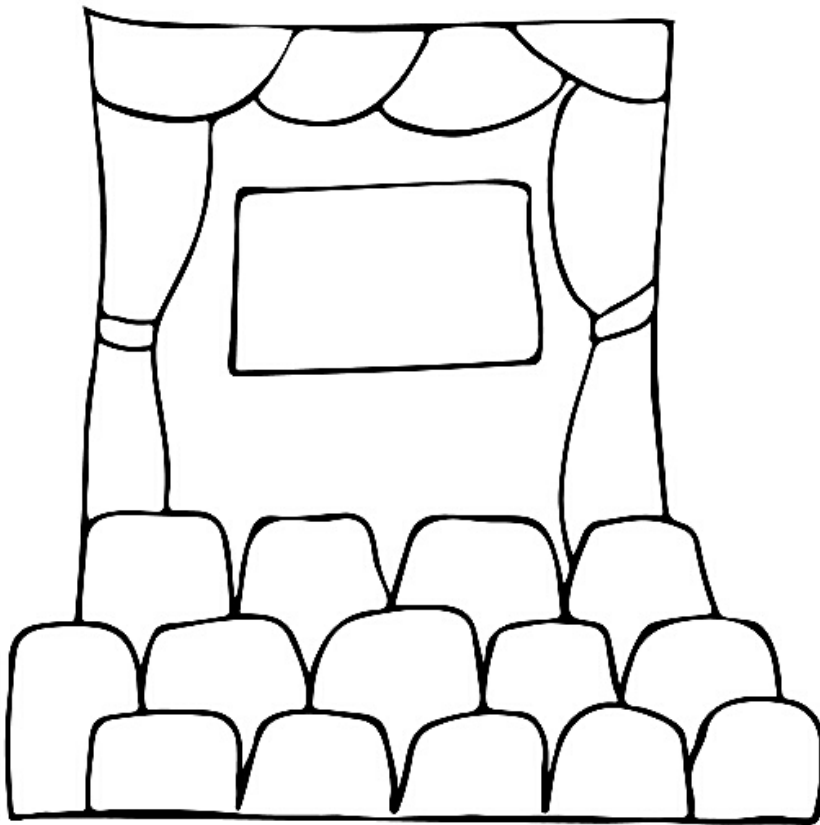


V O C E S



CUARTO NÚMERO

2022. Revista Voces.
Universidad La Salle
Pachuca

Los principios del placer

UFFFFFFFF

Más allá del soundtrack



Estudia
Comunicación
en **La Salle**
Pachuca

+INFO:

☎ 771 795 51 02 / ☎ 771 795 51 10 informes@lasallep.edu.mx

www.lasallep.edu.mx



"El cine, como la
pintura o la
literatura, da y
toma cosas de la
vida, con diferencia
de que la literatura
y la pintura existen
como arte desde el
comienzo; el cine
no"

Jean-Luc Godard



05

Mensaje editorial

06

Los principios del placer

07

La memorable película de *Los Olvidados*

08

El espacio fílmico como dimensión productiva

10

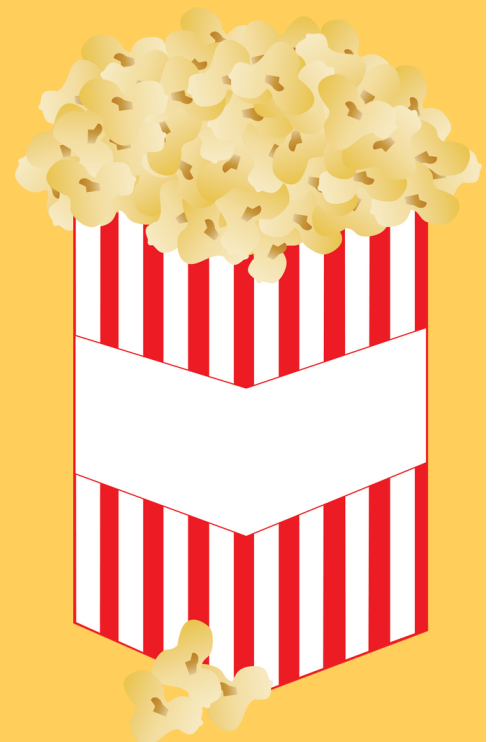
El cine como herramienta inteligente y apasionante: *La bruja*

12

UFFFFFFFF

16

Más allá del soundtrack



Mensaje editorial

¡Hola!

Tal y como pudiste ver en la portada de este número, en esta ocasión quisimos reunir todo lo que representa el cine para diferentes miembros de la comunidad lasallista, pues al momento de leer o escuchar esa palabra, generalmente la asociamos al estar sentados mirando una pantalla, algo súper cuadrado, ¿no?

