* (Homero, siglo VIII a. de C.); donde Hefesto crea trípodes móviles, robots primitivos para servir en las fiestas a los dioses, en donde también Dédalo fabricó un hombre de bronce para servir a Minos, rey de Creta.

Sin embargo, no fue hasta la revolución industrial cuando aparecen las primeras obras de ciencia ficción a cargo de Mary Shelley con *Frankenstein* (1818) y *El último hombre* (1827); Julio Verne con *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1870) y *La vuelta al mundo en 80 días* (1876); H.G. Wells con *La isla del Doctor Moreau* (1895), *El hombre invisible* (1897), *La máquina del tiempo* (1895) y *La guerra de los mundos* (1898). Esta última tuvo un gran impacto en 1938, cuando Orson Welles hace una adaptación para radio provocando el pánico ante un público que aún no conocía la televisión, y quienes creyeron que en verdad estaban siendo invadidos por alienígenas.

Pronto aparecerán los *Pulps*, revistas baratas que publicaban historias de ciencia ficción y que empezarán a recolectar seguidores, llegando a su auge en años posteriores a la 2da Guerra Mundial; una de las revistas más importantes de pulps es *Amazing Stories* fundada por Hugo Gernsback en 1926 y editada en Nueva York volviéndose una de las más longevas del mundo, teniendo diferentes cambios, su última publicación impresa fue en el 2005.

Amazing Stories descubrió todo un nuevo mercado pulp reeditando relatos clásicos de Julio Verne, Edgar Allan Poe y H. G. Wells. En 1929 pierde el control de *Amazing Stories*, pero sin perder los ánimos funda *Science Wonder Stories*, en cuyas páginas se decide el término de *Ciencia Ficción*.

En 1936 *Amazing Stories* pasó a manos de Ziff-Davis Publications, tomando el mando en 1938 Raymond A. Palmer, quien en 1939 publica *Varados frente a Vesta*, el primer relato de Isaac Asimov⁴⁸ quien contaba solo con 19 años de edad y quien fue uno de los principales exponentes de este género; se debe mencionar que Isaac Asimov también es creador de las *leyes de la robótica*, que fueron publicadas en su libro *Círculo vicioso* (1942) y las cuales son:

⁴⁸ Isaac Asimov (1920 - 1992) Escritor y profesor de química estadounidense de origen ruso, considerado uno de los más importantes escritores de ciencia ficción, así como visionario en nuevas tecnologías que hoy en día son realidad como la existencia de wikipedia y skype e incluso términos como *robótica*

1. Un robot no puede hacer daño a un ser humano.
2. Un robot debe obedecer las órdenes dadas por los seres humanos, excepto si estas órdenes entrasen en conflicto con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia en la medida en que esta protección no entre en conflicto con la primera o segunda ley.

Son leyes creadas para la protección del ser humano frente al desarrollo de inteligencia artificial empleadas en sus numerosas obras, así como en la de otros autores y las cuales se retoman en el avance tecnológico que se vive hoy en día.

La revista continuó cambiando de directores hasta el 2011, en donde Steve Davidson toma el mando y decide mantener viva la revista en internet.

Gernsback muere en 1967 y siete años antes es nombrado *Padre de la Ciencia Ficción*, recibiendo un premio HUGO; los cuales también están nombrados en su honor y son entregados por la *World Science Fiction Convention*⁴⁹ a las mejores obras de este género.

La ciencia ficción fue creciendo y desarrollando un mercado con gran demanda que incita la aparición de más escritores de este género, los cuales insisten en quitar los límites entre ficción y realidad logrando un impacto mayor sobre la cultura contemporánea.

Dentro de la literatura, muchos de los escritores que habían publicado sus trabajos dentro de los pulps, comenzaron a realizar proyectos más ambiciosos con mayor influencia en la cultura popular y por ende, volviendo más popular el cine de ciencia ficción; entre estos escritores se encuentran Ray Bradbury publicando la primera historia de sus *Crónicas Marcianas* (1950), Asimov con *Yo robot* (1950), Arthur C. Clarke con *El fin de la infancia* (1953), Samuel Youd con *La muerte de la hierba* (1956), Stanislaw Lem con *El hombre de Marte* (1946), Sturgeon con *Más que humano* (1953), A. E. Van Vogt con *The World of Null A* (1945), entre otros.

J. P. Telotte (2002) menciona que H.G.Wells debería considerarse padre de la ciencia ficción, ya que logra explorar temas fundamentales del género, así como el desarrollo tecnológico y su consecuencia en la sociedad.

En el cine, el precursor de la ciencia ficción fue George Méliès, quien descubre a través de la tecnología propiedades que explotar para la creación de sus películas, fabricando efectos especiales mediante la edición de fotogramas o el uso de ilusiones ópticas creadas por la cámara.

⁴⁹ World Science Fiction Convention o Convención Mundial de la Ciencia Ficción, se lleva a cabo anualmente desde 1939, en donde se administra y entrega los premios HUGO.

Establece factores clave para las películas de este género, tales como el uso de cohetes, viajes espaciales, extraterrestres y conflictos con otras especies, que vemos en su trabajo *A trip to the moon* (1920). George Méliès explota el cinematógrafo dándole la capacidad para observar a través del sin fin de posibilidades que da la imaginación.



Escena *A trip to the moon*, 1920, Méliès George

En 1914 estalla la Primera Guerra Mundial y da paso a “La era de las Máquinas”⁵⁰, que se extiende hasta comienzos de la Segunda Guerra Mundial. Durante este periodo se desarrolla el género con diferentes tipos narrativos mezclados entre películas de miedo, seriales o ciencia ficción.

En 1927, en pleno apogeo de la Revolución Industrial, en Alemania sale la película *Metrópolis* de Fritz Lang, con los actores Brigitte Helm, Alfred Abel, Gustav Froelich y Rudolph Klein-Rogger, y basándose en el libro de su esposa Thea von Harbou también llamado *Metrópolis*, el cual habla sobre robótica y el mal uso de la ciencia, haciendo una reflexión sobre los tiempos que vive la sociedad. Ambientada en el año 2000, esta película muestra una ciudad futurista inspirada en los grandes rascacielos de Nueva York donde vive la clase privilegiada, mientras debajo de ellos hay un mundo que se encarga de hacer funcionar la ciudad y en la cual la clase menos privilegiada trabaja esclavizada, apoyándose del marxismo, creando una historia que muestra la lucha entre los límites éticos y morales de la ciencia por medio de la creación de un robot que pretender llevar a los obreros a desatar una revolución. *Metrópolis* es una de las primeras y principales obras maestras del cine y del género de ciencia ficción. Su alegoría básica y la cual se representa a lo largo de toda la película es “*El mediador entre el cerebro y la mano ha de ser el corazón*”, (Guy Haley, 2015, p.65). Gottfried estuvo a cargo del soundtrack de la película, logró plasmar el futurismo de la película yendo de la mano de una composición orquestal.

Pronto surgen diferentes películas como *El Doctor Frankenstein* (James Whale, 1931), *La isla de las almas perdidas* (*Island of lost souls*, Erle C. Kenton, 1932), *Doctor X* (Michael Curtiz, 1932), entre otros, que pretendieron ser películas de miedo y sin embargo se encuentran dentro del género de ciencia ficción por plasmar el peligro que implica el traspasar las fronteras del conocimiento científico.

⁵⁰ Se desarrolla entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial, era caracterizada por la creación de máquinas a nivel industrial, las cuales empezaron a formar parte de la vida cotidiana, como es el coche o electrodomésticos.

En 1929, la Gran Depresión lleva a los productores y exhibidores cinematográficos a crear estrategias que lleven de vuelta a las salas de cine a la gente, creando programas completos en los que a menudo se proyectaban seriales, los cuales eran episodios con gran carga dramática que se apoyaban de la ciencia ficción. Estos se relacionaron, hasta mediados del siglo XX con los temas y situaciones típicas de la literatura de ciencia ficción que se creaba en ese momento, e incluso mantuvieron vivo cinematográficamente este género, cuando Hollywood casi lo desaparece; sin embargo, pronto los seriales pasarían a ser parte de la televisión, desapareciendo del cine.

La tecnología avanzó dentro del cine, el cinemascope⁵¹, el technicolor⁵² y la pronta aparición de técnicas 3D llevaron la ciencia ficción a un nuevo auge, queriendo mostrar una mejor y mayor calidad a comparación de la oferta televisiva.

La ciencia ficción no solo se centraba en ser un medio de recreación y diversión, sino también se volvió un vehículo importante de reflexión ante las ansiedades culturales que se vivían en esa época, así como el tocar temas que seriamente preocupaban a una sociedad que respiraba el miedo de las guerras, la amenaza externa y el turbulento clima político de la época; y aun así daban un respiro. aunque fuera imaginario, de que pese a cualquier amenaza sabrían cómo defenderse.

En este periodo empiezan a surgir una serie de películas que tendrán como protagonistas a bestias gigantes a causa de lluvias radiactivas, pruebas nucleares e incluso guerras atómicas, y los cuales se sienten atraídos a la urbe llegando a esta para destruirla como venganza, sugiriendo la destrucción de la humanidad.

Paralelamente también surgirán películas que buscarán tener un lado más amable entre ciencia y tecnología, y que se desarrollará mediante la exploración de espacios.

Durante los años 60's la temática del cine de ciencia ficción fue cambiando, las historias dejaron atrás la amenaza extraterrestre o los monstruos gigantes y empezó a surgir la preocupación de cómo la tecnología que el humano desarrolla llegaría a sobrepasar nuestro control volviéndose contra nosotros, como precursor a esta teoría se encuentra el ordenador Hal900.

Por otro lado, en 1961, Andrei Tarkovski filma *Solaris*, adaptación de la novela de Stanislaw⁵³ Lem, la cual lleva el mismo nombre. Esta película se centra principalmente en el dolor, la pérdida y la naturaleza de las relaciones humanas, y el cómo se desenvuelven en un entorno, en este caso, el planeta Solaris.

51 Técnica cinematográfica en la que se comprime lateralmente las imágenes, ampliando el campo visual, las cuales al proyectarlas sobre pantallas panorámicas se aprecian agrandadas y con la sensación de mayor perspectiva.

52 Proceso de cine en color inventado en 1916.

53 Stanislaw Lem (1921 - 2006) Escritor polaco.

La ciencia ficción muestra historias que hacen cuestionar al espectador sobre la ética y la moral, sobre la naturaleza humana frente a situaciones que pondrán en juicio la acción que el personaje tome, siempre buscando su supervivencia y la de la especie humana, ya sea en contra de algún monstruo o ser de otro universo, o incluso frente a la propia creación y uso de tecnologías que doten de mayor inteligencia a una máquina.

La necesidad de colocar al hombre como héroe dentro de una guerra entre eso que se ha creado, como los robots o frente a seres de otros planetas con los cuales se ha hecho contacto, e inclusive con la naturaleza y sus cambios a lo largo del tiempo; cualquier peligro que lleve a sentir esa excitación a lo desconocido y la pregunta que dé como respuesta una pregunta aún mayor y coloque al hombre dentro del ojo del huracán sin perder la fe y la esperanza de que si un día todos esos supuestos catástrofes se presentaran, esté podríamos vencer y continuar.

La ciencia ficción siempre ha sido un reflejo de las ansiedades culturales de la sociedad y la problemática que enfrenta en cada época.

IV. 1 La música en el cine de ciencia ficción

La música dentro de este género puede tener variantes interesantes; durante mucho tiempo se ligó con la música electrónica, la cual se caracteriza por ser un tipo de música en la que se implementan instrumentos musicales electrónicos; surge a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, mostrando cambios a lo largo de los años, pasando de ser una música culta y de difícil reproducción por los instrumentos electrónicos empleados, como el theremin⁵⁴, los ordenadores o sintetizadores, a ser un tipo de música más popular, gracias a el avance tecnológico y empleo de softwares libres que han permitido la evolución de esta a diferentes subgéneros más comerciales y populares.

Este tipo de música se ligó a la ciencia ficción ya que podía evocar el futurismo mostrado en pantalla; sin embargo es poco usada en estado puro dentro de las películas de este género.

Una fantasía del porvenir dirigida por David Butler en 1930, es la primera película sonorizada del cine de ciencia ficción, en ella se puede observar aún la transición del cine mudo al sonoro, en donde se sigue utilizando textos en pantalla que explican lo que sucederá en la escena, así como una actuación aún teatral o sobre actuada; sin embargo la visión futurista de los escenarios, muestra una ciudad en un supuesto 1980, en donde la tecnología

⁵⁴ Theremin es uno de los primeros instrumentos musicales electrónicos, el cual produce sonidos al alejar o acercar la mano sin llegar a tocar alguna de las dos antenas con las que cuenta, las cuales controlan el tono y el volumen de los sonidos producidos.

se vuelve parte fundamental de la vida, permitiendo que dentro de la historia se desarrolle un viaje a marte para probar que es digno para casarse con su amada.



Escena *Una fantasía del porvenir*, 1930, Butler David

Hugo Friedhofer y Arthur Kay fueron los encargados de escribir la música, siendo esta película también un musical, intentando explotar al máximo la nueva característica del cine, aunque este aun careciera de fidelidad en los sonidos.

