



**UNIVERSIDAD DE CUENCA**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES**

“La narración de la distopía a través del sonido en el cortometraje post-apocalíptico *El Viaje*”.

**Trabajo de Titulación  
previo a la obtención  
del Título de Licenciado  
en Cine y Audiovisuales.**

**Autor:**

Ángel Alejandro Feijóo Sarmiento

010476301-6

**Director:**

Magíster Medardo Enrique Idrovo Murillo

010182137-9

**CUENCA, 2017**



## **Resumen**

La presente investigación, propone la narración del concepto cultural Distopía, a través de los componentes de la Banda sonora del cortometraje post-apocalíptico *El Viaje*; para ello, se remite por un lado a la revisión teórica del diseño de sonido en el cine de Ciencia ficción; y por otro, a la descripción de los elementos sonoro-narrativos de dos obras fílmicas post-apocalípticas, estableciendo de esta manera: el proceso de diseño, creación y fijación de los signos acústicos, en relación con la secuencia de imágenes post-apocalípticas.

## **Palabras clave**

Cine- Ciencia ficción- post-apocalíptico- Diseño de Banda sonora- narración-distopía.



## **Abstract**

The present investigation proposes the narrative of the cultural concept Distopía, through the components of the soundtrack of the post-apocalyptic short film *El Viaje*; for this, it refers on the one hand to the theoretical revision of sound design in science fiction films; and on the other, to the description of the sound-narrative elements of two post-apocalyptic film works, establishing in this way: the process of design, creation and fixation of the acoustic signs, in relation to the sequence of post-apocalyptic images.

## **Keywords**

Cinema - Science fiction - post-apocalyptic - Soundtrack design - narrative-dystopia.



## Índice

|   |    |
|---|----|
| Resumen.....  | 2  |
| Abstract.....   | 3  |
| Introducción .....  | 8  |
| Objetivos.....  | 12 |
| Objetivo General.....   | 12 |
| Objetivos Específicos .....   | 12 |
| Contenidos .....  | 13 |
| Capítulo 1: El Diseño sonoro: desde el guion hasta la post-producción.....                | 14 |
| 1.1 El signo sonoro y el guionista-diseñador .....  | 15 |
| 1.2 La Importancia del universo acústico-mental en el filme.....                          | 16 |
| 1.3 La Ciencia y la Estética del sonido .....   | 17 |
| 1.4 El Diseñador de sonido en el proceso del montaje sonoro .....                         | 19 |
| 1.5 El Concepto, La Forma y El Discurso del sonido en el cine .....                       | 20 |
| 1.2 El discurso del sonido en el cine de Ciencia ficción y en el cine post-apocalíptico.. | 21 |
| 1.2.1 Elementos conceptuales y formales del diseño sonoro en la Ciencia ficción...        | 22 |
| 1.2.2 Los sistemas de reproducción sonora en el cine de Ciencia ficción.....              | 26 |
| 1.2.3 El subgénero post-apocalíptico .....  | 27 |
| 1.2.4 El concepto distopía en el sonido fílmico post-apocalíptico .....                   | 27 |
| Capítulo 2: El discurso distópico en el sonido en dos filmes post-apocalípticos .....     | 28 |
| 2.1 La Forma del concepto Distopía en los cuatro elementos de la Banda sonora:..          | 29 |
| 2.2.1 La voz .....  | 29 |
| 2.2.1 Efectos-foley .....   | 30 |
| 2.2.3 Ambientes .....   | 32 |
| 2.2.4 Música.....   | 33 |



|  |    |
|--|----|
| Capítulo 3: Diseño de la Banda sonora en el cortometraje post-apocalíptico <i>El Viaje</i> ..... | 36 |
| 3. 1 La Banda sonora en las fases de producción en el filme <i>El Viaje</i> .....                | 36 |
| 3.1.1 Desarrollo del diseño sonoro .....   | 36 |
| 3.1.1.1 El Concepto .....  | 36 |
| 3.1.1.2 La Forma .....   | 38 |
| 3.2.2 Post-producción sonora.....  | 40 |
| Conclusiones .....   | 48 |
| Bibliografía .....   | 51 |
| Filmografía:.....  | 54 |



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio  
Institucional

---

Ángel Alejandro Feijóo Sarmiento en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "La narración de la distopía a través del sonido en el cortometraje post-apocalíptico *El Viaje*", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio Institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 14 de diciembre de 2017

Ángel Alejandro Feijóo Sarmiento

C.I: 010476301-6



### Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Ángel Alejandro Feijóo Sarmiento, autor del trabajo de titulación "La narración de la distopía a través del sonido en el cortometraje post-apocalíptico *El Viaje*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 14 de diciembre de 2017



---

Ángel Alejandro Feijóo Sarmiento

C.I: 010476301-6



**Dedicatoria:**

A los cinéfilos, caminantes del Apocalipsis sonoro.

**Agradecimientos a:**

Magíster Medardo Idrovo por la importante guía  
en los lineamientos de la presente  
investigación.





## Introducción

El concepto *Distopía* proviene del prefijo griego: *dis* (ausencia) que niega al lexema *topos*; (lugar); es decir: desde la perspectiva filosófica, el vocablo está asociado a la inexistencia de un hábitat ideal cuyos equivalentes semánticos se refieren a lo: “inhóspito”, “distorsionado”, “devastado”, “hostil”, “destruido”, y a lo “anómalo”.

La Era Contemporánea está caracterizada por tres acontecimientos histórico-culturales: La Revolución industrial, El Capitalismo y el nacimiento de la Era Tecnológica; que por un lado, estableció el pensamiento de sociedad de progreso y de cultura “ideal”, devenida por los avances científico-tecnológicos, y por otro, una cultura de la involución y devastación cultural a consecuencia de la sobreexplotación de recursos naturales, la producción masiva de bienes de consumo, la contaminación ambiental, la fabricación de ojivas nucleares-bioquímicas, entre otras dificultades culturales. Estos síntomas, o *indicios* han devenido en la construcción de nuevos supuestos de características catastróficas: la alienación, el vacío y la crisis existencial; es decir, lo disímil a la cultura ideal.

El concepto de cultura ideal se fomenta en la convivencia solidaria y “pacífica” de la especie humana dentro de un hábitat o lugar natural equilibrado. Aquella estabilidad sosegada y feliz entre naturaleza-humanidad, se establece en los mutuos acuerdos jurídicos universales, propugnados en los distintos sistemas constitucionales y legislativos, que rigen en cada una de las naciones del mundo; pero que, al estar inscritos en el contexto de evolución y avances del capital, han sido proclives a desavenencias guiadas por los intereses individuales, que distorsionan aquel concepto de sociedad ideal.

El arte literario del Realismo y Naturalismo es consciente de la realidad cultural, retratando de forma verídica la realidad del siglo XIX, cuyas narraciones se centran de manera *sincrónica*. Es en este contexto que nace la *Ciencia ficción*, con una visión de “hipérbole futurista” en el que la humanidad convive con los dispositivos creados por la tecno-ciencia. El subgénero post-apocalíptico plantea una “hipérbole pesimista”, de un futuro post-catastrófico, dejado tras el descontrol de aquel mundo tecno-científico.



El subgénero post-apocalíptico -proveniente de la literatura- utiliza la hipérbole, la alegoría y la metáfora para referirse a la vida del futuro catastrófico y post-catastrófico. Es una literatura *outsider*, “anticanónica” que re-interpreta la realidad sintomática del presente con un lenguaje del futuro.

En este mismo contexto, de avances científicos y tecnológicos del siglo XIX, nace el fonógrafo (1877) y el cinematógrafo o tomavistas (1895). Este último, es un *dispositivo* de aprehensión y recodificación de la realidad a través de la fotografía en movimiento. El dispositivo ha generado un lenguaje propio: el fílmico, optimizado luego, con la incorporación de la Banda de sonido (1927) asignándosele el nombre de *Séptimo arte* o *Arte del siglo XX*.

La Banda sonora (designación nominal atribuida al sonido incorporado a la secuencia de imágenes en movimiento) constituye *per se*, un elemento estético-discursivo de distinta plasticidad sensorial a la percibida por el sentido de la vista; por tanto, su diseño, su tratamiento y su montaje, remite a las distintas disciplinas científicas de estudio del sonido: la física, la psicología, la lingüística, la lírica y la música.

La designación discursiva del sonido, en el Séptimo arte, considera dos aspectos: a) el elemento teórico-científico (por sus características acústicas naturales: la intensidad, la frecuencia, el timbre, etc.); y b) el elemento teórico-artístico (por la asignación de la *Forma* discursiva con la cual los sonidos cumplen una función específica del lenguaje: sea apelativa, expresiva, emotiva, o poética.

La función poética o artística tiene un fin ulterior: el placer estético. En este sentido, las milenarias artes de la Lírica y la Música están moldeadas por la plasticidad acústica de los sonidos. El sonido es el elemento físico natural al cual se le ha asignado un aspecto Formal y discursivo a través de las teorías científicas, de la Estética, y de las herramientas provistas por la técnica y de la Tecnología.

El *Diseñador de sonido*, es el encargado -basado en parámetros científicos estéticos y tecnológicos- de reconfigurar y modelar de manera estructurada, los signos sonoros para un filme.



La labor profesional del Diseñador de sonido está concretada en recrear la realidad sonora para los distintos géneros fílmicos que construyen la historia del Séptimo arte; pero que, en el caso de la Ciencia ficción y sus subgéneros, esta labor se relaciona con la visión hipotética de un futuro híper-industrializado, cuyos primeros síntomas se evidenciaron al iniciar la Revolución Industrial.

En el caso del análisis de las obras fílmicas post-apocalípticas en relación al lugar devastado e inhóspito del futuro, que ha generado la Revolución Industrial, la Era Tecnológica y el descontrol científico. El diseño de sonido tiene un rol fundamental: el evocar a la mente del contemplador, un espacio en ruinas en donde los grupos de sobrevivientes intentan restablecer la cultura; pero que, en su proceso “re-constructivo”, inciden en las acciones distópicas (*Mad Max, El libro de Eli*, entre otros filmes).

Este accionar heterodoxo por parte de los sobrevivientes del futuro ha determinado, de esta manera, el concepto distopía, reproducido de modo fractal y recurrente en la actualidad; a su vez, aún representado en las expresiones fílmicas de género post-apocalíptico del siglo XXI.

Finalmente, con la revisión teórica del término Distopía, en relación formal con las propiedades físico-naturales del sonido, las teorías de la percepción acústica, los tratados de música de la vanguardia, incorporados de manera práctica al Séptimo arte y el análisis de los elementos sonoros de dos filmes post-apocalípticos, permitirán conceptualizar, diseñar y fijar la Banda sonora a la secuencia de imágenes del cortometraje post-apocalíptico *El Viaje* en el contexto de la realidad ecuatoriana.



## Justificación

Al no registrarse una investigación basada en la teoría y en la *praxis* del Diseño de la Banda sonora para cine del género post-apocalíptico en nuestro medio, que permita destacar el valor narrativo del concepto cultural Distopía a través de los *signos sonoros*, se propone considerar primero: la investigación teórica del Diseño del sonido en el cine de Ciencia ficción, y segundo: el análisis del Diseño sonoro de dos obras fílmicas, para finalmente: planificar, crear, procesar y fijar la Banda sonora al cortometraje *El Viaje*, estableciendo así, el paradigma del tratamiento sonoro de un subgénero de ficción aún no explorado en el Ecuador.

## Objetivos

### Objetivo General:

- Precisar la importancia narrativa del concepto distopía a través de los componentes de la Banda sonora con respecto a la secuencia de imágenes post-apocalípticas del cortometraje *El Viaje*.

### Objetivos Específicos

- Destacar los elementos formales-discursivos de la Banda Sonora en el cine de Ciencia ficción y en el sub-género post-apocalíptico.
- Describir los elementos sono-discursivos del concepto distopía en relación al discurso visual de dos filmes post-apocalípticos.
- Diseñar, producir y fijar la Banda sonora en coordinación a la secuencia de imágenes del cortometraje post-apocalíptico *El Viaje*.