Sin embargo, el cine abarca más, al ser toda una experiencia de producción y creatividad en la que se busca jugar con el espectador, al tocar fibras sensibles con películas como *Hachiko* (2009), aterrorizarle e incluso, creando experiencias nunca antes vistas en la pantalla grande, siendo el propio espectador el encargado de decidir el curso de la historia, como en *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), siendo este uno de los ejemplos de que el cine, como otras industrias, está en constante renovación, a fin de mantenerse lo más vigente posible; llegando a tal grado, que el cine ha tenido que fusionarse con los servicios de *streaming*, para aquellos interesados en conectar con alguna historia sin necesidad de sentarse en una sala de cine.

Pero no es necesario que del cine salgan fuegos artificiales y escupan fuego para que pueda seguir dando de qué hablar.

Dentro del cine, lo creas o no, hay magia, misma que se manifiesta desde diferentes espacios, a veces, en el momento en el algún escritor o director tiene una idea de lo que podría ser su siguiente obra, cada que compras un boleto, das clic, cuando ríes, lloras, gritas por una película; eventualmente los efectos visuales y las bandas sonoras te hipnotizan, descubres cosas nuevas, incluso, te puedes llevar alguna enseñanza de las historias que vemos a través del séptimo arte.

¡Disfruta este número!

LOS PRINCIPIOS DEL *PLACER*

¿Cómo experimentamos el placer?

Esta es una pregunta que podría parecer sencilla de responder, pero hablando específicamente en nuestro cuerpo, puede resultar un tanto complejo identificar como es que funciona todo y la interacción de nuestro entorno afecta el como nos vemos y como disfrutamos o no de él.

Este documental de Netflix abarca de una manera maravillosa conceptos que todas las personas deberían conocer, está dirigida especialmente a la población femenina, pero esto no quiere decir que las demás personas no puedan verla, disfrutarla y ampliar su conocimiento; se divide en tres capítulos en los cuales, te das cuenta de que realmente estás teniendo un viaje de autodescubrimiento; la manera en la que manejan todo sin tabú, la forma en la que se trata el tema de manera profesional y el que se compartan experiencias hace que sea una experiencia personal para el espectador.

Nuestro cuerpo es realmente extraordinario, pero muchas veces no nos percatamos de ello por todos los mitos que existen acerca de él, esta mini serie te ayuda a darte cuenta de ello, ya que desmiente muchos mitos que a lo largo de nuestra vida se han convertido en una realidad.

Personalmente siento que una de las enseñanzas más poderosas que te deja es el hecho de darte cuenta que tu eres la dueña de tu propio placer y que mereces tenerlo, sea cual sea tu condición de vida, física, de edad, entre otras;

todos merecemos sentir placer y
comunicar libremente sobre ello,
sin que exista esa pena o resistencia
a hablar al respecto.

**Karen Juliette
Lagarde Ramírez**



LA MEMORABLE PELÍCULA DE LOS OLVIDADOS

Por: María Fernanda
Torres Piña

Aún con el rechazo de miles de mexicanos, *Los Olvidados* de Luis Buñuel, hoy en día forma parte del Programa Memoria del Mundo de la UNESCO.

Dicho filme ganó 11 premios Ariel e incluso fue seleccionado para concursar en el festival de Cannes de 1951. No obstante, ganó el premio al mejor director y tuvo un segundo estreno en México muy exitoso.

Debido a la polémica y repudio que causó no sólo a la población mexicana, sino también por el gobierno y la prensa, dicho largometraje permaneció en cartelera únicamente cuatro días, pues muchos aseguraban que mostraba una imagen negativa del país. Sin embargo, tras una pequeña gira por Europa, recibió el apoyo de destacados artistas, entre ellos Octavio Paz.

¿Cuál es el trasfondo histórico de dicho filme?

Durante la presidencia de Miguel Alemán Valdés, a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta México se encontraba en un proceso de modernización, ¿pero qué sentido tiene esto si en contexto existe una población marginada?

Los Olvidados retrata la vida de los niños pobres de México, los jóvenes delincuentes, los mendigos, las personas con discapacidades, las personas con bajos recursos económicos. Los Olvidados retrata la desigualdad social de la que nadie se atreve a hablar.





El espacio fílmico como dimensión productiva

POR: FRANCISCO GONZÁLEZ ROMO DE VIVAR

El espacio tiene un vínculo particular con el cine. Podemos enumerar al menos tres aspectos que permiten concebirlo como una dimensión productiva: su fragmentación, su relación con otros atributos formales como el tiempo y el volumen, y su condición simbólica. Más allá de ser el fondo en el que transcurren las acciones, el espacio posibilita manifestaciones expresivas en función de las ideas plasmadas en pantalla. En términos formales, todos los filmes trabajan el espacio de una manera distinta. Una de las funciones del encuadre es seleccionar un fragmento del mundo real, ya sea de un estudio o de una locación, para después ser ensamblado por medio del montaje en secuencias, y finalmente en la totalidad del filme. Lo que esto implica es que el espacio siempre se presenta fraccionado o desconectado según las distintas tomas, pero el trabajo de edición produce totalidades espaciales. “(E)l filme cauteriza y vuelve a armar la realidad: la corta en imágenes individuales, rectangularmente encuadradas, en escenas, tomas, ángulos e impresiones y redistribuye éstas en nuevas secuencias y combinaciones” (Ivakhiv, 2013, p.74).