El planeta de los simios de Pierre Boulle surge como una novela francesa en 1963. Cuenta la historia de un grupo de astronautas que naufragan en un planeta el cual es la versión futura de la Tierra y en donde el humano ha degenerado a un estado primitivo bajo el dominio de simios super inteligentes. La película fue uno de los mayores éxitos en 1968.

Jerry Goldsmith crea el soundtrack con música experimental, la cual se caracteriza por el uso de diversos objetos, así como de instrumentos musicales con los que se busca experimentar y producir estímulos, no necesariamente bajo cánones, escuelas o estilos musicales específicos; Goldsmith logra con su composición musical internar al espectador dentro de los paisajes visuales.

“La partitura de Goldsmith resultó un factor determinante para establecer el clima de la película, especialmente en las secuencias iniciales, en las que a pesar de que la trama se va desplegando lentamente, la música logra que la tensión vaya en aumentos, hasta que por fin aparecen por primera vez los simios” (Mark russell & James Young, 2002, p. 60)

El compositor explora con percusiones, cuerdas, así como con cuernos y otros objetos que le permitieron experimentar con sonidos orgánicos y una amplia libertad en su composición, creando un ambiente sonoro primitivo que reflejan los ambientes creados dentro de la historia.



Escena *El planeta de los simios*, (1963) Boulle Pierre

Blade Runner está inspirada en la novela de Philip K. Dick ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? (1968) La historia está ambientada en la Tierra, en una sociedad posguerra que se encuentra afectada por la radiación, en donde la gente ha emigrado a colonias extraterrestres y la principal religión es el mercenismo, que se basa en el respeto a toda forma de vida; un caza recompensas persigue a androides, en su caza se cuestiona sobre la moralidad, la vida y la percepción de esta.

Evangelos Odysseas Papathanassiou es un músico contemporáneo orquestal, considerado pionero de la música electrónica y quien crea el soundtrack de Blade Runner mezclando la música electrónica con la música orquestal, la cual se caracteriza por ser una pieza musical tocada en varios movimientos; esta se ha ido desarrollando de acuerdo a los compositores y a la evolución de los mismo instrumentos, así como incluso el aumento en los miembros de la orquesta generando estímulos mayores; de igual manera el avance que ha tenido ha pasado por distintas épocas como por ejemplo los conciertos barrocos, en donde el tema principal aparece en varios tonos y por último el tono principal al final o los conciertos clásicos en donde suele tratarse una obra para un solista y una orquesta y la cual suele tener tres movimientos. Los instrumentos que integran una orquesta básica son la sección de cuerdas, viento-madera, metal y percusiones; en ciertas ocasiones suele acompañarse de un arpa u otro instrumento considerado ya adicional.



Escena *Blade Runner*, 1968, K. Dick Philip

Se puede observar la diferencia abismal que existe entre ambas músicas y sin embargo Evangelos crea una fusión que logra plasmar un futurismo apocalíptico e inquietante que se ve reflejado en el ambiente creado dentro de la imagen y el desarrollo de la historia.

Star Wars, (La Guerra de las Galaxias) La saga de ciencia ficción más famosa hasta la fecha, creada por George Lucas, tiene sus inicios en su corto THX 1138 (1971), que narra una rebelión en un futuro subterráneo; sin embargo, crea una versión pesimista de la sociedad, en donde se desindividualiza a la persona creando normas de vestimenta, así como el uso de números en vez de nombres y la administración de drogas que impidan el libre albedrío.

En 1977 sale a la luz Star Wars la cual se concibió como homenaje a la serie de Flash Gordon de los años 30; teniendo hasta la fecha 8 películas y un universo expandido, que dan para alimentar, series, libros, animaciones, videojuegos y cómics y que ha influenciado notablemente en las historias de ciencia ficción.

John Williams fue el encargado de crear la música para esta saga, su composición orquestal, la cual se caracteriza por tener una mezcla con música contemporánea, logra crear piezas inolvidables, al mismo tiempo que le da a los personajes su propia melodía, al igual que a los escenarios.



Escena Star Wars IV a new hope, 1977, Lucas George

Alien dirigida por Ridley Scott en 1979 y obteniendo un premio Hugo, la historia trata sobre la tripulación de la nave Nostromo cuando recibe un llamado de auxilio de un planeta deshabitado, en donde descubren los restos antiguos de una nave extraterrestre, el cadáver fosilizado de un piloto y miles de grandes huevos, del cual sale un extraterrestre.

El diseño de arte de *Alien* es reconocido y corre a cargo de H.R. Giger, quien no solo diseñó al alienígena, sino también el interior de la nave espacial extraterrestre destrozada, sin dejar de mencionar a Chris Foss quien diseñó el interior de la nave Nostromo y Ron Cobb que trabajó en la red de corredores y cubiertas de vuelo de la película.

Jerry Goldsmith es el encargado de crear el soundtrack con música orquestal, creando una atmósfera misteriosa y terrorífica que se plasma en cada detalle y escenografía de la película; sin embargo y aunque se usó su música para dicha película, no todas fueron las composiciones originales, ya que para algunas escenas, se usó música del compositor, pero que creó para la película *Freud: The secret passion* (John Huston. 1962) y las cuales inicialmente se usaron como referencia musical de la que se compondría para *Alien*; finalmente Scott optó por utilizar algunos fragmentos de la música de referencia y no la creada por Goldsmith.

Se puede observar que las corrientes musicales que acompañan a este género cinematográfico son variadas; la experimentación entre estos, así como las épocas, escuelas e instrumentos han logrado crear atmósferas adecuadas para cada película, gracias a los grandes compositores que hay detrás de ellas, así como a las características específicas de los tipos de música utilizados, pues cada una de ellas explota de distinta manera los elementos que la conforman.



Escena Alien, 1979, Scott Ridley



5



Analisis de caso
2001: A space Odyssey



V1. Ficha filmográfica

Título original de la película: 2001: A Space Odyssey

Título en español: 2001: Odisea en el espacio

Director: Stanley Kubrick

Producción: Stanley Kubrick

Director de Fotografía: Geoffrey Unsworth

Guion: Stanley Kubrick & Arthur C. Clarke

Música: Johann Strauss, Richard Strauss, György Ligeti & Aram Kachaturián

Distribuidor: Metro-Goldwyn-Mayer

Año: 1967

Duración: 141 minutos

País: Estados Unidos

Reparto: Keir Dullea (David Bowman), Gary Lockwood (Frank Poole), William Sylvester (Doctor Heywood Floyd), Daniel Richter (Moonwatcher), Leonard Rossiter (Doctor Andrey Smyslov), Douglas Rain (Voz de HAL 9000), Robert Beatty (Halvorsen), Frank Miller (Jefe de control de la misión), Alan Gifford (Padre de Poole), Ann Gillis (Madre de Poole), Vivian Kubrick (Hija de Floyd).

V. 2 Sinopsis

2001: A Space Odyssey maneja dos tramas paralelas, la principal nos habla sobre la evolución humana y el desarrollo de esta a cargo de un poder extraterrestre, el cual es representado por un monolito; y la segunda nos cuenta la historia del ordenador Hal 900.

La evolución del hombre empieza cuando una familia de homínidos en África intenta sobrevivir pese a la amenaza de la escasez de alimento, así como de los depredadores de su especie; instalándose alrededor de un pequeño lago que les provee de agua; estos se ven amenazados también por otro grupo de homínidos.

Una noche aparece frente a ellos un monolito negro, asustados se acercan a él hasta tocarlo; este hallazgo provoca en ellos un conocimiento mayor logrando descubrir armas con la cual pueden matar. Este es el inicio de la evolución humana.

Millones de años después, el hombre está dispuesto a colonizar la luna cuando se encuentra con el segundo monolito, el cual no sabe por qué llegó ahí ni su significado. Se decide ir a explorar el lugar donde se encuentra este, pronto emite una señal justo cuando la luz solar incide en él, creando un sonido agudo e insoportable.

Los humanos no saben que significado tiene, pero saben que la señal va dirigida a Júpiter, por lo que la nave Discovery emprende un viaje en busca del origen de esta señal.

La segunda trama tiene lugar en este punto; cuando los tripulantes de la nave Discovery se enfrentan ante la rebelión de Hal900, la super computadora que dirige la exploración. y que tiene como misión llegar a Júpiter sin importar lo que pase.

Esta subtrama hace reflexionar sobre la evolución de la tecnología y hasta qué punto la inteligencia artificial puede tener una identidad propia, libre albedrío o incluso tener sentimientos.

La supercomputadora Hal900 es un cerebro artificial, una computadora perfecta que no tiene fallas, por lo que es puesta a cargo de la nave Discovery para poder cumplir hasta el final la misión; siendo Hal900 el único que sabe el objetivo de esta, se enfrenta a un dilema del cual busca la mejor solución.

Hal, sabiendo que los astronautas no saben el objetivo final de la misión se da cuenta que ponen en peligro que esta se cumpla; sin embargo, tiene órdenes de no develar el video explicativo de dicha tarea hasta que se llegue al destino final, por lo que si decide mostrar el video a la tripulación estaría desobedeciendo y poniendo en riesgo la misión, pero si los astronautas no conocen el objetivo del viaje también pondrán está en peligro.

Hal decide enviar una falsa alarma a la tripulación diciendo que la antena que los comunica con la Tierra se ha averiado, poniendo en juego su reputación como supercomputadora; los astronautas Dave Bowman y Frank Poole se dan cuenta del engaño y de que algo no anda bien con Hal.

Viendo esta falla, Dave y Frank deciden desconectarlo, y Hal tiene ahora que ver por su propia existencia.

Hal emite otra alerta falsa de una falla fuera de la nave, por lo que el astronauta Frank sale a repararla mientras Hal corta el tubo que le proporciona oxígeno, Dave decide ir al rescate del cuerpo pensando que fue un accidente; sin embargo, al querer regresar se da cuenta que Hal asesinó a Frank cuando éste no responde a sus órdenes. Dentro de la nave Hal ya ha desconectado las cápsulas que mantienen dormidos a los demás tripulantes de la nave.

Dave consigue entrar a la nave abriendo una puerta de emergencia dispuesto a desconectar a Hal quien le explica que fue un error y que no volverá a suceder, al hacerlo, la supercomputadora hace un retroceso a su etapa inicial de entrenamiento, mientras va perdiendo la conciencia y muere cantando Daisy, una vieja canción infantil que le enseñaron cuando la programaron.

Al terminar de desenchufar cada uno de los circuitos de Hal, se reproduce el video en donde se expone el verdadero motivo de la misión; después de esta revelación Dave tiene que dirigir solo la nave y se encuentra con el cuarto monolito, que provoca que Dave cruce por un viaje largo y alucinante que lo lleva a Júpiter.

Al salir de la nave ocurren saltos de tiempo en donde se observa a Dave el astronauta, éste desaparece después de observar al Dave viejo mientras se encuentra sentado cenando; en ese momento, el Dave viejo escucha un sonido que proviene de la gran cama, la cual se encuentra al centro de la habitación; éste alza la mirada para descubrir que es él aún más viejo y pronto desaparece. Ahora Dave, que aparece postrado en su lecho de muerte observa de nuevo el quinto monolito que se muestra frente a él y el cual se esfuerza por poder alcanzar y tocar.

En ese momento Dave Bowman desaparece y sobre la cama se puede ver un feto, el cual es el niño de las estrellas, una nueva especie que evoluciona para dar paso a un nuevo super humano.

V. 3 La Música dentro de 2001: A Space Odyssey

A partir de 2001: A Space Odyssey, Kubrick opta por integrar en sus películas temas de música clásica ya existentes. Los temas que forman parte de esta película son:

Also sprach Zarathustra Op. 30, Richard Strauss 1896.

Richard Strauss, nace en 1864 y muere en 1949, fue un compositor y director de orquesta alemán, considerado uno de los autores de ópera más sólidos del siglo XX. En su trabajo logra pasar del romanticismo a la época moderna dándole proyección al poema sinfónico; los cuales son obras descriptivas y que literalmente son poemas escritos en notas en vez de palabras.

Crea *Also sprach Zarathustra*; inspirada en el libro con el mismo nombre *Also sprach Zarathustra*⁵⁵ (*Así habló Zaratustra*) de Friedrich Nietzsche⁵⁶; y el cual también es un poema sinfónico. Strauss divide su composición en nueve secciones, de las cuales Kubrick selecciona la primera.

⁵⁵ Also sprach Zarathustra escrita entre 1883 y 1885, dividido en cuatro partes: 1ra. La muerte de Dios, 2da. La voluntad del poder, 3ra. El eterno retorno y 4ta. La última tentación, en donde se expresan las ideas filosóficas del autor a través de un personaje principal, Zaratustra, quien es un profeta.

⁵⁶ Friedrich Nietzsche (1844 - 1900) Filósofo, músico, poeta y filólogo alemán, considerado uno de los filósofos más importantes del siglo XX.