## Contenidos

### **Capítulo 1: El Diseño sonoro: desde el guion hasta la post-producción**

- 1.1 El signo sonoro y el guionista-diseñador
- 1.2 La Importancia del universo acústico-mental en el filme
- 1.3 La Ciencia y la Estética del sonido
- 1.4 El Diseñador de sonido en el proceso del montaje sonoro
- 1.5 El Concepto, La Forma y El Discurso del sonido en el cine
- 1.2 El discurso del sonido en el cine de Ciencia ficción y en el cine post-apocalíptico
  - 1.2.1 Elementos conceptuales y formales del diseño sonoro en la Ciencia ficción
  - 1.2.2 Los sistemas de reproducción sonora en el cine de Ciencia ficción
  - 1.2.3 El subgénero post-apocalíptico
  - 1.2.4 El concepto distopía en el sonido fílmico post-apocalíptico

### **Capítulo 2: El discurso distópico en el sonido en dos filmes post-apocalípticos**

- 2.1 La Forma del concepto Distopía en los cuatro elementos de la Banda sonora:
  - 2.2.1 La voz
  - 2.2.1 Efectos-*foley*
  - 2.2.3 Ambientes
  - 2.2.4 Música

### **Capítulo 3: Diseño de la Banda sonora en el cortometraje post-apocalíptico *El Viaje***

- 3. 1 La Banda sonora en las fases de producción en el filme *El Viaje*
  - 3.1.1 Desarrollo del diseño sonoro
    - 3.1.1.1 El Concepto
    - 3.1.1.2 La Forma
  - 3.2.2 Post-producción sonora



## Capítulo 1: El Diseño sonoro: desde el guion hasta la post-producción

La incorporación analógica de la Banda sonora a la “banda de la imagen” efectivizada en 1927, estableció para el cine, un importante giro estético. En efecto, el nuevo elemento sonoro expandió el rango de la experiencia estética de la realidad visual conseguida hasta entonces por la música en vivo<sup>1</sup> a niveles más amplios de percepción sensorio-acústico<sup>2</sup>.

Esta nueva forma de percepción acústica en sincronía con la imagen, ha motivado al guionista contemporáneo, a reconsiderar el mundo de los sonidos evocándolos incluso, desde el proceso mismo de la escritura del guion; pues, a partir de la primera *grafía* (compuesta por imagen mental e imagen acústica) es con la cual se determina un universo dramático en diversos grados de importancia narrativa con respecto a la imagen.

En el sentido saussureano<sup>3</sup> -referido a la escritura del guion- involucra un proceso mental con el cual se “actualiza” el sistema lingüístico abstracto de la *Lengua*, a través de la articulación de los *signos*, que contienen a su vez, un mundo sonoro-visual predispuesto para su codificación fílmica.

Aplicando la teoría lingüística del autor Ferdinand de Saussure para el Diseño de sonido, se diría que: los elementos de la realidad y su materialidad acústico-semántica han sido “aprehendidos” por el guionista para el proceso de pre-realización del mundo ficcional mediante la escritura del guion.

---

<sup>1</sup> En este aspecto el cine antes de 1927 complementaba la imagen en movimiento con los ritmos y matices melódicos del piano, sugiriendo así, determinadas atmósferas dramáticas en el filme.

<sup>2</sup> El proceso evolutivo del sonido de incorporación de la banda de la imagen se generó por los paulatinos avances de fijación del sonido iniciado a principios del siglo XX establecido por el gramófono, luego por el *Cinematofonógrafo*, el *photokinema* el *Vitaphone*, hasta la incorporación del sonido dentro de la lectura óptica de la banda de sonido. La posibilidad de lectura proporcionaría la incorporación de varias pistas de audio deviniendo en el sonido *Stereo*. Un proceso técnico con el que ha asumido su característica de plasticidad manipulable y discursiva.

<sup>3</sup> El lingüista de origen sueco Ferdinand de Saussure (1857) estableció el paradigma de estudio sobre el lenguaje no solo lingüístico, sino que dejó sentado su aplicabilidad teórica a niveles de las artes con los denominados *sistemas* y *estructuras* textuales. El signo, dice Ferdinand de Saussure, es una cosa compuesta a su vez, por dos elementos: significado (la imagen mental y el significante): los sonidos articulados graficados y sonoros.



## 1.1 El signo sonoro y el guionista-diseñador

Es a través de este proceso mental de re-construcción de todo un mundo narrativo visual y sonoro, que el guionista se definiría como el primer *Diseñador de sonido*<sup>4</sup> que recodifica un universo de sonidos e imágenes con la técnica de *guion de línea tendida*<sup>5</sup> en el cual se plasmarían los elementos de la narrativa literaria para el Séptimo arte, con miras a materializarse en una obra fílmica, con la aplicación de la técnica cinematográfica y la ejecución de sus distintas fases subsiguientes: el rodaje y el montaje.

Respecto a la definición saussureana de “evocación mental” de un nuevo universo producido por los signos acústicos presentes en el guion, el autor francés Michel Chion<sup>6</sup> refiere: “La palabra proferida tiene el poder de evocar la imagen (imagen acústica) de la cosa, del momento, del lugar, de los personajes, etc.”. (Chion,1993: 133)

El autor Randy Thom<sup>7</sup> expresa al respecto:

(...) el diseño sonoro no sólo debería suceder en la posproducción de una película o un video, sino que necesita suceder desde mucho antes, empezando desde el guion (...). (Thom, 2005:995)

El guion, es entonces, la herramienta técnica con la cual se determina, se concreta y se configura, el traslado de un lenguaje lingüístico al fílmico. Los elementos sonoro-visuales se trasladan hacia nuevas realidades, entre ellas, la ficcional, en la que los sonidos mentales están *in absentia* o latentes en el momento de lectura y decodificación del guion. En la fase de pre-producción del filme, y que, en la posteridad, serán evidenciados en la producción, desarrollo, rodaje y post-producción del sonido del filme, el Diseñador de sonido habrá construido finalmente un discurso sonoro.

---

<sup>4</sup> Nominación propiamente acuñada para cine en 1977 a partir de los diseños de Walter Murch.

<sup>5</sup> Es el formato de escritura de guion establecido por el canon hollywoodense para los escritores. El universo sonoro del filme está exaltado con letras MAYÚSCULAS.

<sup>6</sup> Artista musical francés nacido en 1947. Sus investigaciones en torno al sonido musical, le ha conducido, específicamente a expandir sus teorías del sonido al Séptimo arte.

<sup>7</sup> El autor norteamericano, en base a la experiencia creativa junto a Walter Murch, montajista de *Apocalipsis Now*, (1974) de Coppola emite su conferencia presentada en el marco del *Beijing Film Festival* en 2011 sobre la importancia del sonido en todas las etapas de la producción del filme, incluso en el desarrollo del guion.



## 1.2 La Importancia del universo acústico-mental en el filme

Las imágenes *acústico-mentales* actualizadas por los signos lingüísticos<sup>8</sup> e inscritos en el guion, determinan distintas realidades sonoras de diversa plasticidad acústica y de valores *discursivos*<sup>9</sup>; es decir, cada elemento sonoro, asume de manera independiente e interrelacionada, un significado específico, direccionado a su vez, hacia un significado más amplio y general: un concepto en la Forma.

Los signos lingüísticos en el contexto del guion establecen:

- a) Los *ambientes* contextuales y/o atmósferas dramáticas remitidas con la inaugural descripción lingüística de la escena inicial.
- b) Determinadas *acciones verbales* de los personajes que evidencian su cosmovisión del mundo.
- c) La evocación de *ruidos* descriptivos o narrativos generados por los movimientos o acciones externas de los personajes.
- d) Los ritmos y *melodías* musicales establecidos de manera explícita o sugerente, por el tono dramático del filme.

Estos cuatro elementos sonoros: ambientes, voces, ruidos y música, de distinta plasticidad acústica son determinados y actualizados en el guion, a través de los signos lingüísticos, los mismos que reinterpretados y codificados con un lenguaje nuevo: el fímico, emiten un discurso específico según la percepción estética de la realidad, por parte del Diseñador de sonido.

Es así como el diseñador provee de distinta materialidad acústica a los signos sonoros a través de la manipulación técnica en las etapas: de registro, de procesamiento de datos, la mezcla y la fijación de la Banda sonora a la Banda de la imagen.

---

<sup>8</sup> La Lingüística, es la ciencia que determina el estudio de la realidad sonora y comunicacional de la especie humana con el sistema de signos acústicos articulados con significado. Los signos están codificados en base a distintas funciones del lenguaje sea: la comunicativa, la expresiva, la apelativa, o la poética. (Jakobson)

<sup>9</sup> El término *discurso* fue establecido por la crítica literaria del formalismo ruso (de tradición estructuralista) para referirse a las consideraciones abstractas e ideologías escondidas tras la forma de las construcciones lingüísticas.





### 1.3 La Ciencia y la Estética del sonido

El Diseñador de sonido al crear el universo ficcional, como se ha expresado en acápite anteriores, tiene como referente el mundo sonoro real, el mismo que está regido por una lógica determinada; sin embargo, el arte sonoro reconfigura aquella lógica creando una nueva: la *lógica artística*, instaurándola dentro de la percepción estética del espectador que la asume como una nueva realidad ficcional.

De esta manera, los diseñadores de sonido justifican su proceso de construcción conceptual, formal y discursiva, considerando los cuatro elementos de la Banda sonora: voz, ruidos, ambiente y música, e incursionando en los estudios de varias ciencias, las cuales han descrito y explicado la funcionalidad del sonido en los humanos. Así pues, la Lingüística (ciencia del estudio de la comunicación humana), está constituida por la aproximación teórica de los sonidos articulados con intención comunicativa; en el cine, la voz es el primer componente receptivo de importancia en la Banda sonora.

El segundo componente -no menos importante- lo constituye el ruido denominado en la producción fílmica como efectos *foley*<sup>10</sup>. Los ruidos son el resultado de la acción y la reacción del movimiento vibratorio del aire, que generan los objetos de la naturaleza, al igual que aquellos sonidos provocados por el hombre dentro de una realidad. Los sonidos son captados por el humano y éste reacciona de acuerdo a los grados de afectación (bajas y altas frecuencias) conforme a su instinto de conservación, reproducción y de sobrevivencia ante una eventual amenaza.

El tercer componente: los ambientes. La naturaleza en sí misma genera sonidos ambientales. Esta característica ha sido “aprehendida” de manera racional y experimental por las Ciencias, siendo una de éstas: la Física<sup>11</sup>, ciencia que centra sus estudios en los fenómenos de la naturaleza, y dentro de ellas, las ciencias especializadas: la Acústica.

---

<sup>10</sup> La técnica *foley* es asignada en honor a su inventor el norteamericano Jack Foley. Es una técnica de registro (post-registro) sonoro elaborado en *estudio* de grabación.

<sup>11</sup> La Física define a los sonidos como el resultado vibratorio del impacto entre los elementos de la naturaleza cuyas ondas son retransmitidas y captadas por los distintos micro-componentes del sistema auditivo y de éste,



La Acústica es la ciencia que determina la composición morfológica, el origen, el comportamiento sonoro y la recepción-decodificación humana. Estos sonidos ambientales generados por la naturaleza, constituyen amplias emisiones sonoras dentro de los espacios físicos o geográficos. Los sonidos del ambiente que rodean a la especie humana tienen varios rangos de emisión, de traslado y de percepción acústica, en relación a la espacialidad geográfica o ambiente climático, que le proveen de “carácter” al sonido. Incluso aquellas resonancias que están fuera del alcance del sentido de la vista, son percibidas y procesadas como datos informativos vitales para las especies, entre ellas la humana.

Finalmente, el cuarto componente acústico es la música, la misma que es caracterizada por el ritmo, la armonía y la melodía. La denominada musicalidad es heredera directa de los cánticos de los grupos humanos milenarios, dirigidos a las deidades. Las composiciones musicales expresan los mundos individuales y su cosmovisión. Los cánticos líricos, de ahí la *Lírica*<sup>12</sup>, son poemas o versos de distintas formas composicionales con temáticas referenciales a los elementos que conforman la existencia del universo<sup>13</sup>.

En la música los instrumentos tienen su esencia y características propias en el instante de la ejecución por parte del artista. Los instrumentos musicales remiten a varios significados; es decir, la codificación arbitraria que se les asigne, es el mismo procedimiento lógico de arbitrariedad del signo lingüístico, y dependerá del mutuo acuerdo cultural e individual en el instante de asignar un código construido desde un emisor-creador.

---

transportados hacia el sistema nervioso central, provocando determinadas reacciones orgánicas, mentales, emocionales y físicas en el receptor.

<sup>12</sup> La lírica de la voz griega *λύρα* (*lúra*) referente al instrumento musical ejecutado durante el *performance* poético en la Grecia clásica. La *lírica* o poesía es un arte caracterizado por el ritmo, la rima y la melodía dados por los elementos lingüísticos, conjuntamente con los diversos recursos literarios. La musicalidad fonética de la lírica se complementa con la musicalidad instrumental de la música; es decir; el arte musical genera la doble función acústica-motiva: a) a través de la musicalidad lingüística inherente por la combinación sintáctica de los distintos fonemas y morfemas y, b) por la ejecución tímbrica de los instrumentos musicales.