El espacio fílmico es entonces una síntesis de distintas partes. Esta segmentación generalmente está determinada por el movimiento o las acciones de los personajes. Son las propias acciones las que dan unidad al espacio, o, al contrario, las que lo fragmentan, disuelven, duplican, etcétera. Esta última propiedad apunta a la capacidad de formar espacios cinemáticos nuevos, pensados desde distintas lógicas.

Así mismo, el cine tiene una disposición natural para mostrar los cruces entre espacio y tiempo. Ambos aspectos constituyen una matriz desde la que se plantean las acciones de los filmes (Gámir Orueta y Valdés, 2007). “El cine hace del tiempo y el espacio algo infinitamente conectable: de ida y vuelta, duplicando un intercambio de referencias, reflejos, rotaciones y circunvoluciones” (Ivakhiv, 2013, p.74). [1] La forma rectangular de la pantalla dirige la atención de los espectadores hacia acciones cargadas de intensidad, con duraciones determinadas. Este marco dentro del cual transcurren los hechos narrativos presenta diferencias fundamentales con el mundo real; su espacio está delimitado, encuadrado, pero aún más, es bidimensional.

[1] Cfr. Agustín Gámir Orueta y Carlos Manuel Valdés, “Cine y Geografía: Espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas”, Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles, no. 45, Madrid, 2007, p. 161.

Tradicionalmente el carácter plano de esta superficie no permite visualizar el volumen de cuerpos y objetos. Sin embargo, con la reciente popularización de la tecnología 3D, distintos cineastas de han dado a la tarea de explorar el volumen como un atributo nuevo de los espacios cinemáticos. Ejemplos notables de ello son *Pina* (2011) de Wim Wenders, *La Cueva de los Sueños Olvidados* (2010) de Werner Herzog o *Adiós al Lenguaje* (2014) de Jean-Luc Godard. Hoy en día es común encontrarse con películas en tercera dimensión en las salas de cine, aunque la mayor parte de esos productos utilizan la tecnología con fines efectistas: recurren a mecanismos bien explorados en el pasado, como la ruptura de la cuarta pared por parte de objetos o personajes dirigidos hacia los espectadores. Si bien lo que presentan es una experiencia más inmersiva, tales filmes no problematizan la cuestión del espacio en función de la construcción y la percepción del volumen en pantalla. El volumen en tercera dimensión es aún una frontera poco explorada desde la que pueden pensarse nuevos eventos cinemáticos.

Una tercera faceta del espacio fílmico es el de su construcción simbólica. Las imágenes presentan una tematización del mundo en distintos niveles, que van de los paisajes a los interiores. Los lugares presentados en pantalla implican cargas de significados connotados. Dicha tematización del mundo puede darse con base en estereotipos, aunque siempre hay márgenes para crear algo nuevo.

En el cine de géneros, por ejemplo, los estereotipos constituyen fundamentalmente los espacios: el desierto en el western como el destino para construir una nueva nación, la ciudad en el cine negro como la razón de todos los vicios y crímenes, la casa en el melodrama como el proscenio para la puesta en escena de los conflictos domésticos. Aún con este acervo de significados, los espacios son propensos a ser repensados por los cineastas de maneras innovadoras. Por ejemplo, en *Desprecio* (1963), Jean-Luc Godard utiliza un departamento inacabado (la casa) para mostrar el deterioro de una pareja recién casada. El recorrido por aquel lugar enfatiza el distanciamiento entre los personajes, a veces subrayado por el movimiento de cámara, otras veces interponiendo distintos objetos entre la joven pareja. Godard anticipa, por medio del departamento, una separación que se consumará hacia el final del filme.

El trabajo del espacio que se observa en *Desprecio* está presente de manera implícita en todos los filmes que se piensen. Lo mismo que otras artes, el cine es capaz de articular el espacio como un objeto estético. La imagen de un fragmento de tierra puede ser tratada visualmente como paisaje, tanto en el cine como en la pintura o en la fotografía. La naturaleza adquiere por ello nuevos sentidos. Lo que sucede es que tanto los objetos materiales como las prácticas o acciones que se dan en los espacios, median, habilitan o acarrear ideas sobre los mundos presentados en pantalla (Ivakhiv, 2013). El movimiento de las imágenes cinematográficas moviliza tales ideas, las cuales pueden ser cuestionadas, desestabilizadas, problematizadas, etc., por otros cineastas. El trabajo siempre quedará en manos del realizador.