Esta primera sección es Amanecer, la cual habla de la llegada del superhombre quién está representado por las trompetas, con un triunfal final que da pie a la llegada del nuevo día anunciado por Zaratustra. (Castle et. al., 2008) Kubrick la selecciona ya que dentro de la novela, Nietzsche propone la teoría del superhombre, el cual aspira a la grandeza; Nietzsche compara en su obra, la distancia que existe entre el mono y el hombre con la distancia que hay entre el hombre y el superhombre; esta comparación, se ve reflejada en la primera secuencia de la película, así como en la última, cuando nace *el niño de las estrellas*.

The blue danube Johann Strauss II, 1866.

Johann Strauss II nace en 1825 y muere en 1899, compositor violinista y director de orquesta austriaco, es conocido como “El Rey del vals” y creador de múltiples de ellos, los cuales se caracterizan por tener compases de $\frac{3}{4}$ en donde el primer tiempo suele ser fuerte y los otros dos débiles y de un ritmo lento.

The blue danube es una de las piezas más populares de la música clásica, en 1866 contaba con letra pues fue escrito para coro, sin embargo no fue bien aceptado hasta que este fue eliminado, quedando solo la melodía que hoy se conoce.

Esta obra colocada en la película, deja asomar al espectador ante una posible vista de lo que serían los viajes tan comunes a la galaxia, con grandes naves, comodidades y servicios a la altura de un viaje espacial, creando un ambiente de calma; Esta música curiosamente se separa del cliché que existe de la música espacial (Castle et. al., 2008, p.461), colocando música del siglo XIX a una película del siglo XX con temática futurista.

Gayane ballet suite (adagio) Aram Kachaturián, 1942.

Aram Jachaturián nace en 1903 en Georgia y muere en 1978, siendo el primer compositor que integra la música moderna y el ballet clásico; escribe más de cuarenta obras para cine y teatro.

Suite literalmente se traduce como *seguido*, la cual es una sucesión de movimientos independientes, este nombre lo reciben los extractos de obras o ballets.

Dentro de la película, ésta suite describe el día a día dentro de la nave, otorgando un pequeño vistazo a la tranquilidad que viven los tripulantes dentro de la nave Discovery.

Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra, György Ligeti, 1965.

György Ligeti, nace en 1923 y muere en el 2006, fue un compositor húngaro, cultivador de la música electrónica con variantes aleatorias, considerado uno de los más grandes compositores del siglo XX.

Un Réquiem es la misa de difuntos, y el cual se encuentra dividido en 5 partes:

- I. **Introitus:** en la cual se pide proveer de luz perpetua y descanso eterno a los difuntos.
- II. **Kyrie:** son textos de gran extensión con el objetivo de pedir piedad.
- III. **Graduale:** se pide por el eterno descanso y la luz perpetua, a diferencia del Introitus, en esta parte también se menciona sobre la importancia del actuar con justicia durante la vida.
- IV. **Tractus:** se ruega por la absolución de las almas, para que puedan estar en paz y felices eternamente.
- V. **Sequentia:** se habla del día en que todo será cenizas y el rey David y la Sibila serán testigos.

Ligeti emplea en el Kyrie una técnica que desarrolla y llama micropolifonía, la cual utilizará en más de sus obras y consiste en que las voces individuales pierdan su significado, en esta obra, Ligeti la escribe para 21 voces que van de Soprano, Mezzo Soprano, Alto, Tenor y Bajo y las cuales se nombran aquí por sus siglas SMATB; formando un entramado complejo, así como una evolución del sonido a través de ligeras variaciones en la partitura y la progresión individual y separada de la orquesta generando distintos timbres.

La parte Kyrie es utilizada dentro de la película cada que el monolito se presenta, con coros vocales que emulan el conocimiento y la inteligencia infinita, pero también la muerte del hombre. En los cantos litúrgicos esta parte corresponde a la pedida de piedad por las almas fallecidas; se puede suponer que representa el final del hombre que dará vida al niño de las estrellas.

Lux aeterna, György Ligeti, 1966.

Con guiños a la música electroacústica, así como el uso de la micropolifonía en su desarrollo, se puede suponer que dentro de la película, esta representa lo inexplicable para el ser humano, ya que se presenta al inicio del viaje que Dave emprende al seguir al monolito.

Atmospheres György Ligeti, 1961.

Una de las más populares obras de este autor, y en la cual “*La puntuación asigna a cada jugador individual de cuerdas una parte distinta en lugar de una que duplica otras cadenas*,

⁵⁷ Música Electroacústica derivada de la música clásica, se incorpora a partir del uso de sonidos electrónicos en la producción musical.

y el resultado es inquietante y vagamente disonante. Los acordes sostenidos aumentan la tensión a través de la alteración gradual del tono.” (Schwarm Betsy, 2013)

por lo que dentro de la película, evoca el miedo frente a lo desconocido dentro de un viaje lleno de luces y paisajes desconocidos que llevarán al hombre a su destino. Esta pieza musical se mezcla con Lux aeterna.

Se debe de tomar en cuenta que las piezas seleccionadas por Kubrick vienen de escuelas de música totalmente diferentes, lo que al mezclarlas ayudan a entender la evolución de lo que sucede.

V. 4 Análisis secuencia

Secuencia 19

Música: *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra (Parte II Kyrie)* György Ligeti .

Imagen sin sonido y música: Al observar esta secuencia sin sonido ni música, se aprecia una secuencia tranquila, sin mucha acción ni diálogos; sin embargo esto hace que se vuelve lenta y cansada; se puede deducir lo que sucede por las acciones que se ven en pantalla; parece que el monolito es un artefacto maravilloso con el cual el Dr. Floyd está conectado de alguna manera por la forma en que lo toca hasta que este provoca que los investigadores se tapen los oídos, se entiende que algo sucedió, pero no sé sabe que, hasta que la imagen siguiente es del monolito; se puede inferir por la sucesión de imágenes, así como por la acción de los investigadores, que el monolito hizo algo, probablemente, algo que daña los oídos de los investigadores.

Ver esta secuencia de la película sin sonido, le quita información a la escena, pues no existe el temor ni la angustia que la música impregna en el monolito, pues como se mencionó anteriormente, el Requiem es su leitmotiv, sin este, la amenaza que este puede generar pasa desapercibida, se vuelve un objeto del cual se puede inferir que provoca cierto asombro, pero no lo inquietante e imponente que debe ser, al ser el objeto que llevará al hombre a su siguiente evolución

Sonido y música sin imagen: La música envuelve el ambiente, el manejo de la micropolifonía con sopranos y contraltos provocan un estado de angustia; la música en esta secuencia se introduce con un fade in y va aumentando de volumen gracias a las voces y el ritmo que estas llevan. Conforme progresa la música, esta se va alterando más llegando a un clímax en donde los sopranos y contraltos dejan la sensación de inquietud y desesperación que son interrumpidos por una señal con un sonido muy agudo que indica que algo más está sucediendo.

Sin embargo, no se sabe lo que sucede, ni porque un sonido tan agudo interrumpe el canto, pero la sensación de angustia y miedo se crea en el ambiente fácilmente.

Imagen, sonido y música: El monolito aparece en la luna, representa un hallazgo importante para la humanidad, así como lo fue la primera vez donde los monos lo vieron. El monolito es acompañado de la pieza musical *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra (Parte II, Kyrie)* el cual es su leitmotiv; éste se usa como un vínculo entre un conocimiento e inteligencia infinita y la raza humana (Castle et. al., 2008, p.467), la cual necesita de nuevo avanzar y el monolito los guiará a esta nueva evolución.

Pese a que han pasado millones de años desde la última vez que tuvieron contacto y la evolución los ha llevado a conquistar el espacio, el encuentro entre esta inteligencia infinita y la raza humana sigue siendo igual de primitivo e inconsciente como el de la primera vez, aunque ahora el monolito los dirige hacia donde tienen que ir.

La micropolifonía de la pieza crea el ambiente perfecto para este contacto debido a las diferentes voces que maneja, SMATB y envuelven al espectador frente a lo que sucede en la pantalla debido a las cualidades de estos, ya que los bajos, aunque no se perciben se sienten, mientras que los registros altos sí se escuchan, de tal manera que los bajos y tenores provocan que se sienta el movimiento, mientras que los sonidos agudos vuelven a la pieza más angustiada.

Los sonidos van aumentando cuanto más el hombre se acerca a la pieza, manteniendo el suspenso y la tensión que representa el monolito, algo inexplicable, extraño y superior, que viene a ser interrumpido por un sonido agudo, una señal que re direcciona la atención hacia Júpiter.

La tabla mostrada a continuación, contiene de lado izquierdo, la imagen correspondiente a una escena de la película *2001: A space odyssey* en el tiempo en el que esta se muestra; de lado derecho, el extracto de la partitura del *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra (Parte II Kyrie)* que se escucha a la par de la imagen.

Sin embargo, no se sabe lo que sucede, ni porque un sonido tan agudo interrumpe el canto, pero la sensación de angustia y miedo se crea en el ambiente fácilmente.

Imagen, sonido y música: El monolito aparece en la luna, representa un hallazgo importante para la humanidad, así como lo fue la primera vez donde los monos lo vieron. El monolito es acompañado de la pieza musical *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra (Parte II, Kyrie)* el cual es su leitmotiv; éste se usa como un vínculo entre un conocimiento e inteligencia infinita y la raza humana (Castle et. al., 2008, p.467), la cual necesita de nuevo avanzar y el monolito los guiará a esta nueva evolución.

Pese a que han pasado millones de años desde la última vez que tuvieron contacto y la evolución los ha llevado a conquistar el espacio, el encuentro entre esta inteligencia infinita y la raza humana sigue siendo igual de primitivo e inconsciente como el de la primera vez, aunque ahora el monolito los dirige hacia donde tienen que ir.



La micropolifonía de la pieza crea el ambiente perfecto para este contacto debido a las diferentes voces que maneja, SMATB y envuelven al espectador frente a lo que sucede en la pantalla debido a las cualidades de estos, ya que los bajos, aunque no se perciben se sienten, mientras que los registros altos sí se escuchan, de tal manera que los bajos y tenores provocan que se sienta el movimiento, mientras que los sonidos agudos vuelven a la pieza más angustiada.

Los sonidos van aumentando cuanto más el hombre se acerca a la pieza, manteniendo el suspenso y la tensión que representa el monolito, algo inexplicable, extraño y superior, que viene a ser interrumpido por un sonido agudo, una señal que re direcciona la atención hacia Júpiter.

La tabla mostrada a continuación, contiene de lado izquierdo, la imagen correspondiente a una escena de la película *2001: A space odyssey* en el tiempo en el que esta se muestra; de lado derecho, el extracto de la partitura del *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra (Parte II Kyrie)* que se escucha a la par de la imagen.

-00:50:50 - 00:51:33 Full shot / Cámara fija



(Anexo pag. 96)

	
<p>Descripción: Se observa al centro una gran construcción amarilla que rodea al monolito, alrededor, los cráteres y montañas de la superficie lunar y al fondo la tierra. Los seis investigadores entran de lado inferior derecho de cámara, uno detrás de otro y se colocan en la entrada de la construcción para observar al monolito.</p>	<p>Música: La música entra con un fade in; el cual dura de 1 00:50:50 hasta el minuto 00:51:09 Alto se mantiene sin cambio o dinámica Tenor se mantiene sin cambio o dinámica</p>

- Tanto la imagen como la música se mantienen lejanos y sin cambios, no hay mucha actividad en pantalla y la música se mantiene sin dinámica.

-00:51:34 - 00:51:38 Plano general corto / Contrapicada

(Anexo pag. 97)

	
<p>Descripción: Los investigadores puestos en fila horizontal observan atónitos al monolito</p>	<p>Música: La música se mantiene Alto sin cambio o dinámica Tenor sin cambio o dinámica</p>

- La imagen sigue sin mostrar mucha actividad, solo nos coloca dentro de la situación, la música la acompaña sin cambios.

-00:51:39 - 00:52:02 Plano general / Cámara fija

(Anexo pag. 98)

	
---	---

<p>Descripción: Los investigadores comienzan se observan desconcertados antes de empezar a descender por una de las rampas de entrada</p>	<p>Música: Dentro de la imagen la música se mantiene en Piano (<i>p</i>) Altos tienen un crescendo lento a partir del compás 8 Tenor sin cambios o dinámica Bajo se incorpora en el compás 7</p>
--	---

- Empieza a haber más reacciones y movimientos dentro de la imagen, la música muestra una variación importante, pues los actantes se acercan cada vez más al monolito.

-00:52:03 - 00:52:24 Medium shot / Cámara en mano

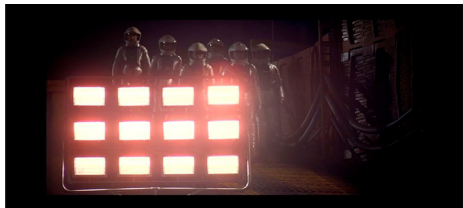
(Anexo pag. 99)

	
<p>Descripción: Los investigadores continúan descendiendo lentamente, en primer plano de lado izquierdo una lámpara</p>	<p>Música: Alto continúa crescendo Tenor sin cambios o dinámica Bajos continua igual hasta el compás 12 donde cambia a Mezzoforte (<i>mf</i>)</p>

- Al descender la música también genera cambios, provocando una ligera tensión hacia la acción.