<sup>13</sup>La música es un arte independiente, milenario emotivo-lírico-dancístico, en constante renovación conceptual, formal y discursiva que al formar parte de la Banda sonora del Séptimo arte asume un rol narrativo-dramático, así lo afirma Eugene Vale: “Los méritos de la música para una película los determinan más sus servicios funcionales que su calidad como pieza de concierto” (Vale, 1996: 31).



En cuanto a los sonidos de la naturaleza y los ritmos poéticos que caracterizan al arte de la lírica y de la música, el compositor ruso Igor Stravinski (1882) en *Poética musical* expresa respecto a sus formas de creación: “Componer es para mí, poner en orden cierto número de estos sonidos (ordenar el universo) según ciertas relaciones de intervalo”. (Stranvisky, 2006:57)

El Diseñador de sonido es, pues, la mente creativa encargada de considerar los signos sonoros y sus propiedades físicas-artísticas y discursivas, recodificarlos, re-direccionarlos hacia un nuevo mundo: el ficcional con una determinada ideología.

De ahí que, estos cuatro componentes citados (voz, ruidos, ambiente y música) conforman la realidad acústica del diseño sonoro, unidades distintas en su plasticidad, que asignan un discurso estético alterno, complementario o contrapuesto al de la imagen en movimiento.

El mensaje artístico del sonido dependerá de las herramientas con las que el sonido sea captado, procesado, moldeado y reproducido<sup>14</sup> con los cual establecerá el proceso comunicativo y artístico.

#### **1.4 El Diseñador de sonido en el proceso del montaje sonoro**

El registro de *sonido directo* (en la etapa de producción o rodaje de un filme) tanto, de los diálogos de los personajes como de los ruidos y sonidos ambiente, constituye el referente para el proceso del *post-registro* del universo sonoro ficcional de un filme, el cual se realiza en un estudio a través de la técnica del *foley*. Los ruidos y los ambientes, según lo sugieren las imágenes, son reproducidos en la sala de sonido con el fin de conseguir unidades acústicas límpidas y cristalinas con las cuales, en el proceso de montaje y mezcla final, constituyan para el Diseñador, los signos sonoros moldeables a la Forma estética preestablecida.

---

<sup>14</sup> En las décadas iniciales del siglo XX la asignación artística del sonido experimental se dio por la creación de distintos dispositivos tecnológicos desde el *theremin* 1919, los *cassettes* de cinta magnetofónica y los innovadores instrumentos musicales generados por la electrónica, entre ellos los sintetizadores en los años sesenta y desde el siglo XXI la serie de programas de computadora los cuales, están libremente disponibles en la *internet* para el uso masivo de la población musical contemporánea.



En cuanto al proceso de montaje, el pensador y teórico del cine de nacionalidad francesa Jean Mitry lo denomina: montaje horizontal y montaje vertical, haciendo referencia al nivel *sintáctico* y *paradigmático* del lenguaje. El montaje es un proceso de sintaxis narrativa en donde los signos sonoros están *in praesentia* e *in absentia* (sintagma y paradigma) acorde a un *leit motiv* ejerciendo determinada influencia psico-acústica, emocional y *psico-social* dirigida, con un asertivo discurso ideológico, hacia un espectador debidamente involucrado en la obra fílmica a través de estos recursos.

### **1.5 El Concepto, La Forma y El Discurso del sonido en el cine**

Estas distintas maneras o procedimientos de manipulación plástica de los signos sonoros desde el guion hasta la post-producción, han dado origen a las variadas *Formas* estéticas donde el sonido provee de “personalidad o *aura* propia” a los filmes, siendo elemental para su clasificación taxonómica de los distintos géneros y subgéneros cinematográficos.

Así, por ejemplo: el *Western* de los cuarenta, al iniciar la etapa sonora instauró en el sonido, una forma particular para el género, al contraponer el sonido citadino o urbano, con los sonidos de lo rural y lo desértico: lugares por los cuales los personajes se desplazan en *pro* de un objetivo determinado, en relación directa con lo idílico y lo romántico de su contexto geográfico: el viejo Oeste.

Los filmes en su discurso proveen de “carácter” a la cosmovisión del Oeste, a través de los ambientes sonoros desérticos y la música *country*, cuya estructura está diseñada en forma de relatos épicos o pastoriles, con un ambiente rítmico del galope de los equinos; es decir, ritmos y canciones que narran la vida cotidiana del vaquero, sus distintas desavenencias con el amor y los conflictos territoriales que, en su gran parte, son resueltos percutiendo un revólver o un rifle.

El cine de terror utiliza los sonidos a manera discursiva en su Forma particular, pues apela a las teorías de la percepción sonora, a través de los sonidos agudos, graves y atonales que afectan a la sensibilidad auditiva y psíquica, en correspondencia con lo visual, estableciéndose e instaurándose como dispositivo estético.



El sonido, de esta manera, genera distintas emociones en el espectador, a través del condicionamiento acústico, conocido como *suspense*, en complemento con el factor sorpresa de la imagen.

El género Policíaco surgido en los años treinta, da continuidad a las adaptaciones literarias de textos del género del cual lleva su nombre. Es un género surgido en el siglo XIX. Los personajes están sumidos en ambientes sonoros del hampa urbana o rural (mafia-contrabando). Los sonidos ciudadanos se entremezclan con los sonidos psicológicos de los personajes antagonicos, que escapan de la justicia. Los protagonistas (los detectives) determinan los espacios de escape, hasta reinstaurar el orden.

El cine bélico es otro de los géneros definidos por su elemento sonoro y su característica discursiva. Su contexto: la I Guerra Mundial (1914-1918) a pesar de la etapa silente, las imágenes en movimiento determinan fuerza y vitalidad rítmica; en tanto que, los filmes post-II Guerra Mundial (1939-1945) al incorporarse la tecnología del sonido, el diseño sonoro estaría provisto de elementos del *hiperrealismo sono-sensorial*, para el encuentro directo con la realidad en conflicto, con un implícito discurso colonizante del sistema bélico-capitalista, transmitido a nivel sonoro a los espectadores.

## **1.2 El discurso del sonido en el cine de Ciencia ficción y en el cine post-apocalíptico**

La premisa sonora del género de la Ciencia ficción es *sui géneris*, con respecto a los demás géneros cinematográficos; pues, plantea realidades ficcionales en un futuro lejano; por tanto, los diseñadores de sonido -al estar en contacto con la vanguardia y la post-vanguardia de los veinte y los setentas respectivamente- precisaron la creación de nuevos sonidos de la ficción futura, a través de las herramientas tecnológicas relacionadas con el mundo acústico y con las nuevas formas de composición musical. Así, José Carles refiere:

La aproximación al mundo sonoro en nuestra cultura se ha realizado desde diversos enfoques sectoriales, centrándose en contextos concretos generalmente aislados unos de otros: el estudio del ruido, de la palabra, de la música o de la acústica viene siendo tarea de especialistas que aíslan su campo de trabajo de otras realidades más amplias que afectan al fenómeno sonoro. (Carles, 2008: 1)



El cine de Ciencia ficción es el género más próximo a los conceptos: Distopía y Vanguardia<sup>15</sup> pues establece el giro canónico en relación al cine clásico, al abordar novísimas temáticas de carácter científico-experimental, en el que las hipótesis son comprobadas, sólo en el mundo de la ficción. La Ciencia ficción narra los acontecimientos de la contemporaneidad acudiendo a los viajes atemporales hacia el futuro. En la era de los dispositivos, los productos de la industria tecnológica, hacen la vida del hombre más fácil, estableciendo un hipotético futuro “optimista” el cual beneficia a la humanidad alienada dentro de “un mundo feliz” tal como lo describe el autor inglés Aldous Huxley<sup>16</sup>.

### 1.2.1 Elementos conceptuales y formales del diseño sonoro en la Ciencia ficción

El Diseño de sonido para cine de Ciencia ficción, se da en el contexto de los cambios culturales y de los avances tecnológicos del siglo XX. La vanguardia es el movimiento artístico que articula los elementos revolucionarios de la contemporaneidad, a través de los conceptos y formas estéticas; así, el arte musical fue el que consideró en primera instancia, los novísimos dispositivos tecnológicos, estableciéndose con ellos, los paradigmas para la producción de sonido, y de ahí, para el cine Ci-Fi, acorde a la recepción del gran público y su anhelo de viaje de escape al mundo de los sueños híper-dimensionales.

El mundo científico, experimental y ficcional establecido por la Ciencia ficción interacciona con la praxis artística-musical renovadora de la Vanguardia en sus distintas escuelas como el Futurismo<sup>17</sup>, el Surrealismo<sup>18</sup>, el Dadaísmo o el Abstraccionismo.

---

<sup>15</sup> Corriente estética considerada revolucionaria para el canon tradicional; por tanto, “anticanónica” nacida a inicios del siglo XX. La esencia de las Vanguardias se centra en la experimentación y en la distorsión de las formas estéticas. El grado más radical de experimentación se estableció en el cine, arte en el cual confluyeron las artes visuales y sonoras. Las teorías científicas del sonido confluyeron de igual manera, en las formas estéticas de cine experimental. Entre las obras más representantes del cine experimental están: *Ballet mécanique* (1924) de Fernand Léger, *Sinfonía de una gran ciudad* (1927) de Walter Ruttmann, *Optical poem* (1938) de Oskar Fischinger, entre otros. Ésta corriente artística de principios de siglo, aún mantiene su vigencia estética en las nuevas propuestas en el siglo XXI.

<sup>16</sup> Nacido en 1894–1963 entre los principales narradores del siglo XX. Sus obras describen el mundo contemporáneo caracterizado por la crisis existencial. En sí, el libro *Un mundo feliz* describe el proceso de construcción del mundo alienado por el sistema.

<sup>17</sup> En el año 1906 Filippo Rusolo publica *El arte de los ruidos* donde entre otros puntos exalta el cántico de las máquinas en medio de los ruidos de la Nueva era industrial.

<sup>18</sup> André Bretón establece la premisa de la realidad del mundo onírico, elemento de referente estético relacionado con el inconsciente.



Entre aquellos músicos de la vanguardia y la post-vanguardia sonora, a la vez referentes para la composición de la música de hoy y de manera especial, para el diseño de bandas sonoras del cine contemporáneo están entre otros autores:

Igor Stravinski<sup>19</sup>, artista destacado por su innovadora praxis artística, sus piezas musicales se definen por la implementación las formas composicionales de carácter experimental. Las reflexiones artísticas están materializadas en el texto: *Poética Musical* (1947). La reflexión teórica describe la *poética* de determinadas creaciones musicales. El autor revisa y decodifica las estructuras internas que conforman las obras.

Raymond Murray Schafer<sup>20</sup>, artista canadiense, su aporte es importante dentro de la historia de la música. Las obras tienen un carácter didáctico en cuanto a la enseñanza de la percepción, la afinación y la construcción de una estética del sonido. Entre sus obras se destacan: *En busca de una música concreta* (1952) y *Limpieza de oídos* (1967).

El autor de nacionalidad francesa Pierre Henri Marie Schaeffer<sup>21</sup> es fundamental por las significativas contribuciones en la misma línea teórica-práctica del arte de los sonidos. De su obra han devenido las ideas y los conceptos que definen al arte sonoro y a la música concreta: *Tratado de los objetos musicales* (1966).

El autor José L. Carles, respecto de los cambios formales del arte sonoro acaecidos por la tecnología y por la reflexión estética del quehacer musical, expresa:

Desde la aparición de la música electroacústica y especialmente de la música concreta hacia finales de los años 1940 y principio de los 50, se produjo un importante cambio en la creación musical. (...) con la creación, a partir de los experimentos iniciados por Pierre Schaeffer en 1948, de esta nueva modalidad de música, la música concreta, los sonidos producidos por los instrumentos musicales tradicionales son sustituidos por hechos sonoros concretos, (...). Ello supuso también un importante cambio en la propia escucha de la realidad cotidiana de nuestro entorno. Escuchando con atención los sonidos que nos rodean pueden percibirse ciertas tendencias, sonidos dominantes, colores, formas, que pueden ser retomados por el compositor para moldearlos de acuerdo a sus propios fines. (Carles, 2008:12)

---

<sup>19</sup> Músico de nacionalidad rusa nacido en 1882- 1971.