Referencias

- Gamir Orueta, A., & Manuel Valdés, C. (2007). Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas. Boletín De La Asociación De Geógrafos Españoles, (45). <https://bage.age-geografia.es/ojs/index.php/bage/article/view/643>
- Godard, J.L. (Director). (1963). *Le Mépris* [El desprecio] [Película]. Les Films Concordia; Compagnia Cinematografica Champion; Rome Paris Films.
- Ivakhiv, A. J. (2013). *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*. Wilfrid Laurier University Press.





El cine como herramienta inteligente y apasionante: *La bruja*

RESEÑA ESCRITA POR: MARGARITA MIGUEL BÁRCENAS

Casi siempre, cuando pensaba en películas de terror, solía asociar el tema con una propuesta cinematográfica cuya única finalidad era intimidar y aterrorizar al espectador, sin embargo *The Witch* (2015) es un filme de terror sobrenatural que logró hacer lo que ningún otro, invitarme a pensar más allá de lo que se te presenta en primer plano e interesarte genuinamente en la trama de la misma, además de lograr aterrorizarme.

Antes de hablar de la trama, es importante mencionar el desempeño actoral, pues todos y cada uno de los miembros del elenco hicieron que sus papeles fueran algo creíble, esto sin contar la fotografía, ya que cada plano tiene un fin justificado, buscando generar sentimientos particulares, dependiendo (obviamente) de lo que estuviera sucediendo, al mismo tiempo que la colorimetría puede ser definida como algo oscuro, pues los colores negro y rojo logran compartir un cierto miedo a lo desconocido, que en compañía de los diferentes *tracks* que nos encontramos a lo largo de la cinta logran impactar al espectador, cosa que me pasó, quedé impactada al no saber que era lo que se me iba a mostrar ya que no me lo esperaba, sin embargo, siento que destaca mucho el tono oscuro de la cinta.

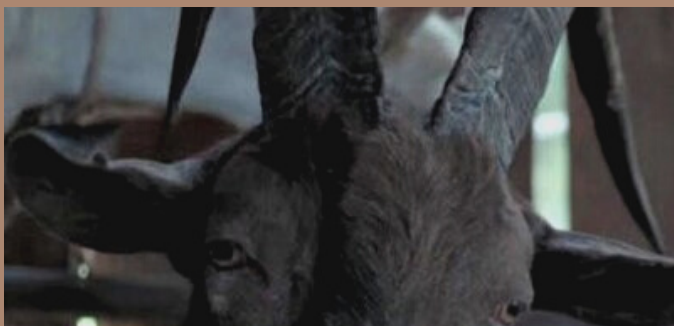
La película abre con el título y directamente la cámara nos presenta a Thomasin, dando a entender que se convertirá en una bruja, sin embargo, algo curioso que pude captar en la película es que ella puede ser un símbolo, ya que la palabra en inglés “sin” significa “pecado” puesto que la película toca en diversas ocasiones el tema religioso, un ejemplo puede ser el primer plano en el que Thomasin y su familia se encuentran en un juzgado y es ahí cuando dan a conocer que ellos están siendo expulsados de la comunidad, esto, sin explicar la razón de dicha expulsión, pero se puede intuir que es por el radical sentido de la religión que maneja el padre de la familia y su orgullo, al pensar que los demás miembros de la comunidad no siguen el evangelio como debería de ser. Y es que la premisa principal de la historia trata de una familia de colonos ingleses en América del siglo XVII, desterrados de la comunidad a la que pertenecían, el padre, la madre y sus 4 hijos se instalan junto al bosque para comenzar de cero; poco después nació un quinto hijo, mismo que desaparece y a partir de ahí, la familia se cuestionará qué es lo que realmente está pasando ya que algunas cosas sin sentido comienzan a suceder y se piensa que todo es culpa de una bruja, personaje que, a mi parecer, realiza una labor más que destacable pues no se tienen escenas que puedan considerarse como *screamers*, ni recurre a fantasmas o elementos semejantes.

E insisto, esta cinta cuenta con varios detalles dignos de mencionar y es que, para entrar en contexto es necesario mencionar un dato que de hecho se menciona al final de la película: **esta historia está basada en muchas leyendas, cuentos y relatos escritos de brujería**, incluyendo diarios y documentos provenientes de juzgados, de hecho, gran parte de los diálogos provienen directamente de esa última fuente.

La cinta cuenta con una historia con trama lineal y sencilla, que tiene todo lo necesario para funcionar porque el desarrollo de los personajes se encarga de eso, pues todos están pasando por una etapa de incertidumbre y cada uno (dependiendo de su edad y rol familiar) reaccionan de manera diferente ante tal situación. Más que una película de terror, pareciera en muchas ocasiones una película histórica que, junto al drama familiar, logra algo muy bueno.