00:52:25 - 00:52:31 Plano general corto / Cámara fija

(Anexo pag. 100)



Descripción:

Los investigadores continúan descendiendo lentamente, en primer plano de lado izquierdo una lámpara

Música:

Mezzosoprano aparece en Piano (*p*)
Altos continua crescendo para decaer a bajos
Tenor sin cambios o dinámica
Bajos sin cambios o dinámica

- La variación que hay dentro de la música es mínima, mientras en la imagen continua la misma acción pero en diferente plano, lo que podría mantiene al espectador en estado expectante.

-00:52:32 - 52:45:00 Plano general / Cámara fija

(Anexo pag. 101)



Descripción:

Se observa toda la plataforma y el monolito en el centro, mientras que los investigadores llegan al final de la rampa y empiezan a caminar lentamente hacia el monolito.



Música:

El volumen aumenta notoriamente
Soprano entra en Piano (*p*)
Mezzosoprano sin cambios o dinámica
Altos sin cambios o dinámica
Tenor sin cambios o dinámica
Bajo sin cambios o dinámica

- Se observa todo el lugar y la acción, la música aumenta y la atención se fija en el centro y lo que pudiera suceder en ese espacio.

-00:52:46 - 00:53:00 Medium shot / Cámara en mano

(Anexo pag. 102)

	
<p>Descripción: En primer plano el Dr. Floyd observa sorprendido al monolito, lentamente se dirige hacia él haciendo un semicírculo y tapando brevemente la cámara</p>	<p>Música: La música se mantiene Forte (<i>f</i>) con los coros angustiantes Soprano sin cambio o dinámica Mezzosoprano sin cambio o dinámica Altos pasan a Piano (<i>p</i>) Tenor sin cambio o dinámica Bajo sube con dinámica Forte (<i>f</i>) Dentro del compás 15 ya aparecen las 21 voces</p>

- La música tiene un cambio importante en donde las 21 voces cantan, provocando una tensión en aumento mientras el Dr. Floyd se acerca cada vez más al monolito.

-00:53:01 - 00:53:07 Plano general corto / Paneo de izquierda a derecha

(Anexo pag. 103)

	
---	---

<p>Descripción: En primer plano el se encuentra el monolito, lentamente el Dr. Floyd sorprendido lo rodea y se acerca a él.</p>	<p>Música: La música se mantiene en Forte (<i>f</i>) Soprano se mantiene hasta el compás 14 donde pasa a Mezzoforte (<i>mf</i>) Mezzosoprano sin cambios o dinámica Alto entra en el compás 21 en Piano (<i>p</i>) Tenor callan cuando los altos entran Bajo pasa a ser Mezzopiano (<i>mp</i>)</p>
--	---

- La tensión aumenta notoriamente en las voces, de igual manera el acercamiento del Dr. Floyd al monolito refleja duda y curiosidad ante el objeto desconocido.

-00:53:08 - 00:53:11 Medium shot / Cámara fija


(Anexo pag. 104)

	
<p>Descripción: Dos investigadores observan la reacción del Dr. Floyd, uno de ellos maniobra una cámara para sacar registro del evento.</p>	<p>Música: Soprano continua crescendo Mezzosoprano empieza a bajar Altos sin cambio o dinámica Tenor entra en Piano (<i>p</i>) Bajo entra en Piano (<i>p</i>)</p>

- La música mantiene la tensión pese a que la imagen no muestra una acción alarmante.

-00:53:12 - 00:53:27 Medium shot / Cámara fija



(Anexo pag. 105)

	
<p>Descripción: De lado derecho de cámara se encuentra el monolito, de lado izquierdo el Dr. Floyd se acerca al monolito extendiendo lentamente su mano para así tocarlo.</p>	<p>Música: Soprano sin cambio o dinámica Mezzosoprano muere Altos sin cambio o dinámica Tenor sin cambio o dinámica Bajo muere y entra</p>

- La música y la imagen se mantienen expectantes a lo que pueda suceder, sin anticipar nada fuera de lo común.

-00:53:28 - 00:53:33 Close up / Cámara fija

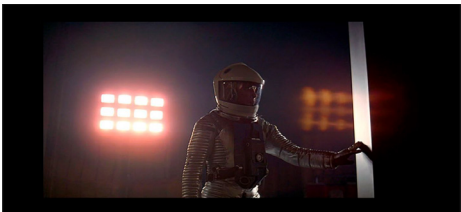

(Anexo pag. 106)

	
<p>Descripción: La mano del Dr. Floyd toca y siente lentamente al monolito.</p>	<p>Música: Soprano repentinamente pasa a Forte (<i>f</i>) para después bajar Mezzosoprano no aparece hasta el compás 33 Altos sin cambio o dinámica Tenor sin cambio o dinámica Bajos pasa a Forte (<i>f</i>) rápidamente</p>

- La música y la imagen sufren una alteración, el contacto entre el Dr. Floyd y el monolito, así como la dinámica de la música.

-00:53:34 - 00:53:42 Medium shot / Cámara fija

(Anexo pag. 107)

	
<p>Descripción: Después de sentirlo el Dr. Floyd se aleja lentamente del monolito.</p>	<p>Música: Soprano se mantiene para después morir Mezzosoprano pasa a Mezzopiano (<i>mp</i>) Altos sin cambio o dinámica Tenor pasa a Forte (<i>f</i>) para después pasar a Piano (<i>p</i>) Bajo sube</p>

- El contacto no sufre ninguna consecuencia y la música empieza a bajar de volumen

-00:53:43 - 00:54:12 Full shot / Cámara fija

(Anexo pag. 108)

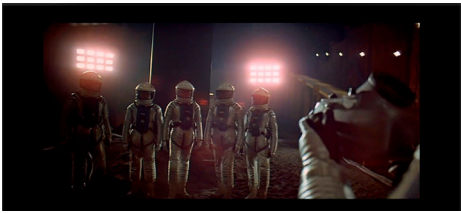

	
---	---

<p>Descripción: Los investigadores dispersos alrededor del monolito observan al Dr. Floyd mientras uno de ellos continúa sacando registro del momento con una cámara; les indica con señas que se replieguen para tomarles una foto y estos se empiezan a juntar frente al monolito.</p>	<p>Música: Soprano regresa muy en Piano (<i>p</i>) Mezzosoprano sin cambio o dinámica Alto si cambio o dinámica Tenor pasa a Piano (<i>p</i>) Bajo pasa a Forte (<i>f</i>) para después parar en el compás 41</p>
---	--

- Pese a que la acción en la imagen no representa ningún peligro, la música empieza a mostrar mayor tensión y contraste, anticipando algo dentro de la acción, así como provocando una mayor tensión y contraste

-00:54:13 - 00:54:17 Plano general corto / Cámara en mano



(Anexo pag. 109)

	
<p>Descripción: En primer plano el hombro del investigador que tomara la fotografía, en segundo plano los investigadores se acomodan para la foto.</p>	<p>Música: Empieza un fade out de la música Soprano sin cambio o dinámica Mezzosoprano si cambio o dinámica Altos sin cambio o dinámica Tenor sigue disminuyendo y muere para empezar rápidamente Bajo reaparece en Piano (<i>p</i>)</p>

- La música empieza a tener cambios mientras que la imagen parece no tenerlos, sin embargo; si anticipa un suceso.

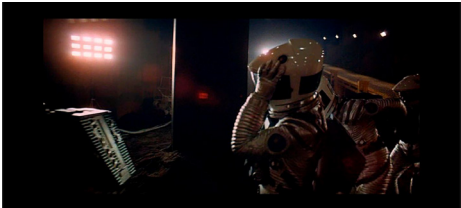
-00:54:18 - 00:54:20 Medium shot / Picada

(Anexo pag. 110)

	
<p>Descripción: El investigador prepara la cámara para la fotografía cuando la señal aparece y le lastima los oídos.</p>	<p>Música: Soprano empieza en Piano (<i>p</i>) para terminar en Forte (<i>f</i>) y mantenerse Mezzosoprano empieza a bajar y sube Alto sin cambio o dinámica Tenor sin cambio o dinámica Bajo sin cambio o dinámica El fade out continua y se mezcla con el sonido de la alerta, un sonido agudo y fuerte</p>

- Hay un cambio y la música se va para dar paso a una alarma, que indica alerta y desconcierto reflejado en los científicos.

-00:54:21 - 00:54:30 Plano general corto / Cámara en mano, Dolly in

	
<p>Descripción: Los investigadores oyen la señal y se tapan los oídos desconcertados se dan cuenta que este ruido proviene del monolito y lo observan a ver.</p>	<p>Música: El sonido de la alerta apaga los coros y se apodera del ambiente</p>

- La alerta se apodera del ambiente, un sonido molesto e irritante refleja el malestar de los científicos al escucharla

-00:54:31 - 00:54:36 Full shot / Contrapicada

	
<p><i>Descripción:</i> Se observa el monolito apuntando a Júpiter.</p>	<p><i>Música:</i> La alerta continua para después bruscamente apagarse.</p>

- La imagen nos dirige a Júpiter, el entendimiento de la alarma viene de allá

Se puede observar como la música va creando variaciones con respecto a los puntos de tensión dentro de la imagen, en donde mientras los científicos tienen un acercamiento mayor al monolito, su leitmotiv crea una dinámica que va de Piano (*p*) a Forte (*f*) en cada una de sus voces, crea un efecto empático, aunque la acción dentro de la imagen pueda parecer inofensiva, la importancia que impregna la música crea el ambiente de tensión necesario para la narrativa y la importancia del acontecimiento; a la vez que es extradiegética, pues los científicos no pueden escuchar el requiem.



6



Conclusiones



La estimulación que el humano recibe al escuchar sonidos o música, no solo repercute en el oído, sino también en el cuerpo, generando reacciones que correspondan a gustos o disgustos que estos provoquen en la persona, como podría ser el mover un pie al ritmo de una melodía que escucha y encuentra agradable, o tener escalofríos al oír el chirrido de algún objeto, provocando entonces efectos físicos y emocionales, e incluso psicológicos, dependiendo de la situación en que se presenten.

Dentro de esta investigación, se ha podido demostrar la importancia de la correcta elección de sonidos y música dentro del cine y en específico del cine de ciencia ficción, mediante el análisis teórico presentado en los tres primeros capítulos de la investigación, entendiendo cómo es que funciona la música y el sonido y las diversas formas en que pueden ser utilizada para poder generar experiencias que alimentan y complementan la narrativa de la historia expuesta logrando repercutir potencialmente en el espectador, debido no solo a su manejo dentro de la historia, sino también a la evolución de las tecnologías que han permitido crear experiencias cada vez más envolventes e impactantes, provocando emociones específicas, tanto con la imagen, como con los sonidos y piezas musicales utilizadas.

Esto ha generado una evolución significativa dentro del cine de ciencia ficción, que conforme a ha ido creciendo, ha logrado mostrar cada vez más, historias más elaboradas e interesantes que logran capturar a un gran número de seguidores de dicho género, y quienes no solo se han vuelto conocedores de la historia, sino que también han creado un vínculo importante con la música y sonidos que las alimentan; tales piezas musicales o sonidos incluso han podido traspasar generaciones y colocarse dentro del conocimiento popular inclusive si las personas aún no han visto la película, y sin embargo por cultura general, saben al menos un poco de ella.

El impacto de la música utilizada dentro del cine de ciencia ficción, ha logrado traspasar generaciones, así como crear homenajes en otras obras audiovisuales y que rápidamente nos dirigen a la obra; esto es posible al trabajo detallado de la creación o selección de piezas musicales de acuerdo a la trama mostrada, pues de ello dependerá la composición creada para el manejo tanto de ambientes como de situaciones, y con los cuales se podrá generar cierta afición y evocación gráfica escuchandola dentro de la película o incluso como una pieza suelta, como puede ser el caso de la pieza *The blue Danube*, la cual al escucharse, es casi inevitable la secuencia de *2001: A space Odyssey*, gracias a el movimiento, tanto visual como auditivo.

Mediante el análisis realizado dentro de esta investigación, se puede llegar a la conclusión que, dentro de la película *2001: A space Odyssey* la música complementa la evolución reflejada en la historia al construir ambientes, así como puntualiza eventos importantes, pasando de los homínidos descubriendo un arma, a el hombre que conquista el espacio.

El descubrimiento de las armas representa un gran salto para la evolución, por lo que *Also Sprach Zarathustra*, la trama que esta novela y la pieza musical manejan, funciona perfectamente con la narrativa de la historia.

El viaje continúa y el hombre ya se encuentra familiarizado con el espacio, así como la tecnología ya es fundamental y parte de su desarrollo, por lo que *The Blue Danube* y *Gayane Ballet Suite* transmiten esa calma y son colocadas en situaciones en las que se quiere proyectar cierta familiaridad de lo que podría llegar a ser algo normal y cotidiano en el futuro.

Por otro lado *Lux aeterna* y *Atmosphere* ambientan el viaje reflejando miedo, duda y desconcierto debido a la micropolifonía usada dentro de ellas, así como mostrándolo en los múltiples close up de la cara de Dave que muestran facciones llenas de angustia y miedo, ya que no se sabe en qué momento terminará ni a donde llevara al astronauta dicho viaje.