<sup>20</sup> Músico canadiense nacido en 1933. Destacado por sus facetas como teórico de la música, académico, y escritor. Sus obras constituyen un gran aporte al diseño y producción del arte sonoro del siglo XX y XXI.

<sup>21</sup> Nacido en Francia en el año 1927.



De esta manera, las innovaciones sonoras de principios del siglo XX y las reflexiones teóricas conservadas en los textos teóricos, constituyen las bases sólidas para la formulación de nuevas teorías de la acústica, diseño sonoro y teoría musical.

En la década de los cincuenta, se evidencia un nuevo giro estético establecido por el grupo *Fluxus*, un aporte que ha generado la reflexión estética sobre los significados de los sonidos emitidos por los aparatos de la tercera Revolución industrial.

La teoría reflexiva-filosófica de aquellas prácticas sonoras fueron emitidas por Jhon Cage<sup>22</sup> en algunas de sus propuestas teóricas: *Composición en retrospectiva* (1958), *Silencio* (1960). En esta misma década, el vienés Arnold Schoenberg<sup>23</sup> publica sus textos: *Fundamentos de la composición musical* (1967) y *Tratado de Armonía* (1979).

Las trasgresiones a la norma de la música occidental, generadas por el *dodecafonismo*<sup>24</sup> propuestas por Arnold Schoenberg ha sido abordado teóricamente en su *Tratado de Armonía* (1979), un texto enriquecido a su vez, por la relación interdisciplinaria con las Ciencias Humanas, lo que ha permitido generar los discursos sonoros de gran trascendencia conceptual y formal en la actualidad.

En este contexto, surge la teoría del silencio como la forma de expresión estética y crítica del mundo industrial, para luego, a finales del siglo XX incorporarse los aportes teóricos del compositor Karlheinz Stockhausen<sup>25</sup> con sus reflexiones prácticas acerca de los sonidos y la música experimental.

---

<sup>22</sup> Artista norteamericano (1912). Sus obras sonoras han provisto de los giros estéticos, en cuanto a la praxis y a la teoría del concepto de composición musical basada en los sonidos y silencios de la naturaleza.

<sup>23</sup>(1874-1951) músico vienés, innovador del concepto del *dodecafonismo* con el cual determina la ruptura compositiva de las obras clásicas regían hasta finales del siglo XIX.

<sup>24</sup> Forma de composición musical que consiste en generar melodías atonales, considerando únicamente, la escala fónica de 12 notas. El proceso creativo-experimental consiste en generar una pieza musical que contenga todas las notas. La siguiente composición, tendrá entonces, las mismas notas, pero con una nueva sintaxis establecida previamente o generada en el instante del *performance* musical, un nuevo “desorden”. La forma de su materialidad acústica responde a la catarsis de su creador. La forma poética remite al concepto de una distopía acústica en contra de lo establecido por el sistema canónico clásico-tradicional.

<sup>25</sup> Artista alemán nacido en 1928. Es considerado entre los pioneros de la experimentación musical con los elementos y los dispositivos de la tecnología del siglo XX.





Las premisas formales del sonido desarrolladas por la Vanguardia y post-vanguardia musical<sup>26</sup>, se remiten a los conceptos de “deformación” o “transgresión” (distopía sonora) del canon musical establecido por las distintas corrientes anti-clasicistas como el Romanticismo<sup>27</sup>, aún presentes en el pensamiento occidental del siglo XX.

A final de los setentas, se producen destacados aportes a la teoría de sonido con los estudios expandidos hacia el Séptimo arte. Autores como Michel Chion y sus textos: *El sonido* (1999), *La audiovisión* (1993), *La música en el cine* (1997), *La Voz en el cine* (2004) entre otros; destacan por el aporte teórico-práctico del sonido en las obras fílmicas.

Es importante recalcar, de igual manera, el aporte teórico de Noel Burch<sup>28</sup> quien en su texto *El uso estructural del sonido* (1982) determina el sentido dialéctico de la materialidad acústica y los principios de organización serial con respecto a la imagen; por otro lado, se acentúa, las reflexiones emitidas por Walter Murch con las cuales se revela la importancia de la composición sonora-musical en el cine contemporáneo.

En este contexto del diseño de sonido para cine de Ciencia ficción, se establece el diálogo con los conceptos-formas de la música experimental y canónica según lo abordado por los autores antes citados; esto es, un diálogo en interrelación continua con la música tradicional y la música contemporánea, creando nuevos elementos artísticos que representan la “liquidez” y la efimeridad de la contemporaneidad.

---

<sup>26</sup> Así, la música contemporánea: el *rock*, la psicodelia, la electrónica, etc., constituyeron en sus Formas musicales, en un principio, la trasgresión de la norma composicional tradicional con un discurso de rebeldía contra los sistemas canónicos.

<sup>27</sup> El *Romanticismo* es la corriente artística del siglo XIX la cual surge por contraposición estética al *Clasicismo* racionalista. Esta corriente se caracteriza por estar guiada por la subjetividad emocional en el contexto del cientificismo y el desarrollo capitalista e industrial emprendido por la burguesía. Es un arte pre-vanguardista. Las composiciones musicales son anti-formalistas, experimentales, responden a los conceptos y a las formas de percepción subjetiva del nuevo mundo contemporáneo.

<sup>28</sup> Músico, teórico norteamericano nacido en 1932. Entre sus aportes están, las teorías del universo sonoro en relación directa con el Séptimo arte. los diseñadores de sonido de aquel entonces: Walter Murch establecieron el hito paradigmático durante el proceso de diseño, y reproducción de sonido para los filmes de la saga de *Star wars* (1977) de George Lucas, y el filme *Apocalipsis Now* (1979) de Francis Coppola.



## 1.2.2 Los sistemas de reproducción sonora en el cine de Ciencia ficción

Los distintos dispositivos acústicos generados por la tecnología constituyen las herramientas con las cuales, los diseñadores de sonido, configuran y proveen de la forma a los conceptos sonoros, en la fase de la producción y en la post-producción. Con el advenimiento de la era digital en los noventa, los sistemas de registro, procesamiento y reproducción analógicos se modifican hacia lo digital, se da un giro importante a la estética de la percepción, centrado en el objeto de estudio de la acústica aplicada, de manera práctica, en las artes visuales.

Los distintos conceptos que definen a la contemporaneidad, tales como la deshumanización del hombre, la saturación comercial y la imperante contaminación auditiva en las grandes ciudades, se hacen Forma a través de los distintos sistemas de reproducción sonora en las salas de cine del mundo. Aquella tecnología, ha ofrecido la experiencia sonora, no solo en las salas de cine tradicional, sino que hoy en día, los hogares están provistos de avanzados dispositivos audiovisuales desarrollados por la tecno-ciencia<sup>29</sup>.

El espectador de sala tradicional o de cine en casa, está en contacto permanente con los sonidos digitales. El receptor puede percibir un sinnúmero de sonidos provenientes de los parlantes ubicados a su vez, estratégicamente dentro de la sala, y que, en conjunto, proveen de una atmósfera envolvente, maravillosa e hiperreal; sin embargo, tras la configuración, existe una intensidad comunicativa: transmitir al espectador lo “normal” de los ambientes de bullicio y caos sonoro de las grandes metrópolis, que de manera paulatina distorsionan los afables ambientes naturales.

---

<sup>29</sup> Existe un importante estudio histórico del sonido en el cine realizado por Juan José Domínguez López. En su texto *Tecnología del sonido cinematográfico* (2011) se describe el desarrollo de la tecnología de los distintos sistemas de reproducción sonora. El autor realiza un recorrido histórico desde los primeros dispositivos: el *Movietone* (tecnología de sonido óptico). El origen del sonido *Dolby* y sus distintas variantes formales de sus multicanales que toman el nombre de *Dolby A*, *Dolby B*, *Dolby SD*, *Dolby Stereo* todos ellos, son intentos por mejorar la percepción acústica en distintos equipos de reproducción de audio. Luego el autor se refiere a los sistemas de sonido *DTS* creado a principios de los noventa que dio un paso más para la estética del sonido de Ciencia ficción, posteriormente se refiere a los múltiples canales sonido 5.1 hasta llegar al denominado sonido 7.1, incluso describe el proceso de incorporación de los dispositivos de emisión sonora desde puntos no explorados con el sistema denominado *Dolby atmos*.



### 1.2.3 El subgénero post-apocalíptico

Las características que definen el mundo actual, están expresadas en la Forma estética del diseño de la Banda sonora del cine de Ciencia ficción. La Forma estética del sonido, representa el discurso del sistema capitalista, a través de la utilización de los recursos técnicos de registro, producción, post-producción, y de la mezcla sonora final con la que son acentuadas y enfatizadas, las particularidades de la contemporaneidad.

En esta misma línea futurista de la Ciencia ficción, el subgénero post-apocalíptico<sup>30</sup> plantea, no un mundo híper-desarrollado donde las máquinas conviven con los humanos, sino todo lo contrario, un mundo devastado, vacío e inhóspito a consecuencia de la implosión final devenida por la saturación poblacional y por el descontrol de aquella tecno-ciencia, la pérdida de los motivos altruistas del conocimiento científico y técnico: la irresponsable manipulación del genoma humano (*cyborgs*), la mercantilización y sobreexplotación de los recursos naturales no renovables en pro de la fabricación de material bélico, el exterminio de la naturaleza en pro de la expansión de las ciudades de concreto, etc.. Las acciones capitalistas han condicionado el *hábitat*, se ha vuelto inhabitable, desértico e inhóspito, poniendo, en peligro la existencia de las especies.

### 1.2.4 El concepto distopía en el sonido fílmico post-apocalíptico

*Distopía*<sup>31</sup> se relaciona intrínsecamente con las acciones caóticas promulgadas por el sistema; por tanto, es discordancia, desviación, fisura, cisma, giro, ruptura. Los síntomas de la distopía a nivel sonoro fueron abordados por el arte disonante y anticanónico de la Vanguardia en la que sus formas evidenciaron la trasgresión a los sonidos tradicionales. En la misma línea disonante de la música vanguardista y la composición sonora para el cine de Ciencia ficción, el subgénero post-apocalíptico establece que los sonidos responden ya no a un universo “industrial” sino a un mundo posterior, el post-industrial<sup>32</sup>.

---

<sup>30</sup> Aquel concepto relata el mundo de la naturaleza devastada, un espacio físico en estado de descomposición, un lugar inhóspito, un *ex-hábitat*.

<sup>31</sup> El término distopía proviene de las voces griegas *δυσ-*(dis) "malo" "deformado", anómalo y *τόπος* (tópos) "lugar", (lugar anómalo) concepto estéticamente descrito de manera alegórica en el cine post-apocalíptico.

<sup>32</sup> Los sonidos, entonces evocan el concepto de caos, devastación, el silencio de la soledad, elementos sonoros que describen una nueva creación del mundo tras el caos descrito alegóricamente en el Génesis.



## Capítulo 2: El discurso distópico en el sonido en dos filmes post-apocalípticos

La realidad caótica del presente contemporáneo es abordada por los componentes críticos del cine *post-apocalíptico*, a través del planteamiento hipotético del futuro catastrófico. Los recursos estilísticos que caracterizan al cine post-apocalíptico son: la alegoría, la hipérbole, la metáfora y el símbolo, con matices de tono pesimista y de características existenciales desarrolladas- como lo citado anteriormente- en el contexto de las entreguerras y de la post-guerra del '45. Estos recursos estéticos están planteados en su *Forma* visual y sonora.

El análisis de los cuatro componentes que integran la Banda sonora: voz, ruidos, ambientes y música de dos filmes representativos del género post-apocalíptico: *Mad Max* (1981) del austríaco George Miller y *El Libro de Eli* (2010) del norteamericano Albert Hughes permitirán determinar las constantes acústicas del concepto distopía, configurado desde el Diseño de la banda sonora.

Los filmes representan conceptos existenciales: a) el desplazamiento de los grupos de humanos sobrevivientes tras la drástica destrucción de la naturaleza y b) la escasez de los recursos renovables y no renovables como el petróleo, un hidrocarburo del cual ha dependido el desarrollo capitalista de la humanidad y por su extracción, las grandes naciones han iniciado su proceso de conquista belicista, aún vigente en la actualidad; es decir, el sistema capital y el belicista son causantes directos del concepto de distopía al cual hacía referencia el pensador y economista del siglo XIX, Jhon Stuart Mill al describir la realidad contemporánea caracterizada por el predominio de los errores del sistema capitalista.