The Witch nos muestra el terror desde una perspectiva artística

Pues gestos de los actores y enfoques de cámara, como el extreme close-up, en compañía de un montaje increíble para llevar las acciones al límite, convencen al espectador de que lo que ve es real; algo que, de manera personal me sorprendió, principalmente, por el uso de colores, pues en el plano en el que está el padre junto con su familia en su granero orando, vemos a la fotografía cambiar el color verde, del bosque, de la vida y de un nuevo comienzo a un plano lleno de matices oscuros, como representantes de la ignorancia humana, misma que nos puede orillar a decir o a hacer cosas horribles, como el llamar "bruja" a alguien simplemente por no entender su estilo de vida o cultura al 100%.



La carga simbólica dentro de la cinta es bastante fuerte, pues a lo largo de varias escenas vemos como hay ciertos *easter eggs* que, una vez captados por el espectador, logran indicar qué es lo que pasará en la historia, esto se ve en la escena en la que Thomasin se confiesa por “ser una mala cristiana”, escena en la que el propio diálogo nos da un indicio de lo que su personaje atravesará más adelante.



Incluso el uso otros elementos como el color en la vestimenta destacan, como lo fue la manta roja del bebé, para mí, el director de la cinta trató de darnos una pista con la manta roja de este personaje, que puede representar la sangre, o bien, que el personaje está próximo a morir, incluso dentro del mundo esotérico, como lo que vemos en un ritual, que en este caso es el cómo las brujas roban a los niños no bautizados, para sacrificarlos para alcanzar la eterna juventud, esto, al considerarse que representan “el pecado original”, situación que forma parte de una de las escenas mejor logradas, al mostrarnos la transformación de la bruja (como ser humano) a un cuervo, mismo que se relaciona con la muerte, significado que se ha acentuado en nuestros días ya que en la antigüedad su simbolismo alcanzaba matices extremadamente variados del deseo y aquí el director nos dice que Caleb está entrando en la pubertad y está despertando en el deseo sexual al mirar con lujuria el escote de su hermana mayor, mientras él sale con su padre al bosque es observado por la bruja en su forma de liebre la cual desde la edad media se ha asociado con las brujas también. Por otro lado, pude encontrar otros aspectos y uno de ellos es la fe, representada por el padre, el cual se enfrenta al mal, en este caso la cabra negra, esperando, la ayuda divina.

Referencias

Martin, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Editorial Gedisa.

Andaluz Barrenechea, F. E. La figura de la bruja, el recelo y la naturaleza en " *Antichrist*"(2009) de Lars Von Trier y " *The Witch*"(2015) de Robert Eggers.

Significado de la aparición de cuervos, de Aleph.org.mx

UFFFFFFFF

Por: Ninfa Sánchez

"Ellas van más al cine que los hombres"

En 2019 un estudio realizado por Vertigo Research y Webedia Movies Pro, anunció que las mujeres de entre 15 y 24 años de edad representan una fuerza importante en la taquilla semanal.

...pero las películas están hechas por ellos.

Ajá,

las películas que comúnmente vemos o encontramos en cartelera (física y digital) son películas dominadas por hombres, ¿qué significa esto? Que los argumentos los escriben ellos, las películas las protagonizan ellos y por supuesto las dirigen...también ellos. Claro que hay excepciones, pero son minoría, probablemente usted querido lector o lectora estará pensando en aquella película que conoce y que fue dirigida por una mujer. Repito. Son minoría. Tan solo en México en el año 2021, del 100% de películas producidas, únicamente el 25 % fue dirigido por mujeres contra el 75% dirigidas por hombres. ¡Matemáticas hijo! UFFFF

¿Cómo entonces, si más del 50% de estudiantes de cine son mujeres, es posible que solo el 25% de películas producidas estén dirigidas por ellas?

El cine es un medio dominado por hombres...

...pero para consumo y construcción femenina.

El cine es un asunto político.

El cine es un asunto capitalista.

El cine vende.

El cine educa. ¿A quién? Durante el 2003, el *Atlas de Infraestructura Cultural de México*, indicó que el 93.7% de los municipios EN TODO MÉXICO no contaba con un cine. Para el año 2019, las cifras nos señalaron que de los 2,471 municipios existentes, 2,207 seguían sin tener un cine. ¡Matemáticas hijo! ¿El cine es para todes? Por supuesto que no. Pero esa es harina de otro costal.