El monolito, en cambio, representa lo desconocido, algo superior a lo ya conocido; así como también su presencia puede suponer la muerte del homínido y del hombre, por lo que el *Requiem de Ligeti* transmite tensión y miedo, gracias a la micropolifonía de las voces que cantan y a el origen y la razón de estos cantos.

Podemos suponer entonces, que la música escogida por Kubrick refleja cada etapa de la película y la evolución de los personajes, de una manera sutil y a la vez contrastante, provocando sentimientos específicos en situaciones puntuales.

La música tiene un papel fundamental dentro del cine; desde sus inicios hasta hoy en día su relación crea un vínculo imposible de separar, por lo que es fundamental el correcto desarrollo o elección de esta dentro de la historia, el cual se debe manejar detalladamente, analizando y conociendo cuales son aquellos sentimientos que se quieren enfatizar, así como conociendo y explorando la música de todo tipo, pues las variantes que esta puede llegar a abarcar son inmensas; es entonces cuando se comprende que en su elección interviene un emprendimiento, análisis y conocimiento profundo de la obra y de la música pues en ella recaerá gran parte de la acción emotiva que influya al espectador.

Dentro del cine nada es fortuito, cada elemento conlleva su propio motivo por el cual estar ahí; los sonidos intentan mostrar lo cerca que se puede estar de esa (i)realidad que se muestra, mientras que la música dirige la atención y sentimientos, eso que se ve, también se siente y escucha.

Pero el cine no solo es imagen y música, también es composición, sonidos, ritmos, montaje, movimiento. Cada uno depende del otro para poder funcionar; de la misma manera que se percibe y trabaja uno, se hace el otro, por lo que es común encontrar en ambas disciplinas estos conceptos.

Las piezas musicales que Kubrick escoge, en esta película, no sugieren lo que podría pasar, ni pretende transferir toda la información, sino que complementa el discurso de la imagen sin importar las diferentes épocas o géneros a los que pertenecen, logrando juntar imágenes futuristas con música clásica o con micropolifonía dentro de cantos litúrgicos; provocando que funcionen perfectamente, debido a su estudio y detallado trabajo de selección, entendiendo lo que la música transmite, sin alejarla de la imagen y su forma de comunicarse y entendiendo siempre que es lo que se busca comunicar, para así poder explotar ambos elementos al máximo.

De tal manera que la correcta elección de las piezas musicales pueden llevar al espectador a mantener la atención y comprender no solo visualmente lo que se ve reflejado en la pantalla, sino también provocar que sus sentidos intervengan; logrando crear vínculos emocionales con lo que ve y escucha.

Mediante la investigación y el análisis efectuados dentro de esta tesis, se han podido resolver las preguntas planteadas al inicio de la investigación, logrando entender cómo es que la música influye tanto en el cine y el impacto que esta puede generar en el espectador gracias a la creación conjunta de trama y música. De igual forma se puede comprender cómo la ciencia ficción ha logrado alimentar y explotar las necesidades del espectador y estas han podido llegar al cine evolucionando y despegándose de sus inicios para dar paso a películas que sobreviven a lo largo de los años y que siguen provocando y cautivando a sus seguidores e incluso a nuevos espectadores.

ANEXOS

2. Kyrie

CORO I

MOLTO ESPRESSIVO

$\text{♩} = \text{ca. } 40$ ($\text{♩} = \text{ca. } 80$)

Alt 1

ppp espressivo

Ky - ri -

2

Ky - ri -

3

Ky - ri -

4

Ky - ri -

im Hintergrund

pppp non espr., keep in background

Tenor 1

Chri -

2

Chri -

3

Chri -

4

Chri -

Klavier

cb. con sord.

4

A 1

2

3

4

T 1

2

3

4

diminuendo

A

7

crescendo poco a poco

A

B

ppp espressivo

Ky -

Ky -

Ky -

Ky -

ri -

ri -

ppp di diminuendo

ppp morendo

pppp

110

A

T

B

crescendo - - - - - niente

13  *ffff non #30'* *im Hintergrund*
keep in background

M 1 *Chri - ste*
2 *Chri - ste*
3 *Chri -*
4 *Chri -*

A 1 *mp* *diminuendo poco a poco*
2
3
4

T 1
2
3
4

B 1 *c poco*
2
3
4

ppp *dolcissimo* *tenuto* *ppp*
ppp *tenuto* *ppp*
mp *ppp*

C

pp espressivo

S 1 Ky -
2 Ky -
3 Ky -
4 Ky -

M 1
2
3 *ste*
4 *ste*

A 1
2 *son*
3
4 *le*

T 1
2 *le*
3
4 *le*

B 1
2
3
4

pp
Ten
pp

morendo - - - - -

19

S1

M1

A1

T1

B1

morendo

son

morendo

son

son

ff

niente

morendo

D

cresc. poco

Musical score for voices and instruments, featuring a section labeled "D". The score is divided into systems for Soprano (S), Mezzo (M), Alto (A), Tenor (T), Bass (B), and Piano.

The Soprano part (S) consists of four staves with a treble clef. The Mezzo part (M) consists of four staves with a treble clef. The Alto part (A) consists of four staves with a treble clef. The Tenor part (T) consists of four staves with a bass clef. The Bass part (B) consists of four staves with a bass clef. The Piano part (P) consists of two staves with a grand staff.

Key markings include *cresc. poco* at the top right, *pppp non espr. keep in background* above the Alto part, and *diminuendo* above the Bass part. The Alto part includes the lyrics "Chri -".

E

5
2
3
4

M
2
3
4

morendo

A
2
3
4

1
2
3
4

ppp espressivo *crescendo* *poco*

B
2
3
4

Cor

*) Streicher unisono mit Tenor 1-4

28

S

M 1

A 1

T 1

B 1

morendo - - - - -

pppp non ppp, keep in background

im Hintergrund

Chri -

Chri -

Chri -

Chri -

Chri -

(Streicher bleiben string continuo
L'ALLEGRO MODO. SOLO A. SOLO)

pp tenuto

5
Soprano
2
3
4

mf *diminuendo* *p p p e o o p p e o.*

M
1
2
3
4

ppp espressivo

A
1
2
3
4

T
1
2
3
4

B
1
2
3
4

mf espressivo (mf)

Stricher Flüg. + Fl.
Trombe
Fagotto
Oboe
Clarinet
Cello
Bass

mf
ppp

The musical score is divided into five systems, each with four staves (Soprano, Alto, Tenor, Bass).
System S: Soprano, Alto, Tenor, Bass. Dynamics include *pp* and *son*.
System M: Soprano, Alto, Tenor, Bass.
System A: Soprano, Alto, Tenor, Bass.
System T: Soprano, Alto, Tenor, Bass. Dynamics include *cresc.*, *dim.*, *pp*, and *sfz*.
System B: Bassoon (B), Trumpets (T), Trombones (Tr), and Piano (P). Dynamics include *sfz*, *cresc.*, *dim.*, *pp*, and *sfz*.
A piano part is shown at the bottom with grand staff notation.

Hobl. und Ch. unisono mit Mezzo 1-4
bis Sopran-Einsatz im Takt 40

Woodw. and Dh. joined in unison with mezzo.

17

more do

son

crescendo poco a poco

diminuendo poco a poco

pp crescendo poco a poco

son

le.

S *ppp* *espressivo* *crescendo poco a poco*

flute with intensity

M

A

T *pp*

B *crescendo molto* *plötzlich abbrechen (ohne Akzent)*
break off abruptly (no accent)

car. molto cresc. *plötzlich abbrechen/break off abruptly*

Vla. (4 Soli), Vc. (8 Soli), Tr. u. Holzbl. unisono mit Sopran bis Takt 52.

Vla. (4 soli), Vcl. (8 soli), Tpt. + woodw. joined in unison with soprano up to bar 52.

(Bläser mit ständigen dynamischen Änderungen.)

(Wind instruments effect continuous dynamic change.)

S
 1
 2
 3
 4

ste

M
 1
 2
 3
 4

A
 1
 2
 3
 4

T
 1
 2
 3
 4

le - son - son - son -

B
 1
 2
 3
 4

Ky - ri - e - Ky - ri - e - Ky - ri - e - Ky - ri - e -

pp espressivo
 Ky - ri - e - Ky - ri - e - Ky - ri - e - Ky - ri - e -

Ten. oboe
 clar.
 fl.
 cor.
 fag.
 tromba
 trombone
 tuba
 timpani
 cimbali
 chitarra
 basso continuo

marando - - - *pp*
 Ky - Ky - Ky - Ky -

pp

1.2 Descripción de 2001: A Space Odyssey

Secuencia	1
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano General Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Till up
Tiempo	00:03:16 - 00:04:36
Acción	Se observa a Júpiter la Tierra y el sol.
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Also sprach Zarathustra</i> Diálogos: No hay Sonidos: No hay

Secuencia	2
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano General Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	00:04:37 - 00:06:19
Acción	Distintos atardeceres de una sabana con tonalidades naranjas.
Sonido	Música: No hay Diálogos: No hay Sonidos: No hay

Secuencia	3
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano General Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	00:06:20 - 00:07:48
Acción	<p>Se observa la vida de los homínidos conviviendo con otros animales en su día a día, al igual que el peligro al que se enfrentan por parte de predadores como un guepardo, quien ataca a uno de la manada.</p> <p>La imagen se funde a negros.</p>
Sonido	Música: No hay Diálogos: No hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Ruidos de animales

Secuencia	4
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano General Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	00:07:49 - 00:09:55
Acción	<p>Se observa a la manada de homínidos conviviendo alrededor de un ojo de agua del que beben, cuando llega otro clan con los que tienen un enfrentamiento de ruidos y gestos por el agua y los logran ahuyentar.</p> <p>La imagen se funde a negros.</p>
Sonido	Música: No hay Diálogos: No hay Sonido: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales

Secuencia	5
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano general ● Close up ● Contrapicada Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo
Tiempo	00:09:56 - 00:11:44
Acción	<p>Se observan paisajes de la sabana al atardecer, así como la vida silvestre. Un jaguar con su presa descansando y la manada de homínidos temiéndole a la noche.</p> <p>La imagen se funde a negros.</p>
Sonido	Música: No hay Diálogos: No hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales

Secuencia	6
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano general ● Contrapicada Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo

Tiempo	00:11:45 - 00:14:32
Acción	Se observa a los homínidos despertar. Uno de ellos se sobresalta al observar al monolito frente a ellos y alerta a los demás a que se despierten; pronto todos asustados por el objeto no saben qué hacer, hasta que uno de ellos se empieza a acercar poco a poco y lo toca, los otros le hacen segunda y se acercan temerosos para saber qué es lo que están viendo. Se observa al monolito apuntando a Júpiter
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra</i> Diálogos: No hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales

Secuencia	7
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano general ● Contrapicada ● Closeup Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo
Tiempo	00:14:33 - 00:16:54
Acción	Se observan paisajes de la sabana y la manada de homínidos conviviendo en un prado lleno de restos de animales. Uno de los homínidos se acerca a un cadáver de animal y empieza a tocarlo, cuando aparece el recuerdo del monolito apuntando a Júpiter, el homínido evolucionado y descubierto cómo es que los huesos del animal pueden ser usados como arma de caza y guerra, al momento de que empieza a golpear los restos con otro hueso, entiende el poder de esta nueva arma y como usarlo para su beneficio. Esto se entiende con una serie de planos en donde se observa el choque que provoca la fuerza que ejerce el homínido sobre su arma y como esta destruye los huesos, así como intercalados con imágenes de animales cayendo muertos, aparentemente por un gran golpe.
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Einleitung, oder Sonnenaufgang Also sprach Zarathustra</i> Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales ● Jadeos

Secuencia	8
------------------	---

Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Plano general ● Medium shot Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo.
Tiempo	00:16:55 - 00:18:04
Acción	Se observa la sabana, entra a cuadro un homínido del lado inferior izquierdos, ahora ellos han aprendido a cazar con su nueva arma. Se muestran diversas imágenes en donde la manada de homínidos están comiendo carne, los pequeños se empiezan a acercar y explorar las nuevas armas.
Sonido	Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales ● El masticar de la comida

Secuencia	9
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Close up Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Till up
Tiempo	00:18:05 - 00:19:49
Acción	Se observa a los homínidos conviviendo en el ojo de agua, cuando se acerca otra manada de su misma especie para apoderarse del ojo de agua. Empieza una riña en donde la primera manada está armada con los huesos que ahora usan como arma; uno de los homínidos de la segunda manada se acerca para enfrentarse al líder de la primera manada, pero este lo ataca golpeándolo en la cabeza con el hueso; los demás miembros de la manada se acercan uno a uno a golpearlo provocando la muerte, a lo que los homínidos de la segunda manada empiezan a retirarse asustados. El líder de la primera manada reclama su autoridad lanzando el hueso en señal de triunfo.
Sonido	Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos guturales ● Pisadas en el agua