La cartografía sonora del espacio post-apocalíptico descrita en los filmes citados, se caracteriza, de manera general, por los sonidos del vacío existencial dejados por la devastación industrial, un vacío evidenciado en los silencios, en los sonidos ambientes, y las voces de los errantes viajeros “edénicos” dentro del lugar, que en algún tiempo remoto (presente) fueron habitados por la especie humana en un estado de híper-desarrollo e híper-saturación.



## 2.1 La Forma del concepto Distopía en los cuatro elementos de la *Banda sonora*:

### 2.2.1 La voz

El cine post-apocalíptico plantea el concepto de un futuro incierto donde el héroe sobreviviente de la catástrofe divaga entre las ruinas. Es un héroe en medio de un lugar devastado que evoca así, la nostalgia del hábitat<sup>33</sup> consumido, y desgastado a consecuencia de la situación hedonista y de la crisis existencial de la humanidad alienada. La voz humana en los filmes del subgénero post-apocalíptico provee de caracterización a los personajes que evidencia la situación dramática anecdótica.

El sentido del oído permite a los personajes escuchar a sus congéneres sobrevivientes, el sonido y sus características tímbricas les garantiza desplazarse de forma segura, cual Edad prehistórica, en un mundo hostil e inhóspito gobernado por los sobrevivientes entes híbridos entre humanos-máquinas (*ciborgs*) asesinos y saqueadores que conducen las máquinas.

Por otra parte, la voz narrativa indirecta, que en ciertos puntos dramáticos cambia a la voz narrativa directa a través del *focalizador*, evidencia el mundo distópico. En *Mad Max* las órdenes son emitidas por el jefe de la tribu. Humungus, verbaliza el mundo del caos en el que Max forma parte de manera antagónica.

Los sonidos que emiten los personajes determinan su caracterización y su rol protagónico en los filmes post-apocalípticos. De esta manera, el personaje principal es un foráneo (*Mad* y *Eli*) sometidos al control y al castigo del “creador-dueño” del sistema re-instaurado y reciclado con propias leyes distópicas surgidas en su intento de cambiar todo un régimen del pretérito (presente) pero que, a la vez, incurren en la construcción de la cultura injusta, caótica y dictatorial.

---

<sup>33</sup> El carácter de los filmes apocalípticos está exaltado por el *yo lírico* con elementos de exploración de los sentimientos conforme el contexto de la realidad apocalíptica. El *yo lírico*, tiene además una constante temática del viaje en *pro* de la búsqueda de los ideales, a la vez que siente angustia al encontrarse con la realidad del mundo contemporáneo expresado en la devastación. La evasión de la realidad a través del viaje deviene del ideal Modernista, es una constante dramática en el poeta del Romanticismo literario que recurre de manera recurrente.



El protagonista, logra sobrevivir y escapar del sistema; sin embargo, el final del filme es abierto, característico del género post-apocalíptico. Aquel final está determinado desde el género literario: el héroe trágico: Max está destinado a continuar su peregrinaje en la búsqueda de su ideal por entre el vacío del desierto.

Los diálogos del filme narran el mundo interno y externo del personaje protagónico a través de la focalización de los distintos personajes secundarios que lo demuestran en sus formas de ver el mundo.

La secuencia inicial de *Mad Max* está narrada por la voz en *off* de The Feral Kid (Emil Minty) que describe las causas de la devastación mundial, más aún, relata la lucha entre los grupos humanos organizados en colonias para la obtención del petróleo. La voz del focalizador narra también el ideal de trasladar a la tribu hacia un mundo mejor, el paraíso, el cual se materializa con la ayuda de Max. Los diálogos no son extensos a fin de proveer de importancia narrativa al sonido ambiente y a la visualidad de las acciones del filme.

En el filme *El libro de Eli* los parlamentos responden a una parsimonia lenta y filosófica que forma parte de la caracterización de Eli (Denzel Washington) quien es el encargado de portar el conocimiento escrito en el libro canónico de la cultura occidental: *La Biblia*.

Los textos dialogales vertiginosos de Carnegie (Gary Olman) y su aliada Solara (Mila Kunis) evidencian el anhelo de obtención del libro universal, a manera de símbolo de aprehensión y apropiación hegemónica del conocimiento.

### **2.2.1 Efectos-foley**

Los sonidos *foley* creados a partir de las teorías de la psicología de la percepción acústica, acentúan la caracterización de cada personaje con los sonidos procesados en la mezcla final del filme, teniendo como base el silencio el cual es “incorporado” de manera paulatina e intencional a la realidad ficcional de los primeros sonidos exaltados en el proceso de mezcla, cuya fuente sonora la constituye los grupos de sobrevivientes que transitan por los desiertos, pueblos y ciudades destruidos.



Los sonidos y efectos realizados por la acción corporal del protagonista que deambula por los lugares distópicos son guiados por la sonoridad de su pasado. Jaidy Díaz afirma: “El sonido ocupa espacio, lo define, lo utiliza y lo afecta siempre en relación a la percepción humana del mundo.” (Díaz, 2007:42)

En *Mad Max* los sonidos *foley* de los motores a combustión narran el contexto de un futuro gobernado por las máquinas que, a su vez, movilizan a los sobrevivientes. El objetivo es mantener el caos en la población esclavizada. Los efectos *foley* (sonidos grabados en estudio-sala) son exaltados con nitidez perceptiva-sensorial según su asignación simbólica, así, la cita de Jey Rose al destacar el valor estético del proceso de post-producción sonora:

Una buena mezcla crea una realidad física, no sólo una combinación de sonidos, utiliza esta realidad para ayudar a contar su historia. Como cineasta, también se le permite jugar con la realidad.” *Audio Post-production for Film and Video* (2012).

En el *Libro de Eli* los sonidos *foley* resaltan el poder de la palabra escrita a través de las texturas sonoras de su forma material. El sonido del forcejeo del candado (sello de seguridad del libro) permite determinar el afán de colonizar con el ideal distópico que Carnegie ha construido en base a las ruinas del pueblo, su fortaleza voyerista en un mundo destruido.

En este contexto, podemos determinar que los efectos *foley* se constituyen un *dispositivo* sonoro que describe las realidades acústicas de nuestra época. Al respecto, Daniel Gómez interroga:

¿Qué hay de la proliferación de alarmas, sirenas, tonos, polífonos, música en los escaparates de las tiendas, etc.? ¿En qué sentido podemos seguir afirmando que estamos ante tecnologías de subjetivación?, ¿Cómo podemos hablar del altavoz y el *sound systems*, como tecnologías políticas? (Gómez, 2005:32).

Las respuestas a estas interrogantes nos la remiten el mismo paisaje sonoro de la contemporaneidad y los distintos sucesos generados por el avance de la industrialización de la humanidad creándose, de esta manera, situaciones de reflexión ambiental.



El proceso de recreación de la realidad sonora en el cine post-apocalíptico a través de los efectos *foley* nos remite a un gesto *duchampiano*, al considerar los elementos acústicos, procesarlos a través de la técnica y las herramientas tecnológicas con un ideal de protesta en contra de los sistemas y los códigos ambientales creados por los intereses individuales; por lo tanto; asume un aspecto dramático, narrativo e ideológico en coordinación con los demás elementos de la Banda sonora.

### 2.2.3 Ambientes

Los sonidos de aquel mundo post-apocalíptico tienen personalidad propia, pues se instauran como los elementos que caracterizan a la naturaleza devastada. Así, el viento ensordecedor, remite al estado de reclamo imperante del hábitat en descomposición, un sonido que oprime y condiciona a nivel narrativo y dramático al héroe trágico. Los componentes sonoros como los ambientes y los efectos *foley*, además de las melodías musicales, describen las acciones épicas-belicistas al estilo de las guerras en la época medieval.

En *Mad Max* los sonidos del desierto emergen con el viento, en sintonía con los sonidos de los animales nocturnos; para luego, dar paso al sonido de la máquina extractora del petróleo y a la máquina reconstruida, rodante, modificada que en una época fue el icono del capitalismo, pero ha trasladado “su valor de uso”, en *El Capital* Tomo I de Karl Marx establece el termino de *valor* de intercambio material.

El sonido del viento provee de distintos significantes denotados en su materialidad: ausencia del elemento físico de los objetos, desolación existencial. Es un recurso sonoro de percepción acústica exaltada en la mezcla final, acentuada a la vez, para describir la soledad del planeta, una característica determinante para la construcción de personaje de Max. El espacio y tiempo post-catastrófico es el “cronotopo post-apocalíptico” en donde los sobrevivientes se han establecido en un pueblo dominado por un jefe-dictador cuya autoridad la ejerce a través de un sistema de leyes alienantes reformuladas a su conveniencia con el claro objetivo de acaparar los recursos naturales y humanos para movilizar las veloces máquinas de conquista y *potlach* cultural.





Estos conflictos nacidos en el contexto de la contemporaneidad, dejan sus huellas sonoras en el ambiente integrándose al espacio sonoro y a la forma de pensamiento de la humanidad, y son reconfigurados por el lenguaje fílmico y en el proceso final de mezcla sonora del filme, cumple su función emotiva.

### **2.2.4 Música**

En el caso del cine post-apocalíptico, los signos musicales establecen la narración del concepto distópico, los mismos que están bajo determinadas premisas estéticas en diálogo con las formas de composición musical contemporánea.

La vanguardia musical, aunque subversiva, mantiene los elementos del canon occidental y clásica en los distintos matices de su forma composicional, a la vez instauradas en el género post-apocalíptico. Las melodías originadas desde la Era del sintetizador, las melodías experimentales, la serial y las psicodélicas describen la cultura del siglo XX y XXI con un lenguaje del futuro, en interacción con la música del Clasicismo y del Romanticismo del siglo XIX.

Según las premisas establecidas para los filmes en mención, las composiciones musicales tienen en su haber, los signos dispersos que, de manera sintagmática, son combinados de distintas formas estéticas, dando como resultado, las variantes que caracterizan y que proveen de personalidad propia a los géneros musicales, asociados a las distintas emociones que los personajes se exponen en el trascurso del filme.

Así, en los filmes *Mad Max* y *El libro de Eli*, la música enfatiza el concepto distopía evidenciado por los diálogos; por tanto, la música acentúa el ambiente del concepto cultural en un contexto post-apocalíptico. El énfasis se da a través de la utilización de las variantes acústicas: intensidades, frecuencias y timbres de los instrumentos, en correspondencia directa con la noción de soledad, vacío y destrucción de los ambientes desérticos y citadinos.

La intensidad, el timbre y la frecuencia de cada instrumento están ubicados de manera yuxtapuesta, son los elementos determinados por la función a cumplir en las composiciones musicales ubicadas dentro de la dramaturgia del filme.



El *suspense* logrado por los sonidos vibratorios y prolongados con notas redondas y ligadas, vinculan las emociones fuertes: la pérdida del hábitat, la desolación, generando así, la atmósfera de incertidumbre y desesperación.

En *Mad Max* la música ha sido compuesta por Brian May. El filme consta de 12 composiciones cortas, cada una construida con distintas intensidades hacia el punto climático, luego en algunas piezas musicales, sus intensidades se ven interrumpidas por un corte drástico para dar paso a la acción de las imágenes en movimiento. Son composiciones de características épicas y están precedidas por silencios.

Los contrapuntos sonoros se dan de manera sintagmática y paradigmática entre los elementos del sonido con los altibajos sonoros que evocan al clímax y el anticlímax narrativo emotivos; a su vez, remiten a los estados de tranquilidad momentánea en el espectador, en contraposición con los textos dialogados que expresan decepción ante las pruebas nucleares que provocaron la devastación.

El sonido musical provee al filme, de la atmósfera distópica caracterizada por la tensión social alienada y consumida bajo el control gubernamental post-histórico. El concepto de la distopía se da en la forma de los constantes contrapuntos sonoros, constituyendo además el *leit motiv* rítmico en este *road movie*.

La nominación de los temas evidencia el carácter distópico del filme: *Montage/Hauptthema* (04:55), *Konfrontation* (02:35), *Massaker* (03:15), (03:55), *Ausbruch* (03:25), *Finale & Largo* (05:05), entre otros *soundtracks*. Estos se fusionan e interactúan con los demás componentes dentro de la obra. Las composiciones siguen un concepto narrativo; y lo mantiene durante la obra.

El sistema de tratamiento y reproducción de sonido el cual alude el filme, está configurado acorde a los sistemas de reproducción sonora preestablecidos por las grandes corporaciones de la industria del sonido, entre las cuales está el sistema de las empresas Dolby con su producto *dolby stereo*.