Volvamos al ruedo y a lo más importante que me ha pedido abordar mi querido Alfonso Vargas en este texto: El cine construye realidades. La fórmula es simple, ellOs construyen realidades para ellAs, que ya sabemos son quienes mayormente ven cine y van al cine. Desde el origen de la cinematografía, es decir, desde hace 127 años **¡127 años!**, las principales historias que se desarrollan en la pantalla grande (y que bien clasificaba Blake Snyder) son: el amor todo lo vale todo lo puede, el hombre que nos protege y salva del monstruo o de la venganza de la naturaleza, la mujer poseída por el demonio, la bruja, el hombre viajero, el hombre que pelea con otro hombre, la vanidosa y el buen hombre que la conquista,

conquistar

verbo transitivo

1. Apoderarse de un lugar, como un territorio, una ciudad, etc., por la fuerza, especialmente con armas.

UFFFF

hombres policías compañeros de aventuras, el tipo con un problema y la mujer que lo acompaña, la mujer que perdona, la mujer como objeto sexual y probatorio de masculinidad,

la madre

la dócil

la violentada

la virgen

la manipuladora

la puta

¡Lotería! Con ustedes, un cine conservador y tradicional. (¡Desde hace 127 años!)

Un cine que reproduce estereotipos una y otra y otra y otra y otra

y otra y otra y otra

y otra y otra y otra vez.

Compruébelo usted mismo.





Spider-man: No Way Home
Dir. Jon Watts



Rápidos y furiosos 9
Dir. Justin Lin



Venom: Let There Be Carnage
Dir. Andy Serkis



Godzilla vs. Kong
Dir. Adam Wingard



The Conjuring: The Devil Made me Do It
Dir. Michael Chaves



Estas cinco películas querido lector o lectora, son las cinco películas más taquilleras del año pasado de acuerdo al *Anuario Estadístico de Cine Mexicano 2021*, con 17 millones de espectadores en todo el país. Películas que por supuesto nada tienen de mexicanas y por ende no nos representan. Pero, ¿por qué es importante ver un cine que nos represente?

Es un error creer que el cine solo nos entretiene, el cine nos dicta como deben ser las relaciones amorosas y personales, el cine nos enseña cómo debemos comportarnos, vestir, vernos, qué comprar, en dónde, cómo y cuándo. Al igual que todos los demás medios de comunicación, que nos cuentan realidades y nosotrxs les creemos ...o no.

Así pues, el discurso cinematográfico se concibe desde una mirada masculina, posicionada y privilegiada. Que justo es a lo que invito a reflexionar. Si nos van a contar historias, hombres o mujeres -porque claro que por el simple hecho de ser mujer tampoco se garantiza que las películas no reproduzcan estereotipos de género- , ¿qué historias serán?

Un cine que represente a mujeres y hombres en su diversidad. Personajes más reales y no una imagen femenina oprimida y estereotipada ni una imagen masculina insensible y fuerte. Hacer visible lo cotidiano a través del cine. Un cine menos androcéntrico. Historias contadas también por ellas. Un cine más equitativo y justo. El cine *-feminista claro-* podría llegar a ser una herramienta fundamental para favorecer el desarrollo del rol de las mujeres (y hombres) en la sociedad. Contando otras historias. Construyendo nuevas narrativas. No necesitamos ver superheroínas. Necesitamos ver un cine diverso, en donde se represente a todos los tipos de mujeres que existen, física y mentalmente. Lejos, muy lejos del estereotipo de la mujer con cuerpo y obediencia perfecta.

Que quede claro que el cine es un medio alfabetizador, y si bien un gran problema es la brecha de género, otro gran problema estructural es la educación en el país, pues para lograr un cambio no solo hay que construir nuevas narrativas en el cine, sino exigir las, y esto último parte mucho de nuestra educación y del fomento a generar un pensamiento crítico en todas y todos los espectadores.

UFFFF. Vaya problema estructural, que si en alguna época se resuelve, muy probablemente no estaremos aquí para verlo.





MÁS ALLÁ DEL SOUND TRACK

La música como instrumento narrativo en el cine
Por: Luis Lailson



ES INNEGABLE QUE LA MÚSICA Y EL CINE (Y LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES EN GENERAL) MANTIENEN UNA RELACIÓN SIMBIÓTICA, AL GRADO DE QUE HOY EN DÍA RESULTA DIFÍCIL IMAGINAR UNA PELÍCULA SIN MÚSICA Y, EN MENOR GRADO, UNA CANCIÓN SIN ALGÚN TIPO DE REPRESENTACIÓN VISUAL, YA SEA UN VIDEO PROMOCIONAL, UN LYRIC VIDEO (CADA VEZ MÁS COMUNES) O TAN SOLO LAS PORTADAS DE LOS DISCOS Y SENCILLOS. DESDE HACE DÉCADAS, ESTAMOS EMPEÑADOS EN ESCUCHAR LAS IMÁGENES Y VER LA MÚSICA.