Secuencia	10
------------------	----

Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Close up Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Dolly in ● Paneo a la derecha ● Paneo a la izquierda ● Zoom in ● Zoom out
Tiempo	00:19:50 - 00:25:25
Acción	<p>Se observa cómo el hueso lanzado por el homínido hace millones de años se vuelve ahora una nave espacial.</p> <p>Hay una sucesión de imágenes del espacio, así como naves navegando en el espacio exterior.</p> <p>El espacio ha sido conquistado por los humanos evolucionados de los homínidos presentados anteriormente, esta evolución se dio gracias al monolito; ahora hay vuelos comerciales y se observa el interior de la nave y cómo la antigravedad afecta los cuerpos que hay dentro de ella, como es el caso de una pluma que flota y los brazos de un pasajero, el cual tiene cinturones de seguridad que impiden flote ya que no hay gravedad, esté lo mantiene en suspenso durante el vuelo, no así, sus brazos que a causa de este fenómeno se mantienen flotando mientras el duerme.</p> <p>También se puede observar a los pilotos dirigir la nave hacia una estación de aterrizaje; esta tiene la peculiaridad de ser muchísimo más grande que la nave y de forma circular, se puede observar un poco de la distribución de ella, que parece que dentro de esa nave no existe un arriba o abajo.</p> <p>El ritmo de esta secuencia va de acuerdo al ritmo de la música</p>
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>The blue danube</i> Diálogos: no hay Sonidos: no hay

Secuencia	11
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up ● Medium shot Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Dolly out ● Paneo derecha
Tiempo	00:25:26 - 00:27:34
Acción	Se observa al Dr. Floyd llegar a la nave, entra por una sala giratoria donde se encuentra él y una empleada de la tripulación; al bajarse se

	despide amablemente de ella para encontrarse con una recepcionista, quien le indica en qué pantalla debe presentar sus datos: nombre, destino y procedencia, se expone que viene de Estados Unidos y viaja hacia la Luna. Después de proporcionar sus datos, se dirigen a una sala en donde hay un grupo de gente a lo lejos platicando y unas cabinas de teléfono, en donde el Dr. Floyd entra.
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conversaciones casuales. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Abrir de puerta automática ● Pasos ● Charlas a la distancia

Secuencia	12
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot ● Close up <p>Movimiento de cámara: no hay</p>
Tiempo	00:27:35 - 00:29:26
Acción	Se observa cómo el Dr. Floyd entra en una cabina telefónica y en donde inserta una tarjeta para poder realizar una videollamada a su casa. Le responde su hija y entablan una conversación sobre el cumpleaños que la niña tendrá al día siguiente, y qué es lo que quiere que le regalen, el Dr. Floyd pregunta por su esposa, pero esta no se encuentra en casa, así que termina la llamada.
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conversación entre padre e hija (voz en off) <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Puerta automática abriendo ● Pasos ● Voces ● Anunció voz en off ● Tarjeta entrando en una máquina ● Botones presionados.

Secuencia	13
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot ● Full shot ● Close up <p>Movimientos de cámara: no hay</p>
Tiempo	00:29:27 - 00:33:41

Acción	Se observa una sala blanca larga y un grupo de 4 personas sentadas hablando en ruso; al ver al Dr. Floyd dirigirse a ellos se paran para saludarlo, y una vez presentados cada uno, se sientan. Después de una acalorada charla, el Dr. Floyd se despide y se va dejando a los 4 solos de nuevo.
Sonido	Música: no hay Diálogos: si hay <ul style="list-style-type: none"> ● Conversación en ruso ● Conversación casual entre el Dr. Floyd y Elena una de las mujeres del grupo a quien conocía. ● El Dr. Smyslov cuestiona al Dr. Floyd sobre lo que está pasando en Clavius, sin obtener una respuesta. ● Conversación en ruso Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Pasos ● Vasos golpeando la mesa

Secuencia	14
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Close up ● Contrapicada ● Picada Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Paneo a la derecha ● Paneo a la izquierda ● Cámara fija ● Giro 360° vertical ● Zoom out
Tiempo	00:33:42 - 00:41:03
Acción	Transición, disolvenca de negros, se observa una nave pequeña dirigirse a la luna. Dentro de una de sus salas, una trabajadora entra para ofrecer alimento a los únicos dos pasajeros en esa sala, el Dr. Floyd se encuentra dormido, por lo que se dirige a una mujer del otro lado de la sala quien mira el televisor, le da una charola de comida y al parecer le pregunta con gestos sobre el Dr. Floyd. Se observa que en la charola de comida hay pequeñas cajas que contienen el alimento líquido, pues tienen popotes. Se muestra de nuevo la nave desde el exterior viajando por el espacio y al fondo el sol. Dentro de esta, subiendo de la sala en donde se encuentra el Dr. Floyd, se ve a la trabajadora llevando las charolas a su base, su caminar es pausado y pareciera luchar contra la falta de gravedad, toma otra charola y se coloca en medio de la sala en una superficie

	<p>circular, camina en una banda negra que la coloca horizontal a la imagen, mostrando la ilusión de que no existe un arriba o abajo, pues entra a otra habitación de color rojo en donde se encuentran los pilotos quienes toman las charolas para comer.</p> <p>Se muestra de nuevo la nave vista desde afuera dirigiéndose lentamente a la luna.</p> <p>El Dr. Floyd sentado toma sus alimentos, cuando uno de los capitanes entra y se dirige hacia él para platicar, el Dr. Floyd suelta su charola de comida y esta empieza a flotar así que la agarra para que no se vaya.</p> <p>Se muestra el instructivo del baño y al Dr. Floyd leyendo cómo usarlo, pues tiene gravedad 0.</p> <p>Se observa de nuevo a la nave desde fuera viajando y rodeando la luna.</p> <p>El Dr. Floyd observa el paisaje sentado desde una de las ventanas de la esta.</p> <p>Pronto empieza a aterrizar, los pilotos empiezan a preparar su descenso.</p> <p>Fuera de la nave unas personas con trajes especiales entablan una conversación, mientras al fondo esta sigue descendiendo.</p> <p>El domo de una base lunar empieza a abrirse para que pueda aterrizar.</p> <p>Los pilotos empiezan a dirigir la nave a la base por medio del radar y aterriza.</p> <p>Dentro de la base lunar, desciende la plataforma en donde aterrizó la nave, a los lados hay ventanas en donde se ve la actividad de los trabajadores de la base lunar.</p>
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>The blue danube</i> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

Secuencia	15
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot <p>Movimiento de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Paneo a la izquierda
Tiempo	00:41:04 - 00:45:33
Acción	<p>Se observa una sala de juntas con mesas creando un cuadrado al frente, las banderas de E.U.A. y otra se encuentran al fondo y de espaldas. Al centro el Dr. Floyd conversa con dos personas más, mientras que un fotógrafo le toma de distintos lugares diversas fotos. El fotógrafo termina su trabajo y se dirige al Dr. Halvorson para darle las gracias y marcharse.</p> <p>El Dr. Halvorson se dirige al estrado y comienza la junta dándole la</p>

	bienvenida al Dr. Floyd, este se para y se dirige al estrado, mientras que el Dr. Halvorson se va a su lugar.
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El fotógrafo le da las gracias al Dr. Halvorson ● El Dr. Halvorson da un discurso de bienvenida para el Dr. Floyd. ● El Dr. Floyd les comunica un mensaje del consejo de la Tierra y los felicita por su labor de mantener en secreto lo descubierto en Clavius, también les comenta lo que hará en su estancia en la luna. ● Bill le pregunta sobre el tiempo en que tendrá que seguirse manteniendo el secreto. ● El Dr. Floyd le responde ● El Dr. Halvorson agradece su presencia y termina la junta. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conversaciones ininteligibles ● Click de la cámara ● Abrir de puerta automática ● Aplausos

Secuencia	16
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Picada ● Close up <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Travelling horizontal a la derecha ● Till up
Tiempo	00:45:34 - 00:46:47
Acción	Se observa a una pequeña nave viajando sobre terreno rocoso de la luna. Dentro de esta, los pilotos van dirigiendo el camino a tomar. Sobrevolando la luna y se observa de distintos ángulos su trayectoria.
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lux aeterna</i> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

Secuencia	17
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot ● Close up <p>Movimiento de cámara:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Dolly out ● Encuadre fijo
Tiempo	00:46:48 - 00:49:04
Acción	Dentro de la nave, los tripulantes se alistan para cenar y empiezan a platicar el Dr. Floyd con dos compañeros más. Unos con los que habla le muestra fotos que se sacaron sobre el monolito y especulan lo que es y cómo es que esté fue enterrado.
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lux aeterna</i> (fade out) Diálogos: <ul style="list-style-type: none"> ● El Dr. Floyd entabla una conversación sobre comida con sus compañeros, está cambia para ahora hablar sobre el monolito y su descubrimiento Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Plásticos desenvolviéndose ● Periódicos ● Caja abriéndose

Secuencia	18
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up ● Picada ● Medium shot Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo
Tiempo	00:49:05 - 00:50:51
Acción	La nave sigue viajando sobre la luna. Se dirige a una base alumbrada con luz. Dentro de esta, el radar les avisa la proximidad del destino y los tripulantes se preparan para descender de ella. La mano de un piloto dirige la nave conforme el radar le va indicando. Dentro de la base lunar los observa una persona
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lux aeterna</i> Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Radar

Secuencia	19
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot

	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot ● Close up ● Picada ● Contrapicada Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo ● Cámara en mano
Tiempo	00:50:52 - 00:54:38
Acción	<p>Los exploradores se dirigen dentro de la construcción que bordea al monolito, dudosos entran dirigidos por el Dr. Floyd. Al estar frente a él, sorprendido empieza a rodearlo, mientras otro compañero toma el registro con una cámara.</p> <p>El Dr. Floyd se acerca y lo toca para después alejarse.</p> <p>Uno de los compañeros empieza a sacarles fotos a todos posando junto al objeto.</p> <p>La señal del monolito suena aturdiendo a todos y apunta a Júpiter</p>
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra</i> Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Señal del monolito

Secuencia	20
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up ● Contrapicada Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo
Tiempo	00:54:39 - 1:03:28
Acción	<p>Se observa el espacio y aparece una leyenda “<i>Jupiter Mission 18 months later</i>”</p> <p>De lado izquierdo de pantalla empieza a asomarse una nave gigante. Dentro de la nave Frank Polee corre para ejercitarse, se observa como el efecto de la gravedad 0 y el diseño de la nave provocan que no haya un arriba o abajo.</p> <p>La cámara de Hal 9000 observa la entrada de Dave Bowman, este se dirige junto con su compañero que ahora come sentado en una mesa mientras mira las noticias, Dave se empieza a servir la cena.</p> <p>Hal 9000 monitorea la nave y lo que hacen sus tripulantes.</p> <p>Se muestra a los demás tripulantes inducidos al sueño y como Hal 9000 controla sus signos vitales.</p>
Sonido	Música:

	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gayane ballet suite (adagio)</i> ● Intro programa The world tonight <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Voz en off conductor del programa The world tonight ● Voz en off Dave Bowman en el programa The world tonight ● Voz en off Frank Polee en el programa The world tonight ● Voz en off Hall 9000 en el programa The world tonight <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pasos de trote ● Respiración ● Soplidos ● Botones ● Golpear de platos en charola
--	--

Secuencia	21
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot <p>Movimiento de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:03:29 1:03:50
Acción	Se ve como la nave avanza en su viaje a través de la galaxia
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gayane ballet suite (adagio)</i> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

Secuencia	22
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:03:50 - 1:05:59
Acción	Frank se encuentra acostado en una cama bronceadora cuando Hal 9000 le anuncia una llamada de sus padres; a través de una pantalla Frank observa la videollamada mientras los demás tripulantes de la nave se encuentran durmiendo.
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gayane ballet suite (adagio)</i> (fade out) ● Canción <i>Happy birthday</i> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diálogo entre Hal 9000 y Frank, le anuncia una llamada recibida

	<ul style="list-style-type: none"> ● Diálogo videollamada de los padres de Frank. ● Hal 9000 felicita a Frank ● Frank le da órdenes para acomodar su cama <p>Sonidos: no hay</p>
--	--

Secuencia	23
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:06:00 - 1:06:59
Acción	Hal 9000 y Frank juegan ajedrez
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gayane ballet suite (adagio)</i> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hal 9000 le explica a Frank cómo serán sus movimientos de ajedrez para ganarle, y Frank lo felicita por la partida. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Frank se aclara la voz

Secuencia	24
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Close up ● Medium shot ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:07:00 - 1:10:27
Acción	<p>Dave dibuja a sus compañeros durmiendo, cuando termina empieza a caminar por la sala de la nave cuando Hal 9000 le habla para que le muestre los dibujos que ha estado haciendo; pronto la conversación cambia y Hal 9000 expresa sus miedos y dudas acerca de la misión ,para poder saber qué tanto saben los tripulantes de ella.</p> <p>Cuando Dave no responde a las preguntas de Hal 9000, este cambia de conversación para mostrarle una falla que ha detectado en una antena, Dave le pide una tarjeta de informe de la situación a Hal 9000 para poder actuar debidamente ante el fallo.</p>
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Gayane ballet suite (adagio)</i> Aram Jachaturian <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hal 9000 felicita a Dave por su avance dibujando ● Hal 9000 y Dave entablan una conversación donde Hal 9000 exterioriza sus dudas acerca de la misión, pero Dave no le da