En lo referente al filme *El libro de Eli* constituye a nivel musical, la combinación de las composiciones clásicas y contemporáneas; es decir, la música occidental genera familiaridad hacia lo histórico, mientras que lo contemporáneo actualiza. Así, los ruidos, la acusmática y lo experimental, dialogan con las melodías de la banda sonora ejecutada por Atticus Ross.

Los diseños se coordinan con los dispositivos de reproducción los cuales están direccionados a sugerir estímulos a través de las pistas y canales disponibles en el programa de montaje sonoro que, a su vez, están predispuestos en la sala de cine, de tal manera que brinden así, los matices conceptuales y formales del capitalismo el progreso expresado en los avances hiper-industriales que la humanidad dispone.

En el caso específico de los sistemas de recepción sonora generados para los filmes de post-apocalípticos, cada altavoz instalado en la sala, es independiente con respecto a los demás, pero generan en conjunto, la realidad sonora que el diseñador de sonido ha configurado previamente.

La recepción de la materialidad acústica de los filmes en general es configurada de acuerdo a los avances de los sistemas de reproducción, y en otro de los casos son los diseñadores que construyen para un propósito específico del filme el sistema de reproducción.

De esta manera, los componentes de la banda sonora: la voz, los ruidos, los ambientes y las composiciones musicales tienen determinadas características que definen a los géneros y subgéneros del cine, los cuales son exaltados y evidenciados, en el proceso de la post-producción, y que en las obras fílmicas del género post-apocalíptico, asumen su rol narrativo de los conceptos distópicos.



## **Capítulo 3: Diseño de la Banda sonora en el cortometraje post-apocalíptico *El Viaje***

### **3. 1 La *Banda sonora* en las fases de producción en el filme *El Viaje***

#### **3.1.1 Desarrollo del diseño sonoro**

##### **3.1.1.1 El Concepto**

Los dispositivos tecnológicos elaborados en el contexto de la era de los aparatos, ha condicionado la vida del planeta y el hábitat de las especies; más aún, empeora la situación de la Tierra, pues al generar cada vez y en mayor cantidad, los objetos de consumo masivo que precisan de la materia prima no renovable -extraída en algunos de los casos, de manera antitécnica- perjudican las fuentes de vida y los recursos hídricos de las poblaciones.

Las altas dosis de carbono, no solo emitidas por la industria tecnológica, al procesar la materia prima para los “transitorios” aparatos tecnológicos, son las causantes directas de los cambios climáticos y de los desastres naturales, sino que involucra de igual manera, a la industria automotriz, la industria belicista bio-nuclear, etc.

El sistema capitalista, se ha desarrollado y se ha institucionalizado dentro de los regímenes gubernamentales de las naciones, legalizando a través de los códigos jurídicos los perjuicios ambientales a nombre de discursos demagógicos que “garantizan” el bien común.

Considerando, este contexto ideológico de compromisos ambientales, se desprende el concepto *Distopía*, noción que describe la realidad inconexa del Capitalismo en situaciones colaborativas con el ambiente. El sistema genera bienes de consumo en el mundo, el capital activo se incrementa, pero en beneficio del sistema capital, no de la humanidad ni del ambiente. Es una ruptura ideológica distópica, de dislocación de los preceptos de convivencia entre el hombre y la naturaleza, con estos conceptos previos se ha gestado el proceso de creación de la idea, su desarrollo, tratamiento y escritura del guion literario en el formato de línea tendida, para dar paso al Diseño de la Banda sonora y la ulterior fase de post-producción.



**El tema:**

La contaminación ambiental y su inminente afectación en la humanidad.

**El argumento:**

En un futuro post-apocalíptico Aarón ha sobrevivido a la catástrofe nuclear, en el interior de un *bunker*. El personaje sobreviviente se traslada desde un lugar interandino contaminado hacia el encuentro con un nuevo lugar costanero purificado por acción natural del mar, con un objetivo específico: el respirar aire puro.

**Tratamiento:**

El protagonista, Aarón, dispone de una unidad de oxígeno portable próximo a agotarse. Él emerge a la superficie y encontrándose con una ciudad en ruinas y con una atmósfera con ciertos niveles de radioactividad.

Él dispone de una *interface* electrónico que le provee de la información detallada para localizar una nueva unidad de oxígeno entre la ciudad devastada.

El protagonista en su camino agreste, determina el lugar de abastecimiento, evalúa el estado del cilindro de 250 litros de oxígeno. Aarón se abastece de oxígeno, mientras lo hace, observa los informes científicos donde se describen las propiedades catabólicas del mar que mejoran la capacidad ventilatoria de los pulmones.

El protagonista emprende así, el viaje hacia la región costanera, siendo testigo a la vez, del desastre universal que ha vaporizado a la humanidad.

Aarón se dirige hacia la frontera: callejón interandino-litoral y visualiza el mar, luego se desprende de los dispositivos que condicionaron su respiración durante el viaje. Finalmente, respira el aire que le suministra el mar y sus partículas catabólicas, propiciándole un nuevo aire filosófico que le provee de nuevo sentido existencial en medio de la soledad del planeta Tierra.



### 3.1.1.2 La *Forma*

Los cuatro componentes de la Banda sonora: voz, ruidos, ambientes y música, constituyen entonces la materialidad acústica en la *Forma*

El primer elemento que define el carácter narrativo de la Banda sonora es la voz humana, registrada y procesada en el estudio de grabación, con la técnica del doblaje e incorporada en la primera pista con el nombre de “voz en *off*”, unidad sonora límpida, manipulada con posterioridad con las características de *reverberación* a fin de proveer de profundidad acústica.

El segundo elemento, en importancia: los ruidos, sean naturales o hiperreales, están descritos previamente en el guion, por su valor dramático, y post-producidos en la fase de montaje teniendo como referente, el concepto de Acusmática.

El tercer componente en importancia yuxtapuesta con la voz humana son los ambientes, que le proveen de la atmósfera y “enmarcan” la situación dramática del filme, caracterizado por el sonido de la naturaleza en descomposición, condicionante directo de las acciones dramáticas de movilidad y traslado del personaje.

Referente a la esencia de los ambientes Josep Cerda<sup>34</sup> explica:

El ambiente sonoro de los espacios urbanos está definido por las marcas sonoras y las trazas sonoras de la movilidad que se mezclan en el espacio auditivo. El espacio público es una composición sonora en transformación y es también un reflejo de los cambios estructurales de la sociedad. (Cerda, 2012.145).

El sonido ambiente tendrá una categoría metafórica y alegórica al narrar por *contrapunto* o por yuxtaposición, la realidad distópica; Los lugares devastados por el cataclismo mantienen su naturaleza de resonancia, aún sin el proceso receptivo y racional del hombre, es decir, el sonido actualiza la realidad del espacio y sus huellas inscritas en la mente del espectador en un tiempo actual.

---

<sup>34</sup> Artista español destacado por las creaciones artísticas escultóricas y por la experimentación sonora en la naturaleza.



Marcel Martin en su texto *Lenguaje del cine* (2002) se refiere a la importancia del sonido, en estos términos:

El *sonido* es también un constituyente decisivo de la imagen por la dimensión que le añade al restituir el entorno de los seres y de las cosas que sentimos en la vida real: nuestro campo auditivo engloba en todo momento, en efecto, la totalidad del espacio ambiente, mientras que nuestra mirada apenas puede abarcar a la vez más de sesenta grados e incluso treinta grados apenas, de un modo atento. (Martin, 2002:27).

El último recurso que integra la Banda sonora es el elemento musical. Las composiciones tienen matices sonoros del género *suspense*, experimental binaural, en el instante en el que el personaje se encuentra con obstáculos (elementos antagónicos) que el mundo post-apocalíptico ha suscitado: a) ausencia de oxígeno natural, b) agotamiento de oxígeno artificial, c) el espacio en ruinas d) encuentro con lugares inhóspitos, e) y el desastre ambiental, recursos estéticos sonoros que han sido aplicados a los cuatro elementos del filme *El Viaje*.

El concepto distopía está atribuido a las siete piezas musicales que conforman el filme, las cuales evocan a lo trágico, a lo épico y a lo lírico, distribuidos en los Actos I, II y III, respectivamente: Lo trágico está asignado en la nota *mi menor*, caracterizada por su armonía dulce, con el predominio de las notas redondas ligadas, que remiten al espectador al mundo de “tranquilidad inquietante” una característica de los discursos geopolíticos que han llevado a la humanidad al apocalipsis.

Estas melodías se caracterizan por el ritmo lento (I Acto), luego el aceleramiento; es decir un *tempo* desde *andante* a *presto*, tras el punto de giro que da inicio al II Acto. Las composiciones tienen la característica de marcha épica, que describe al personaje en movimiento, para finalmente, en el Acto III con un tono lírico, exaltar la alegoría sonora de retorno a la tranquilidad, al origen de la vida, a la matriz amniótica de un nuevo nacer tras el caos.

Adorno, expresa que la música estuvo ligada a la emoción, puesto que mueve fibras corporales a través de la ejecución de los instrumentos, con determinada intención; es decir, se exalta el potencial estético *per se* del arte musical, al formar parte del complejo mundo del cine, en diálogo interactivo, en una misma esencia estética.



### 3.2.2 Post-producción sonora

La metodología del montaje sonoro se establece de manera dialogal, con las secuencias de imágenes post-apocalípticas, considerando varios elementos: el ritmo sonoro-ritmo visual; el nivel de volumen generado en la mezcla final, priorizando la voz humana; la acusmática: los ruidos generados en el interior o exterior del ambiente dramático que se corresponden o no con la imagen y el contrapunto: recurso que exalta la idea por contraposición narrativa a la imagen.

El proceso de montaje, se ejecuta con las herramientas de edición, las mismas que permiten generar variadas formas estéticas durante el proceso de mezcla y de montaje final, junto con la referencia científica de la ciencia como la Física, por las características naturales inherentes a los sonidos: frecuencia, timbre, duración; la referencia lingüística- literaria, por las disposición poética de los sonidos a través de la asignación de los recursos estilísticos: la metáfora, la alegoría, la coordinación, la yuxtaposición o la oposición o contrapunto, y la referencia musical, por la relación intrínseca de sus propiedades armónicas: ritmo, armonía y melodía, generando así los discursos artísticos en correspondencia con las imágenes<sup>35</sup>.

El recurso técnico de incorporación de los signos sonoros en cada una de las pistas, se complementa con el proceso de mezcla final, en la que los signos acústicos emiten un discurso determinado, a través de las distintas herramientas: la reverberación que provee la sensación de un hábitat profundo y cerrado, al igual que el recurso de la *estereofonía* y el paneo sonoro, que proporcionan tridimensionalidad sonora al lugar; ampliando a la vez, la percepción dramática-visual del espectador.

A continuación, se amplía y se detalla la función discursiva de cada componente o elemento sonoro, conforme al concepto de distopía cultural del filme post-apocalíptico *El Viaje*.

---

<sup>35</sup> Los distintos recursos técnicos provistos por la tecnología fílmica, son a la vez, herramientas que facilitan la construcción de discursos conceptuales sonoros en correspondencia con la imagen en movimiento.





### Escena inicial de la secuencia I del Acto I:

Apertura en negro: el primer elemento sonoro: el tema musical titulado *El inicio del final* de duración de 43” se caracteriza por la notación musical compuesta en *mi* menor. Predomina la utilización de las notas negras en un *compás* de 4/4, con intensidad baja con matices sutiles de los sonidos de campanas, elemento alegórico al *Apocalipsis* proporcionando expectativa y ansiedad, en relación yuxtapuesta a la imagen, en un principio en negro que paulatinamente muestra el camino hacia la superficie de la gran ciudad interandina.

El tema musical está ligado con los créditos iniciales a manera de prólogo, ubicando al espectador en la atmósfera del género de Ciencia ficción, se suma a nivel narrativo el sonido icónico de la contemporaneidad: la explosión nuclear. En el interior del refugio antinuclear los anteojos cibernéticos<sup>36</sup>. Es un dispositivo o *interfaz* entre lo humano y la realidad, las cuales evalúan la situación de oxígeno tanto en el refugio como el contenido del cilindro de oxígeno portable el cual debe estar recargado a fin de asegurar la vida ante las situaciones extremas a las cuales el personaje está expuesto en el *bunker*.

El oxígeno del sobreviviente está próximo a agotarse: un *plot* dramático que obliga al personaje, a emerger a la superficie en medio de la atmósfera radiactiva de una ciudad interandina del Ecuador. El *statu quo* es modificado, cuando los sonidos de advertencia de crisis de oxígeno condicionan al protagonista, a emprender la salida del refugio, aún con las esporas radiactivas del exterior. El *plot* en mención, genera el condicionamiento y la asociación sonora establecida por los sonidos *foley* del *antifaz* que actúan como elemento de advertencia<sup>37</sup>.