Antecedentes

Es complicado tratar de indagar cómo sucedió este vínculo entre ambas artes, que de primera impresión podrían parecer tan distintas, y para ello hay que dar un gran salto en la historia, ya que esta relación es tan añeja que data incluso antes de la invención del cine mismo, ya que desde el antiguo drama griego, ya se hacía música incidental para obras teatrales.

Mejor remontémonos hasta el 6 de octubre de 1927, cuando se estrenó *El cantante de jazz*, lo que significó la llegada definitiva del cine sonoro. Dirigida por Alan Crosland, se trata de la primera película con sonido sincronizado, y no es coincidencia que además se trate de un musical; aunque el hecho de que las voces originales de los actores y los sonidos ambientales por fin pudieran escucharse ya era un gran acontecimiento, hubo que darle protagonismo a la música, que estuvo a cargo de Louis Silvers, considerado el primer compositor para cine.

Así nació toda una subindustria cinematográfica, que hoy en día genera millones de dólares al año.

A partir de entonces, la importancia de la música para cine ha ido en aumento exponencialmente, al grado de que se ha vuelto un elemento fundamental del lenguaje cinematográfico, sin el cual hoy en día una película es prácticamente impensable.



Score y Soundtrack

En consecuencia, han surgido distinciones y especificaciones para definir a la música en el cine, algunas tan sutiles que se prestan a confusiones e incluso podrían parecer ociosas. Por esto, antes de continuar, me parece pertinente ponernos de acuerdo en algunos conceptos.

Uno de los dilemas más comunes al hablar de música cinematográfica es marcar la diferencia entre *Score* y *Soundtrack*, y la primera dificultad reside en querer entender ambos conceptos como contrarios, cuando en realidad uno forma parte del otro.

Para empezar, hay que dejar claro que el *soundtrack* o banda sonora, es toda la parte audible de un producto audiovisual, esto incluye no sólo la música, sino diálogos, sonidos ambientales, efectos de sonido y cualquier otro elemento que se escuche. Así que sí, básicamente, la banda sonora es todo lo que se escucha en una cinta.

Por otro lado, el *score* se entiende como toda aquella música compuesta específicamente para acompañar las escenas de una película y apoyar la narración cinematográfica. El *score* es, generalmente, orquestado e instrumental, es decir, las canciones (cantadas) no suelen ser consideradas como parte del *score*. Además, el *score* suele ser extradiegético, pero hablaremos de ello un poco más adelante.

Uno de los mejores ejemplos de score es, sin duda, el que realizó el enorme John Williams en 1975 para la cinta *Jaws* dirigida por el mismísimo Steven Spielberg, trabajo que le valió un Óscar a la mejor banda sonora y que tiempo después fue colocado en el sexto lugar en una lista de las mejores bandas sonoras elaborado por el American Film Institute; esto no se debe particularmente a la complejidad de la composición, sino a la genialidad con la que transmite, con pocos acordes, sin palabras, incluso prescindiendo de la imagen, esa sensación de peligro inminente.



¡Escanéame!



Retomando, en pocas palabras y en un sentido estricto, el *score* es una parte del *soundtrack*. La confusión es de origen semántico, al no tener en nuestro idioma palabras específicas que distingan ambos conceptos de manera clara.

Música diegética y extradiegética

Ahora hablemos sobre otra clasificación relevante de la música para medios audiovisuales.

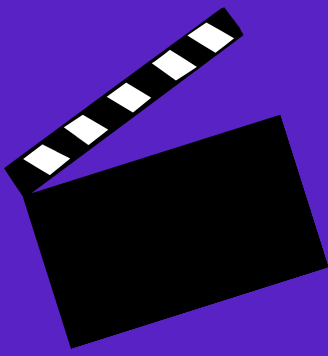
En función de su localización u origen respecto al mundo de ficción, se divide en diegética, cuando pertenece al universo dentro del film, es decir, que puede ser escuchada por los personajes; y por otro lado extradiegética, cuando está fuera de ese mundo ficticio, que no afecta a los personajes y que es añadida de manera artificial al desarrollo narrativo para conectar emociones con la audiencia.

En *Birdman* (2014), Alejandro González Iñárritu juega con estas ideas, rompiendo la frontera entre la música diegética y la extradiegética, presentando instrumentación que a priori parecería extradiegética, pero mostrando a cuadro de vez en cuando al músico que supuestamente está tocando en ese mundo ficticio.

Este recurso fue utilizado para enfatizar la idea de las capas superpuestas entre realidad y ficción de la trama.

¡Escanéame!