	<p>mucha importancia pues piensa que se trata del análisis psicológico que tiene que hacer de la tripulación.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hal 9000 le comunica el informe de que una antena se ha dañado y fallará pronto <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental
--	---

Secuencia	25
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Picada ● Close up ● Full shot <p>Movimiento de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:10:28 - 1:10:58
Acción	Frank y Dave revisan la nave y hacen anotaciones.
Sonido	<p>Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental

Secuencia	26
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:11:00 - 1:11:41
Acción	Dave y Frank caminan por un pequeño pasillo que los lleva a una plataforma giratoria, donde acceden a otra sala de la nave.
Sonido	<p>Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental

Secuencia	27
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:11:42 - 1:12:05
Acción	Dave y Frank se comunican con Delta X para evaluar si pueden salir

	a reparar la antena.
Sonido	Música: no hay Diálogos: <ul style="list-style-type: none"> ● Delta X da luz verde para que puedan salir a reparar la antena Sonidos: no hay

Secuencia	28
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Dolly In
Tiempo	1:12:06 - 1:13:14
Acción	Dave camina por un pasillo para entrar a una sala de la nave donde se encuentran las cápsulas y trajes para salir al espacio; este le da la indicación a Hal 9000 de preparar una de las cápsulas y entra en ella. Frank, en otra sala de la nave, observa todos los movimientos de Dave.
Sonido	Música: no hay Diálogos: <ul style="list-style-type: none"> ● Dave le da órdenes a Hal 9000 para preparar la cápsula que lo llevara a reparar la antena Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Respiración fuerte dentro de traje de astronauta ● Sonido ambiental

Secuencia	29
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up ● Contrapicada ● Medium shot Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:13:15 - 1:18:45
Acción	Se observa la nave desde afuera y unos asteroides se dirigen a la cámara. Dave dentro de esta, empieza a manipularla para salir, la nave expulsa poco a poco la cápsula y se ve como Dave maneja los controles. La cápsula sale y empieza a flotar en el espacio siendo controlada por Dave, se dirige a la antena averiada mientras que Frank monitorea cada movimiento de Dave. Este sale de la cápsula y flota hacia la antena lentamente, al llegar a

	<p>ella empieza a inspeccionarla. Dentro de la nave, Hal 9000 también observa todos los movimientos que hace Dave. Dave cambia la mini computadora de la antena por una diferente.</p>
Sonido	<p>Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonidos ambientales ● Respiración fuerte dentro de traje de astronauta

Secuencia	30
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Close up ● Medium shot ● Picada ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:18:46 - 1:20:33
Acción	<p>Dave y Frank escanean la mini computadora extraída de la antena mientras Hal 9000 los observa. Se dan cuenta de que la computadora no tiene nada de malo.</p>
Sonido	<p>Música: no hay Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dave le dice a Hal 9000 que la computadora está bien. ● Hal 9000 se justifica diciéndoles que nunca había visto algo así, y les recomienda cambiar de nuevo la computadora y permitirse quedar incomunicados si esta falla de nuevo. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental

Secuencia	31
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Medium shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Encuadre fijo
Tiempo	1:20:34 - 1:22:55
Acción	<p>Dave y Frank escuchan atentos el comunicado de Delta X y preocupados se miran cuando Hal 9000 los cuestiona sobre su sentir. Empiezan los dos a discutir sobre las causas de la falla que ha habido en el diagnóstico de Hal 9000. Dave y Frank empiezan a sospechar sobre las respuestas que está dándoles Hal 9000 por lo que Dave le inventa a Frank una supuesta</p>

	falla en una cápsula para poder estar solos y debatir lo sucedido con Hal 9000, pero este se da cuenta.
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Delta X les da luz verde para volver a cambiar el computador, también señala que aunque es increíble, el computador Hal 9000 se ha equivocado en su diagnóstico. ● Hal 9000 les habla esperando que Dave y Frank no estén preocupados por la falla que tuvo. ● Dave le responde amablemente que no lo están, pero le pregunta cómo poder explicar la falla. ● Hal 9000 atribuye la falla a un error humano. ● Frank le pregunta a Hal 9000 si alguna vez ha habido falla en computadoras de serie 9000. ● Hal 9000 responde que nunca, pues tienen un historial perfecto. ● Frank y Hal 9000 discuten sobre el error. ● Dave le da la razón a Hal y le comunica a Frank que hay una falla en el transmisor de la cápsula C. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental

Secuencia	32
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Travelling horizontal hacia la izquierda ● Paneo hacia la derecha ● Dolly in ● Cámara fija
Tiempo	1:22:56 - 1:24:15
Acción	<p>Dave y Frank bajan a la sala en donde se encuentran los trajes de astronauta y las cápsulas.</p> <p>Dave y Frank entran a una de las cápsulas mientras Hal 9000 los observa.</p>
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dave le pide a Hal 9000 que volte la cápsula C. ● Frank le pregunta a Dave cuál es la falla de la cápsula. ● Dave le responde que hay interferencia y le ordena a Hal 9000 abrir la cápsula. ● Dave le ordena a Hal 9000 rotar de nuevo la cápsula y pararla al llegar a cierto punto. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental

	<ul style="list-style-type: none"> ● Cierre de puerta automática ● Cápsula girando
--	--

Secuencia	33
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Close up ● Medium shot ● Extreme close up Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:24:16 - 1:27:18
Acción	<p>Dave apaga todos los controles que permiten que Hal 9000 pueda escuchar su conversación, luego se aseguran de que este no escuche nada de lo que hablaran.</p> <p>Frank y Dave discuten sobre la confianza que le tienen a Hal 9000 al darse cuenta de que ha fallado.</p> <p>Hal 9000 los observa a través de una de las ventanas de la cápsula; y aunque no puede oír lo que están hablando, sí puede leer los labios de ambos.</p>
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dave le pide a Hal 9000 girar la cápsula. ● Frank le grita a Hal 9000 girar la cápsula. ● Dave y Frank discuten sobre su desconfianza hacia Hal 9000 por su falla y el problema que tendrían que enfrentar si Hal 9000 sigue fallando, y cómo desconectarlo si esto sucede; así también los procesos para lograr completar la misión sin él. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Interruptores apagándose ● Sonido ambiental

Secuencia	34
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot Movimiento de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:27:19 - 1:30:01
Acción	Pantalla negra con texto “INTERMISSION”
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

Secuencia	35
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Close up Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija ● zoom in
Tiempo	1:30:02 - 1:32:43
Acción	<p>La nave sigue avanzando, mientras la cápsula se acerca de nuevo a la antena, ahora dirigida por Frank mientras Dave vigila todos sus movimientos, éste observa a través de una de las pantallas cómo Frank sale de la cápsula; Hal 9000 también observa los movimientos de Frank.</p> <p>En ese momento, cuando Frank está fuera de la cápsula, Hal 9000 empieza a controlar la cápsula y la acerca lentamente para cortar la manguera de oxígeno del traje de Frank.</p> <p>Dave; dentro de la nave, observa cómo este último pierde el control y desesperadamente intenta conectar de nuevo la manguera mientras flota rápidamente en el espacio hasta morir, Hal 9000 se desconecta de la cápsula y la deja también flotando a la deriva.</p>
Sonido	Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Respiración a través de un traje de astronauta (Dentro o fuera de la cápsula la respiración se sigue oyendo) ● Sonido de estática

Secuencia	36
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot ● Close up Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:32:44 - 1:38:27
Acción	<p>Dave baja a la sala donde se encuentran las cápsulas y le ordena a Hal 9000 que prepare una de ellas, y le pregunta sobre lo sucedido. Frank sigue flotando en el espacio ya muerto.</p> <p>Dave sale con la cápsula para intentar rescatar el cuerpo de Frank. La cápsula llega hasta donde está el cuerpo, y con las tenazas Dave logra agarrarlo.</p> <p>Dave se encuentra confundido.</p>
Sonido	Música: no hay

	<p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dave le ordena a Hal 9000 que prepare una de las cápsulas; y le pregunta si tiene contacto con la radio y si sabe qué ha pasado con Frank. ● Hal 9000 le responde que no hay contacto con la radio y que no tiene datos suficientes para saber lo que ha pasado. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido de radar ● Botones apretados
--	---

Secuencia	37
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Close up ● Medium shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:38:28 - 1:40:30
Acción	Hal 9000 observa a los tripulantes dormidos, decide matarlos bajando sus signos vitales y se registra una alerta de falla de computador así como una alerta de las funciones vitales están en estado crítico, para dar paso a una alerta de en donde anuncia la muerte de los tripulantes.
Sonido	<p>Música: no hay</p> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Alarma

Secuencia	38
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:40:31 - 1:43:14
Acción	<p>Hal 9000 recibe la orden de Dave de abrir la puerta, sin embargo la máquina lo escucha pero no le hace caso, pues ahora él tiene el mando de la nave y la misión.</p> <p>Hal 900 y Dave dialogan sobre lo importante de la misión y que no permitirá que lo desconecten, y como éste descubrió su plan.</p> <p>Dave, angustiado, decide entrar por la cámara de aire, pero no trae casco, lo que representa un riesgo para su vida y una posible muerte. Al darse cuenta de este riesgo, le vuelve a ordenar a Hal 9000 que abra la puerta, sin embargo se niega rotundamente y corta la comunicación.</p>
Sonido	Música: no hay

	<p>Diálogos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desde la cápsula Dave le ordena a Hal 9000 que abra la puerta para poder entrar a la nave. ● Dave le pregunta a Hal 9000 si éste lo puede oír (voz en off). ● Hal 9000 responde después de un tiempo que sí lo puede oír y que no abrirá la puerta, pues la misión es importante para él y no permitirá que lo desconecten. ● Dave le expone su plan de entrar por la cámara de aire. ● Hal 9000 le hace ver que sin el casco su vida corre gran peligro si lo hace. ● Dave le ordena de nuevo que abra la puerta. ● Hal 9000 se niega rotundamente a hacerlo y a continuar con la discusión. ● Dave lo intenta llamar de nuevo. <p>Sonidos: no hay</p>
--	---

Secuencia	39
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Contrapicada ● Close up ● Medium shot <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija ● zoom in
Tiempo	1:43:15 - 1:48:59
Acción	<p>Dave empieza a pensar qué hacer ante tal situación. Hal 9000 desde adentro lo observa. Dave se da cuenta que tiene que soltar el cuerpo de Frank para poder entrar a la nave. Dave se acerca a la puerta de la cámara de aire, y con las tenazas la abre manualmente y gira la cápsula para poder salir expulsado por la puerta. Nervioso, y sabiendo que su vida corre peligro, se coloca en posición para ser expulsado y retiene aire.</p>
Sonido	<p>Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sonido ambiental ● Botones apagándose ● Caja abriéndose ● Alarma 1 ● Alarma 2 ● Broches desabrochando

Secuencia	40
------------------	----

Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija
Tiempo	1:49:00 - 1:49:30
Acción	Se abre la puerta de la cámara de aire y sale expulsado Dave hacia adentro seguido de una expulsión de humo; debido a la antigravedad rebota en varias paredes hasta que se sostiene y puede cerrar manualmente la puerta y se llena de aire la cámara para que pueda respirar. Hal 9000 observa a Dave.
Sonido	Música: no hay Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Escape de aire

Secuencia	41
Encuadres	Close up Medium shot Contrapicada Movimiento de cámara: Cámara en mano
Tiempo	1:49:31 - 1:56:59
Acción	<p>Dave enojado se dirige a desconectar a Hal 9000, mientras él le pregunta qué es lo que hace y lo sigue por la nave.</p> <p>Dave empieza a abrir y entra a la cámara donde se encuentran almacenados los controles de Hal 9000.</p> <p>Dave empieza a desatornillar los controles de Hal 9000 y éste le expresa el miedo que tiene al ser desconectado y cómo es que se le va borrando toda la información.</p> <p>Dave llega al recuerdo de la primera etapa de Hal 9000 cuando lo empiezan a programar y le enseñan a comunicarse, le pregunta a Dave si quiere escuchar una canción que le enseñaron, a lo que responde que sí, y Hal 9000 la canta mientras su voz se empieza a transformar.</p> <p>Al seguir desconectándolo, Dave da con una grabación guardada en Hal 9000, el cual explica el verdadero motivo de la misión. Se funde a negros.</p>
Sonido	Música: no hay Diálogos: <ul style="list-style-type: none"> ● Hal 9000 le pregunta a Dave qué hace y le exige una respuesta. ● Hal 9000 le asegura que no volverá a fallar y le expresa que

	<p>se siente mucho mejor, e intenta convencer a Dave de que se calme.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hal 9000 intenta parar a Dave. ● Hal 9000 le dice Dave que tiene miedo y que se le está borrando la cabeza. ● Hal 9000 se empieza a presentar con Dave y le pregunta si quiere escuchar una canción que le enseñaron. ● Dave le responde que sí, que la cante. ● Hal 9000 canta una canción. ● El Dr. Floyd anuncia el motivo real de la misión. <p>Sonidos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Respiración dentro de un traje de astronauta ● Escape de aire
--	---