---

<sup>36</sup>Los efectos de sonido establecidos canónicamente por los diseños de las Bandas sonoras de la Ciencia ficción describen el componente tecnológico enquistado en el sistema humano. Una referencia al “voyerismo tecnológico-militar”. Un dispositivo tecnológico incorporado al sistema humano constituye una de las características del concepto distopía; puesto que, son productos de la Ciencia y la Tecnología diseñados para mejorar la vida de la humanidad a través de las prótesis y expansiones oculares originándose el concepto *cyborg*.

<sup>37</sup> Los sonidos *foley* están tratados con efecto reverberante, a fin de involucrar al espectador en la situación dramática del protagonista.



El sonido del *antifaz* tecnológicamente desarrollado es la alegoría de la herencia de la combinación de la Ciencia, la Tecnología, el Capitalismo y lo bélico. El contexto dramático de las imágenes que describen la naturaleza muerta, evoca el concepto del proceso fractal de la existencia del mundo: lo destruido como inicio de lo nuevo, un concepto representado en la narración bíblica del *Génesis*: la nueva vida a partir del caos<sup>38</sup>.

El *tempo* de la respiración artificial del sobreviviente, está en sus parámetros normales, a fin de controlar el consumo de oxígeno, hasta llegar a un lugar donde la unidad cilíndrica sea recargada y así retornar al refugio hasta la renovación del planeta.

El segundo tema musical titulado *Tecnology* (45'') es un factor rítmico-narrativo durante el proceso de salida a la superficie. La melodía está compuesta por sonidos experimentales que evocan al desarrollo de la tecnología musical provista por el sintetizador y procesada por el ordenador o computadora<sup>39</sup>. El compás de la obra musical se mantiene dentro de 4/4 con notas graves ligadas entre sí. El bajo tiene el efecto *dilay* sobre puntos en la escala de *mi* menor y *Do* mayor a fin de proveer de volumen y de dimensión acústica.

Las notas musicales intensas y de baja frecuencia, aunque prolongadas, generan en el espectador la co-participación dramática en correspondencia con el recurso de la cámara subjetiva; es decir, el contemplador del filme que aborda el primer viaje por el camino de los sonidos hacia las imágenes en devastadas de la ciudad.

En la Secuencia III, el protagonista llega al primer punto de su destino: la superficie, estableciendo contacto con los “no sonidos” de la naturaleza muerta dejada tras la catástrofe. El signo sonoro del viento que merodea el espacio vacío describe el lugar devastado, distópico en el sentido estricto: es el icono sonoro del vacío y de la devastación cultural; es decir, el sonido evoca de manera alegórica a los conceptos baudrillardianos del *desierto de lo real*.

---

<sup>38</sup>La construcción del mundo se establece en base al proceso fractal de caos y construcción cultural generada a partir de acontecimientos históricos: desastres naturales o conflictos culturales que dan el punto de giro para la construcción de una nueva cosmovisión.

<sup>39</sup> Entre los elementos que definen a la contemporaneidad está, por ejemplo, el desarrollo de la tecnología computarizada con el que la realidad es aprehendida, procesada y resguardada en forma de datos en los dispositivos con los cuales la humanidad ingresa de manera hiperreal.



El siguiente elemento sonoro que ingresa a la secuencia de imágenes post-apocalípticas es el silencio, produciéndose de manera de contrapunto con la melodía subsiguiente titulada *Desolación*.

La composición se caracteriza por las melancólicas notas musicales, que proveen de un rasgo particular al espacio desolador con elementos del cine de *suspense*. La intensidad sonora va en *crescendo*, a fin de proveer de la fuerza dramática a la imagen post-apocalíptica. Los sonidos *foley*: los latidos del corazón y las respiraciones acentúan el instante dramático de la dificultad de respiración con el oxígeno artificial.

La siguiente secuencia está seguida del segundo *plot* que acelera el dramatismo del sobreviviente: el límite de oxígeno próximo a agotarse, se acentúa con la cuarta composición musical titulada *Vital*, pieza conformada por elementos binaurales y sonidos experimentales, que describen, de esta manera, la importancia del oxígeno en el sistema respiratorio humano y en el ambiente. *Vital* se caracteriza por los matices de intensidad del sonido *mezzo-fortissimo (ff)*, tema que hace referencia a los signos cardíacos críticos durante la búsqueda de oxígeno, ubicando al espectador en una situación más tensa y laberíntica. El arpeggio le provee de determinado ambiente romántico.

La composición de los sonidos, a nivel psicomotriz, dan paso nuevamente, a la sinfonía de sonidos *foley*: latidos del corazón, los cuales el protagonista debe controlar reduciendo al mínimo su actividad cardíaca, a fin de consumir menos oxígeno hasta llegar a la fuente de abastecimiento, en un *decrecendo* musical final hasta el punto de giro que da inicio al II Acto.

La secuencia del desarrollo del Acto II, está marcado por los signos lingüísticos que el protagonista conserva en la mente, con la lectura del informe médico, que ha reposado salvo, junto al oxígeno, luego de la devastación nuclear. La lectura constituye un elemento importante a nivel dramático, en el que los demás componentes sonoros, están *enmascarados* en menor grado, a fin de priorizar los signos lingüísticos; puesto que en la lectura se describe el objetivo consciente del protagonista: respirar el aire purificado por el mar, un motivo que lo llevará a ejecutar la acción física de desplazamiento odiseíaco por entre las ruinas del callejón interandino.



Los signos lingüísticos presentan su característica mental y abstracta, mediante el proceso de lectura de la sugerencia de viaje a la costa ecuatoriana, para un mejor desarrollo pulmonar, reservado para un personaje ausente y vaporizado, pero registrado en el informe clínico. Esta característica del signo, está determinada por la definición del *signo lingüístico*: “elemento sonoro de contenido sensorial y mental” (Saussure) que trasciende al campo del sonido para cine: un recurso estilístico de producción acústico-mental que involucra al espectador de forma co-participativa en la trama.

El punto de giro está desarrollado a partir del eje temático: el viaje del protagonista hacia el lugar *ideal*: el Mar. Este concepto está acentuado por el tema titulado *Hades road*<sup>40</sup>, melodía con compás 4/4 caracterizada por la utilización de notas negras, fusas y semifusas con ritmo de marcha épica triunfal del personaje entre las ruinas. Un personaje de trayectoria órfica por los caminos del averno post-apocalíptico. Los efectos de las voces musicalizadas remiten a la transmisión de energía arengando al personaje en su trayecto entre la devastación. El personaje ha emprendido la búsqueda de un objetivo: llegar al mar.

El sonido melódico de la marcha, acompaña al protagonista: una batería en cuatro tiempos con elementos rítmicos y arrítmicos proporcionando un grado de incertidumbre por las próximas escenas. Los sonidos *foley* y su elemento narrativo asignado en este segundo acto, se determina por los elementos sonoros de la *distopía* en el que la máquina generadora del capital permanece inmóvil sin el elemento humano, excepto cuando el protagonista, sobreviviente trata de poner en marcha: un vehículo de transporte de mercancías-simbolismo de intercambio comercial-.

El protagonista conduce el tráiler a su destino. Se exalta el valor del movimiento de la máquina, generada por el sobreviviente, en medio de la soledad de un ambiente inerte y devastado, con el fondo del constante sonido sibilante y angustiante viento.

---

<sup>40</sup> Ver extracto de partitura de la pieza musical en Anexos.



En cuanto al concepto de la “maquinaria motorizada” Gilles Deleuze cita a Kafka:

Kafka distinguía dos linajes tecnológicos igualmente modernos: por un lado, los medios de comunicación–traslación, que garantizan nuestra inserción y nuestras conquistas en el espacio y el tiempo (barco, automóvil, tren, avión (...)); por otro lado, los medios de comunicación–expresión, que suscitan fantasmas en nuestro camino y nos desvían hacia afectos descoordinados, fuera de coordenadas (las cartas, el teléfono, la radio, todos los “parlantes” y cinematógrafos imaginables (...)) (Deleuze. 1985:142).

El discurso sonoro de estas secuencias, está direccionado al encuentro del protagonista con su destino trágico. Los sonidos que describen la distopía en diálogo paradigmático con los elementos *foley*, acentúan el concepto de soledad; entre tanto, las composiciones musicales experimentales acogen la premisa sonora del Futurismo, que remite a los sonidos de las máquinas de la era industrial.

La siguiente secuencia: el espacio devastado, está precedido por el silencio absoluto. Es un lugar de meditación. A continuación, la melodía titulada *Vacío* -un cántico compuesto por los sonidos agudos del mundo devastado que el protagonista observa con nostalgia- acompaña al sobreviviente en medio de las ruinas.

El edificio “icono” del desarrollo y progreso en el contexto del capital, fomenta el ideal de bienestar de la población obrera, que posteriormente, se instaura como población gerencial. Es un signo que alegoriza las clases sociales. La siguiente secuencia, se caracteriza por la utilización de los sonidos experimentales, denotando la situación dramática del protagonista ante la soledad del planeta, acentuado con el tema musical *Decisión* (17”) de continuar el viaje.

El *soundtrack* citado, se caracteriza por la utilización de nota principal baja en mi menor, una segunda y tercera notas dentro de la misma escala cromática. Adicional se incorpora los efectos del mismo tono a fin de proveer de profundidad sonora al espacio que representa la imagen para dar paso a la siguiente secuencia, la ruta final: la frontera costanera. Los sonidos están caracterizados por remitir a la melancolía del espacio.



El pre-clímax del filme *El Viaje*, se caracteriza por la descripción de varios elementos: el viento, símbolo de la constante renovación vital de la atmósfera; el ventilador semi-destruido; el viejo banderín rojo y roto, siempre en movimiento por acción del viento. Los elementos sonoros, describen la atmósfera costanera, donde las propiedades composicionales renuevan la vida. El personaje transita en medio del vacío hacia el mar, símbolo del límite de la tierra, el lugar del cual ha brotado la vida de las especies y en el que la vida se renueva a través del proceso evolutivo.

El protagonista al ingresar al ambiente costanero<sup>41</sup> se deshace del dispositivo que, durante su viaje lo hacía dependiente. El oxígeno artificialmente tratado por la ciencia y tecnología, pasa a un segundo nivel en el momento del contacto del personaje con el oxígeno natural que le ofrece el mar.

El sonido *foley* de la respiración artificial, determina el carácter narrativo del giro a una nueva etapa existencial del protagonista y su previo contacto con el aire purificado. El tema musical titulado *Origen*, se caracteriza por los sonidos acústicos compuestos en *mi menor*, además de sus distintos matices, a fin de proveer de personalidad a la pieza.

La composición se caracteriza por un tono melancólico acentuando la llegada del personaje, al mar. La música en el filme marca el punto de retorno de la existencia. Los efectos con reverberación, dan el ambiente de liquidez existencial.

Michel Chion refiere al respecto:

(...) la música expresa directamente su participación en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo, y eso, evidentemente, en función de códigos culturales de la tristeza, de la alegría, de la emoción y del movimiento. Podemos hablar entonces de *música empatía*. (Chion, La audiovisión, 1993: 15).

---

<sup>41</sup> El mar ha sido desde la creación del mundo la matriz de la vida de las especies, el lugar de múltiples interpretaciones desde la ciencia, el arte, y de aprensión filosófica existencial.



El mar, la matriz líquida, está acentuada con las notaciones musicales entre blancas, negras y semifusas con distintas intensidades como *mezzo piano* y *pianísimo* con acentuación en *decrecendo* y fusionando el sonido recurrente de las campanas, con los créditos finales, remiten al principio acústico del filme.

De esta manera, la melodía se fusiona con el ritmo constante del vaivén de las olas y al fondo, la brisa cálida y purificada del mar, constituye un elemento simbólico, un nuevo estado de relación existencial entre hombre-naturaleza, propiciando un lugar de transición hacia un otro lado inmaterial, más amplio, sugiriendo a través del sonido, un final abierto.

Julio Arce en su artículo sobre la música y el cine, expresa:

Ahora los diálogos y los efectos sonoros competirán con la música. La presencia de la música será cuantitativamente menor, pero adquirirá una mayor importancia al convertirse, en muchos de los casos, en un elemento central de la narración. (Arce, 2012:25).