Secuencia	42
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Close up ● Extreme close up <p>Movimientos de cámara:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Till up ● Zoom in ● Paneo a la izquierda ● Dolly in
Tiempo	1:57:00 - 2:11:24
Acción	<p>Se observa al monolito y a la nave siguiéndolo mientras la dirige a Júpiter.</p> <p>Dave entra dentro de una cápsula sigue al monolito, que lo adentra a un viaje dentro de lo que pareciera un túnel lleno de luces de neón, a una velocidad tan rápida que podría haber perdido la razón varias veces.</p> <p>Después de este túnel, Dave entra a una especie de atmósfera acuática, más lenta y de formas orgánicas.</p> <p>Las pupilas se le llenan de colores al ver figuras geométricas flotantes que van cambiando de forma y guiando el camino, para desaparecer y llegar a terrenos inexplorados, de colores brillantes y psicodélicos.</p> <p>Poco a poco las pupilas de Dave llenas de colores regresan a su estado normal.</p>
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Lux Aeterna</i> ● <i>Atmospheres</i> Ernest Bour <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

Secuencia	43
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot Movimientos de cámara: <ul style="list-style-type: none"> ● Cámara fija ● Paneo a la derecha ● Dolly in
Tiempo	2:11:25 - 2:19:10
Acción	<p>Dentro de la cápsula se observa una parte del cuarto a donde llegó la cápsula mientras Dave intenta recuperar la razón.</p> <p>Se observa a la cápsula dentro de este cuarto que está decorado con muebles de arquitectura francesa y bien iluminado; éste sale de la cápsula y la observa inquietantemente pues hace un momento se encontraba dentro de ella; ahora él es más viejo y aún viste su traje de astronauta; empieza a explorar el lugar a donde ha llegado y se dirige hacia lo que parece un baño, se observa en un espejo asombrado de lo que ve, entonces escucha un ruido tras de él; al asomarse fuera del baño ve de espaldas un viejo comiendo, asombrado no lo puede creer. El viejo voltea y se descubre así mismo, pero ahora este ya no ve al anterior, se encuentra solo en la habitación, se para y se dirige hacia el baño de donde escuchó un ruido, pero no ve nada, regresa a su mesa a cenar, se estira para tomar algo cuando por accidente tira su copa de agua. De pronto siente que hay alguien más en la habitación y voltea a la cama, se ve a sí mismo tendido en la cama aun mas viejo.</p> <p>Dave postrado en la cama apenas y tiene fuerzas para moverse, ahora él es el único en la habitación, pronto siente la presencia de algo frente a él y se estira para poderlo tocar.</p> <p>El monolito a los pies de la cama se hace presente y convierte a Dave en un niño que en realidad es el superhombre.</p>
Sonido	Música: <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Also sprach Zarathustra</i> (fade in) Diálogos: no hay Sonidos: <ul style="list-style-type: none"> ● Respiración dentro de un traje de astronauta ● Ruidos extraños ● Pasos ● Cubiertos ● Vidrios romperse

Secuencia	44
Encuadres	<ul style="list-style-type: none"> ● Full shot ● Medium shot Movimientos de cámara:

	<ul style="list-style-type: none"> • Till down
Tiempo	2:19:11 - 2:20:20
Acción	El niño de las estrellas o superhombre se encuentra en una cápsula transparente flotando en el universo.
Sonido	<p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Also sprach Zarathustra</i> <p>Diálogos: no hay</p> <p>Sonidos: no hay</p>

BIBLIOGRAFÍA

- Birlis, Adrián (2015) *Sonido para audiovisuales: manual de sonido*. UNITEXTO Digital Publishing.
- Bresson, R., (1979) *Notas sobre el cinematógrafo*. México. Era.
- Burt, G., (1994) *The art of film music*. Inglaterra. UPNE
- Caballero, C., (2005) *Introducción a la música*. México. Libros para todos.
- Canet, F. & Prósper, J., (2009) *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid. Editorial Síntesis.
- Castle, A., (2008) *The Stanley Kubrick Archives*. Nueva York. Taschen
- Chion, M., (1993) *La Audiovisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España. Paidós Comunicación.
- Chion, M., (1997) *La música en el cine*. España. Ediciones Paidós Ibérica.
- Chion, M., (1999) *El sonido*. España. Paidós Comunicación.
- Conrado, X. (2006) *Música de Cine. Una Ilusión Óptica*
- Doelker, C. (1982) *La realidad manipulada*. España. Gustavo Gili S. A.
- Gil F. & Segado F., (2011) *Teoría e Historia de la Imagen*. Madrid. Editorial Síntesis.
- Grijelmo, A., (1956) *La información del silencio: cómo se miente contando hechos verdaderos*. Madrid. Taurus.
- Guy, H., (2015) *Ciencia Ficción. Crónica visual del género más apasionante de la galaxia*. Barcelona. Editorial Planeta S.A.
- Iapichino, R., (2011) *La composición audiovisual. Dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen*. Argentina. Ediciones FADU.
- Jacobs, A. (1987) *La Música de Orquesta*. Madrid. Ediciones Rialp, S. A.
- Labrada, J., (2009) *El sentido del sonido, la expresión sonora en el medio audiovisual*. España. Alba Editorial.
- Larson Guerra, S., (2010) *Pensar el sonido, una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Moles, A., (1991) *La Imagen, Comunicación Funcional*. México. Editorial Trillas.
- Mouëllic, G., (2011) *La música en el cine*. España Paidós.
- Rodríguez Bravo, A., (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*, España, Ediciones Paidós Ibérica.
- Romero Fillat, J. M., (2011) *M de música, del oído a la alquimia emocional*. Barcelona. Alba Editorial.
- Russell, M., & Young, J., (2002) *Bandas sonoras. Cine*. Barcelona. Océano.
- Sánchez Navarro, J., (2006) *Narrativa Audiovisual*. Barcelona. UOC.
- Sánchez R., (1994) *Montaje cinematográfico arte de movimiento*. México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sergei, E., (1974) *El sentido del cine*. México Grupo Editorial Siglo XXI.
- Serrano Cueto, J. M., (2003) *De lo fantástico a lo real: Diccionario de la ciencia en*

el cine. S.L. Nivola libros y Ediciones.

- Sheptak, M., (2007) *Diccionario de términos musicales*. México. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Storr, A., (1992) *La música y la mente, el fenómeno auditivo y el porqué de las pasiones*. España. Paidós.
- Telotte, J. P., (2002) *El cine de ciencia ficción*. Madrid. Cambridge University Press.
- Torreblanca, O., (1994) *Cine y Psicología, el fenómeno cinematográfico visto desde una perspectiva psicológica*. México. IMCINE.
- UNAM (2005) *Música para cine*. México. Cuadernos de estudios cinematográficos.
- Valls, S. M., (1981) *Diccionario de la música*. España. Alianza Editorial.
- Zubiaur, F. J., (2008) *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. Pamplona. Universidad de Navarra.

FILMOGRAFÍA

- Aronofsky, D. (Director). (2000). *Requiem for a Dream* (Requiem por un sueño). Estados Unidos: Artisan Entertainment / Thousand Words.
- Bresson, R. (1956). *Un condamné à mort s'est échappé ou Le vent souffle où il veut* (Un condenado a muerte se escapa). Francia: Gaumont.
- Butler, D. (Director). (1930). *Just imagine* (Una fantasía del porvenir). Estados Unidos: Fox Film Corporation.
- Chazelle, D. (Director). (2014). *Whiplash* (Whiplash: música y obsesión). Estados Unidos: Sony Pictures Classics / Blumhouse Productions / Bold Films / Right of Way Films.
- Coen, J. & Coen, E. (2018) *The Ballad of Buster Scruggs* (La balada de Buster Scruggs). Estados Unidos: Annapurna Television / Mike Zoss Productions.
- Crosland, A. (Director). (1927). *The jazz singer* (El cantor de Jazz). Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Cuarón, A. (Director). (2018). *Roma*. México: Coproducción México-Estados Unidos; Participant Media / Esperanto Filmoj.
- Curtiz, M. (Director). (1932). *Doctor X*. Estados Unidos: First National Picture.
- Douglas, G. (1953). *The Charge at Feather River* (La carga de los jinetes indios). Estados Unidos: Warner Bros. Pictures.
- Jackson, P. (Director). (2003). *The lord of the rings: The Return of the King* (El señor de los anillos: El retorno del rey). Nueva Zelanda: Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos; Wingnut Films. Distribuida por New Line Cinema.
- Jonze, S. (Director). (2013). *Her*. Estados Unidos: Annapurna Pictures. Distribuida por Warner Bros.
- Kenton, Erie C. (Director). (1932). *Island of lost souls* (La isla de las almas perdidas). Estados Unidos: Paramount Pictures.

- Kershner, I. (Director). (1980). *Star Wars: Episode V - The Empire Strikes Back* (La Guerra de las Galaxias, episodio V, El imperio contraataca). Estados Unidos: Lucasfilm. Distribuida por 20th Century Fox.
- Kubrick, S. (Director). (1968). *2001: A Space Odyssey* (2001: Odisea en el espacio). Reino Unido: Coproducción Reino Unido-Estados Unidos; Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) / Stanley Kubrick Production.
- Kubrick, S. (Director). (1971). *A Clockwork Orange* (La naranja mecánica). Reino Unido: Warner Bros. / Hawk Films.
- Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* (El resplandor). Estados Unidos: Warner Bros. Pictures / Hawk Films / Peregrine.
- Lang, F. (Director). (1927). *Metrópolis*. Alemania: U.F.A.
- Lucas, G. (Director). (1971). *THX 1138*. Estados Unidos: American Zoetrope. Distribuida por Warner Bros.
- Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV - A New Hope* (La Guerra de las Galaxias, episodio IV, Una nueva esperanza). Estados Unidos: Lucasfilm / 20th Century Fox.
- Lumière, L. (Director). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* (La llegada de un tren). Francia: Lumière.
- Marquand, R. (Director). (1983). *Star Wars: Episode VI - Return of the Jedi* (La Guerra de las Galaxias, episodio VI, El retorno del Jedi). Estados Unidos: Lucasfilm. Distribuida por 20th Century Fox.
- McTeigue, J. (Director). (2005). *V for vendetta* (V de venganza). Estados Unidos: Warner Bros. / Silver Pictures / DC Comics. Distribuida por Warner Bros.
- Méliès, G. (Director). (1902). *A trip to the moon* (Viaje a la luna). Francia: Georges Méliès.
- Schaffner, F. (Director). (1968). *Planet of the Apes* (El planeta de los simios). Estados Unidos: 20th Century Fox.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien* (Alien, el octavo pasajero). Estados Unidos: 20th Century Fox / Brandywine Productions.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner*. Estados Unidos: Warner Bros. / Ladd Company / Shaw Brothers.
- Snyder, Z. (Director). (2009). *Watchmen*. (Watchmen: Los vigilantes). Estados Unidos: Coproducción EEUU-Reino Unido-Canadá; Warner Bros. Pictures / Paramount Pictures / Legendary Pictures / DC Comics / Lawrence Gordon Productions.
- Tarantino, Q. (Director). (1992). *Reservoir dogs* (Perros de reserva). Estados Unidos: Live Entertainment / Dog Eat Dog Productions.
- Tarantino, Q. (Director). (1994). *Pulp fiction* (Tiempos violentos). Estados Unidos: Miramax / Band Apart / Jersey Films.
- Tarkovski, A. (Director). (1972). *Solaris*. Unión Soviética: Mosfilm Studios.
- Whale, J. (Director) (1931). *El doctor Frankenstein*. Estados Unidos: Universal Pictures.

- Wiene, R. (Director). (1921). *Das Kabinett des Doktor Caligari* (El gabinete del doctor Caligari). Alemania: Decla Bioscop.

FUENTES DIGITALES

- Gorgot, E. (2011) *2001: una odisea del pensamiento*. Recuperado de: <https://www.jotdown.es/2011/07/2001-una-odisea-del-pensamiento/>
- Schwarm, B., (2013), *Atmosphères work by Ligeti*. Enciclopedia Británica, Reino Unido. Recuperado de: <https://www.britannica.com/topic/Atmospheres>

VIDEOS

- Van Dun Thomas. [Thomas van Dun]. (2018, septiembre 02). György Ligeti - Requiem [w/ score] [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JdTMnYueD50&t=669s>

FUENTE DISCOGRÁFICA

- Berry, C. (1964) *You never can tell*. Chess Records.
- Cage, J. (1962) *4'33"*.
- Gordon, I (1952) *Unforgettable*. Capitol.
- Kachaturián, A. (1942) *Gayane ballet suite (adagio)*.
- Ligeti, G. (1961) *Atmospheres*, Alemania.
- Ligeti, G. (1965) *Requiem for soprano, mezzo soprano, two mixed choirs & orchestra*.
- Ligeti, G. (1966) *Lux aeterna*.
- Prokofiev, S. (1936) *Петя и волк* (Pedro y el Lobo)
- Ruttman, W. (1930) *Wochenende*.
- Shore, H. (2003) *The Battle of the Pelennor Fields*.
- Strauss, J. II (1866) *The Blue Danube*.
- Strauss, R. (1896) *Also Sprach Zarathustra Op. 30*.