La secuencia climática está en diálogo en un principio, entre el elemento musical y el sonido ambiente costanero y de sus olas. El sobreviviente se desprende de los dispositivos tecnológicos y aspira el aire purificado. El sonido de la inhalación del aire natural es el elemento climático del filme.

El caminar del protagonista hacia el mar -un elemento de multiplicidad simbólica- provee al filme, de un final abierto que a nivel de sonidos *foley*, exalta una atmósfera contemplativa inmersa entre los sonidos de las olas del mar.

Las consideraciones teóricas revisadas y analizadas han propiciado al filme *El Viaje* el lugar ideal de reflexión de la contemporaneidad y sus elementos caóticos sintomáticos, entre ellos: la contaminación ambiental, y la atmósfera asfixiante del mundo tecnificado; al igual que, la constante respiración de un ambiente belicista-nuclear, los asfixiantes y demagógicos tratados de “protección a la naturaleza” imperantes en el mundo actual; sin embargo, existe un camino de regreso a un mundo cada vez mejor, a través de la reflexión artística, generada por los componentes del Séptimo arte, por las hipótesis futuristas del cine post-apocalíptico y por sus grados de concientización individual y colectiva a través de sus discursos.



## Conclusiones

- El diseño de la Banda sonora del cortometraje post-apocalíptico *El Viaje* parte del concepto cultural contemporáneo, designado con el nominativo de Distopía, a su vez desarrollado en las etapas de escritura de guion, de preproducción, del diseño y post-producción de sonido.
- El concepto Distopía describe la situación extrema generada por el sistema capitalista, el cual surgió en el contexto de tres acontecimientos históricos de los siglos XIX y XX: el apogeo de La Revolución Industrial, El Capitalismo, y Era Tecnológica que si bien, constituyeron y/o constituyen un gran aporte para el desarrollo de la humanidad, son los causantes directos de la inminente devastación del hábitat natural de las especies vivientes, entre ellas, la humana.
- La Ciencia ficción literaria y cinematográfica, sus distintos sub-géneros (el apocalíptico y post-apocalíptico), recodifican un nuevo lenguaje visual y sonoro a través de las hipótesis científicas, sobre el futuro de la humanidad; por tanto, es un lenguaje distópico, subversivo, distinto de la forma de abordaje de las situaciones contextuales de la literatura del siglo XIX como la del Realismo y el Naturalismo.





- El Diseño sonoro para el Cine de Ciencia ficción y para el subgénero post-apocalíptico en particular, se remite a las teorías de las ciencias naturales y de las ciencias humanas: la Física, la Acústica, la Lingüística, etc., y a los diversos tratados empíricos de la música contemporánea, los cuales se constituyen fundamentales, para la construcción de las nuevas narrativas de los conceptos culturales del siglo XX y XXI, entre ellos: la Distopía.
- El diseño de sonido para la Ciencia ficción, instauro un discurso sonoro de rebeldía en contra de los sistemas de la Edad contemporánea y a los cánones clásicos, acción similar a la realizada por la música experimental, el *dodecafonismo*, el *jazz* o el *rock* etc., cuyas expresiones y formas composiciones heterodoxas, representan el mundo del caos.
- Entre los filmes de Ciencia ficción, cuyos diseños sonoros emiten su discurso distópico, a través de sus planteamientos acústicos en correspondencia semántica con las imágenes post-apocalípticas, están entre otros filmes: *Mad Max* (1981) de George Miller y *El libro de Eli* (2010) de Albert Hughes.
- La propuesta de Diseño sonoro para el cortometraje ecuatoriano *El Viaje* se desarrolla considerando la aproximación a los referentes científicos y a las formas de los diseños sonoros de los filmes post-apocalípticos aludidos.



- El diseño sonoro del filme *El Viaje*, se genera a partir de la realidad ambiental y geográfica ecuatoriana, considerando, los cuatro componentes: voz, ruidos, ambientes y música para emitir un discurso específico con un tono pesimista: la contaminación ambiental y su afectación en la humanidad.
- El concepto cultural *distopia*, ha sido provisto de Forma acústica, en los componentes de la Banda sonora del filme *El Viaje*; efectivamente, la distopía se relata a través de los sonidos lingüísticos, en interacción con los ruidos-*foley*, los ambientes y la música, en una realidad catastrófica del futuro, no existente (aún).
- La composición musical ejecutada con el piano, precisa por sus características tímbricas, la alusión a los sentimientos más profundos, que en diálogo con las imágenes post-apocalípticas, asume su rol narrativo-emotivo.
- Los ritmos musicales están estructurados de manera dialogada con los ritmos de las acciones dramáticas; es decir, se corresponden en lo visual y sonoro con los géneros de lo trágico, lo épico y lírico, propiciando a estas percepciones, un carácter descriptivo, narrativo y emotivo.
- Los elementos de la distopía sonora que no existen en el presente, han remitido a la creación de sonidos del futuro, a través de la experimentación, para la creación del mundo sonoro ficcional y narración de una historia individual y universal en el contexto de la contemporaneidad.



## Bibliografía

- Altman, R. (s.f.). *Los géneros cinematográficos*. Buenos Aires: Paidós .
- Ariza, J. (2008). *Las imágenes del sonido*. La Mancha: Colección monografías.
- Arranz, V. (2011). El papel del sonido audiovisual en el discurso cinematográfico posmoderno. *III Congreso Internacional Latina de Comunicación* (págs. 1-21). Madrid: Universidad de La Laguna.
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.
- Berenguer, J. (2005). *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Ruidos sonidos y gentes*. Barcelona: Orquesta del caos.
- Birlis, A. (2013). *Sonido en audiovisuales*. Buenos Aires: Ugerman.
- Bourdieu Pierre y Wacquant, L. (2005). *Una invitación a la sociología reflexiva*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Brouwer, L. (1972). *Síntesis de la armonía contemporánea* . La Habana: Instituto cubano del libro .
- Carles, J. L. (2008). El paisaje sonoro, una herramienta interdisciplinar: análisis, creación y pedagogía con el sonido. *Cervantes*, 1-8.
- Cartagena, J. (2012). *El sonido en el arte sonoro*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Cerda, J. (2012). Observatorio de la transformación urbana del sonido. *Arte poética e identidad*, 143-162.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Hurope.
- Chion, M. (1995). *La música en el cine* . Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1999). *El sonido* . Buenos Aires : Paidós .



- Chion, M. (2004). *La voz en el cine* . Madrid: Catedra .
- Díaz, J. (2007). Arte y localidad. En G. Zalamea, *Arte y localidad: modelos para desarmar* (págs. 37-61). Bogotá: Universidad de Colombia.
- Eisenstein, S. V. (1930). Manifiesto del contrapunto sonoro. (págs. 1-2). Moscú: s/e.
- Garrido, A. (1996). *El Texto narrativo*. Madrid: Síntesis.
- Genette, G. (1972). *El discurso del relato*. París: du Seuil.
- Gómez, D. (2005). Ecnopolítica del sonido: del instrumento acústico a la antroptécnica sonora. *caos*, (págs. 26-37). Barcelona.
- González, A. (2008). El paisaje urbano en el cine. *Revista de Filología Románica*, 87-95.
- Harnoncourt, N. (2003). *El diálogo musical*. Kassel: Paidos.
- Ingram, J. (2002). *Orientación musical*. Panamá: Universal books.
- Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine* . Barcelona: Paidos .
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine* . Madrid: Akal.
- Kuhn, C. (2003). *Tratado de la forma musical*. Barcelona: Idea Books.
- Lowenthal, D. (1976). En busca de los sonidos perdidos. *El correo*, 15-21.
- Martin, M. (2002). *Lenguaje del cine* . Barcelona: Gedisa.
- Mora, F. (s.f.). *Creatividad e innovación*.
- Murray, R. (2015). *Hacia una educación sonora* . México: Conaculta.
- Radamés, D. (2017). *Cosmos y música en la antigüedad*. Barcelona: Paidós.
- Reisz, K. (1960). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid: Tarus.



- Rodríguez, Á. (1997). *La dimensión sonora*. Barcelona: Paidós.
- Rosario, E. U. (2000). *Acústica y sistemas de sonido*. Rosario: Editorial de la Universidad de Rosario.
- Rosetti, L. (2007). El origen del videoarte: del cine experimental al arte total. *Anuario de investigación*, 75-104.
- Salvioni, A. (2013). Lo Peor ya ocurrió. *Arte modernitá*, 306.
- Schaeffer, P. (2003). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza editorial.
- Schafer Muray, R. (1969). *El nuevo paisaje sonoro*. Buenos Aires : Ricordi.
- Schoenberg, A. (1990). *Ejercicios preliminares de contrapunto*. Barcelona: Labor.
- Schoenberg, A. (2000). *Fundamentos de composición musical*. Madrid : Real Musical.
- Stokowsky, L. (1945). *Música para todos nosotros*. Madrid : Coleccion Austral .
- Stranvisky, I. (2006). *Poética musical*. Barcelona: El alcantilado.
- Theodor, A., & Eisler, H. (1976). *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos.
- Thom, R. (2005). Diseñando una película para el sonido. *Fragmentos*, 1-5.
- Vale, E. (1996). *Técnicas de guion para cine y televisión*. Barcelona: Genisa.
- Vásquez Rocca, A. (2006). Música y filosofía. Registros polifónicos de Jhon Cage a Peter Sloterdijk. *info-nómadas*, 1-8.
- Vásquez Rocca, A. (2007). Peter Sloterdijk; el hombre como experimento sonoro animal y metafísico. *Revista Philosophica*, 89 - 105.



### **Filmografía:**

- Byron Kennedy (Productor), George Miller y James McCausland (Escritor), George Miller (Dirección). (1981). *Mad Max* [Película]. Australia.
- Feijóo, A. (Productor), Feijóo, A. (Escritor), & Feijóo, A. (Dirección). (2017). *El Viaje* [Película]. Búhocinema. Ecuador.
- Gae Buckley (Productor), Gary Whitta (Escritor), Albert Hughes y Allen Hughes (Dirección). (2009). *The book of Eli* [Película]. EEUU.
- Nick Wechsler (Productor), Joe Penhall (Escritor), John Hillcoat. (Dirección). (2009). *The road*. [Película]. EEUU.



## Anexos

### Pre-producción:

### Guion literario

2.

6 ESC. EXT. PERIFERIA DE LA CIUDAD DE CUENCA. VIA DE INGRESO A LA CIUDAD DE CUENCA-DÍA

Estructuras de vehículos en descomposición estacionados entre la viscosidad líquida radiactiva. Los PASOS de Aarón resuenan cada vez más alto, divisandolos luego entre los hierros oxidados. Aarón atraviesa el lugar a paso lento. Su RESPIRACIÓN es de cadencia lenta.

7 ESC. EXT. ENTRADA DE PUENTE-DÍA

Aarón camina por debajo del puente vacío. ALERTA SONORA. Aarón mira a través del interface:ALERTA MÁXIMA. OXÍGENO AL LÍMITE. Aarón descarga su bolso y verifica la unidad de oxígeno portable. Aarón acelera su paso en medio de los escombros ciudadanos.

8 ESC. EXT. ENTRADA A HOSPITAL-DÍA

Un hospital devastado. RESPIRACIÓN lejana de Aarón. Aarón se aproxima a la edificación y mira a través de su interface. "unidad de oxígeno disponible" "consultorio 709 ". Aarón se dirige hacia la entrada del hospital.

9 ESC. INT. HOSPITAL. VESTÍBULO-DÍA

Aarón abre la puerta de ingreso. La puerta CRUJE. El hospital está destruido. Aarón ingresa con cautela mirando a través de sus lentes.

10 ESC. INT. HOSPITAL. CONSULTORIO 709-DÍA

La unidad de oxígeno portable permanece en un costado del consultorio, Aarón al ingresar observa el oxígeno al cual se aproxima con cautela. RESPIRACIÓN y LATIDOS de corazón se logran percibir a nivel sonoro con más intensidad. Aarón desconecta el conducto de oxígeno del cual porta y lo conecta al que permanece en el suelo. Gira la válvula y AIRE fluye con fuerza. Aarón ASPIRA de manera constante el oxígeno. Aarón gira la válvula y mira algunos informes médicos Aarón lee:

AARÓN

(voz en off)

Centro médico Atenas. Los exámenes médicos realizados a la paciente han determinado que la salud pulmonar mejorará tras el traslado domiciliario de la paciente desde

(MÁS)

(CONTINÚA)

Producción:



Rodaje



*foley*



Musicalización





*Hades road*

piano1  
Kontakt 5 01

Prologue 02

7

14

19