Funciones de la música en el cine

Por su parte, el director soviético Andréi Tarkovski, en su libro *Esculpir en el Tiempo* (1) en su capítulo sobre la música y los ruidos, afirma:

La música puede jugar un papel funcional cuando el material visual tiene que experimentar una cierta deformación en la recepción por el espectador. Cuando se quiere que, en su percepción, resulte más pesado o más liviano, más transparente y suave o más rudo y más sólido. Si un director utiliza una determinada música, obtiene así la posibilidad de dirigir los sentimientos de sus espectadores en la dirección que pretende conseguir, ampliando sus relaciones para con el objeto que se le presenta de forma visual. Con ello no modifica el sentido del objeto, pero se le da una vivacidad suplementaria. (p. 186)

La música dentro de un producto audiovisual puede cumplir diversas funciones, ya sea contextualizar en una época o lugar determinados, modificar el ritmo de las escenas, sustituir diálogos innecesarios, implicar emocionalmente al espectador, describir de una elipsis cinematográfica, potenciar o sustituir el mensaje, o bien, servir de leitmotiv, función que quiero destacar.

El leitmotiv por lo general es una melodía o secuencia tonal corta y característica, recurrente a lo largo de una obra, cantada o instrumental. Por asociación, se le identifica con un determinado contenido poético y hace referencia a él cada vez que aparece. Así, una determinada melodía puede simbolizar a un personaje, un objeto, una idea o un sentimiento.

Para ilustrar lo anterior, hay que recurrir de nuevo al extraordinario trabajo de John Williams, específicamente lo que ha hecho para la saga de *Star Wars*. Williams ha compuesto, casi en su totalidad, la música para toda la saga, entre 1977 y 1983 para la trilogía original, entre 1999 y 2005 para la trilogía de precuelas, y de 2015 a 2019 para la más reciente trilogía que cierra la que ahora se conoce como la Saga de los Skywalker.

Aunque hay una infinidad de ejemplos, cerremos este punto con la famosa Marcha Imperial, tal vez el segundo tema más conocido y célebre de toda la saga, solo después del tema principal; con su retumbante sonido de inspiración militar, Williams logró representar con precisión la crueldad y dureza del rigor imperial, así como la atemorizante presencia de Darth Vader.

Su prominencia es sobre todo en *El Imperio Contraataca* (para la que fue compuesto) y en *El Regreso del Jedi*, mientras en las segunda y tercera trilogía se escucha en versiones más minimalistas hacia la conclusión del Episodio I y con más frecuencia en los Episodios II y III conforme Anakin Skywalker se va sumergiendo en el lado oscuro cada convertirse en Darth Vader. En la más reciente trilogía también se logra escuchar brevemente cada que se hace referencia a este icónico personaje.



¡Escanéame!



La música siempre ha sido una pieza fundamental de esta exitosa franquicia, y ha sido usada numerosas veces para explicar las relaciones entre los personajes y su cada vez más complicada línea temporal.

La música para establecer lugar, tiempo y emociones

Otra de las funciones de la música más usadas en el cine y la televisión es para el establecimiento espacial o temporal. Se utiliza una canción para, inmediata y casi inequívocamente, dejar claro en qué lugar y/o momento está ocurriendo una escena, reduciendo considerablemente las explicaciones y aprovechando mejor el tiempo en pantalla.

Un buen ejemplo es la introducción de *Midnight in Paris* (2011) de Woody Allen, donde, además de los obligados *stablishing shots*, la música nos transporta directamente al ambiente parisino. Esto se logra gracias a todo nuestro bagaje cultural, condicionamiento social, estereotipos e incluso al inconsciente colectivo.

¡Escanéame!



Lo mismo ocurre cuando se usa la música para transmitir emociones. Más allá de las palabras, los ritmos, las notas, los silencios, tienen una fuerte capacidad expresiva. La ciencia ha comprobado, por un lado, que la música es efectivamente un lenguaje universal, que tiene su origen prácticamente con humano mismo. El latir del corazón, la respiración, los sonidos de la naturaleza, los cantos de aves, el correr del agua en un río, las olas del mar, el viento entre los árboles, el aullido de un lobo. Luego un aplauso, una pisada fuerte en la tierra, un grito, el golpe de un palo contra un tronco. Todo esto se convirtió en música y así nacieron los instrumentos musicales; y esto parece estar grabado ya en nuestro código genético.

En ese sentido, el científico Samuel Mehr, de la Universidad de Harvard, sostiene en su estudio titulado *Universality and diversity in human song* (Universalidad y diversidad en la canción humana), que la música efectivamente supone un rasgo cultural común a todo ser humano, como son la religión, las relaciones sociales, la moral o los sistemas políticos y económicos. Comprobó que, independientemente del contexto social, y sin palabras de por medio, el ser humano coincide en entender una melodía como triste, alegre, bélica o romántica.

Por otro lado, Nidhya Logerwaran y Joydeep Bhattacharya de la Universidad de Londres, demostraron cómo la música afecta no solo nuestras emociones sino la forma en que percibimos nuestro entorno. Es decir, escuchar determinada melodía nos puede hacer sentir felices, melancólicos, asustados o enojados, y además, nos hará interpretar esas mismas emociones en nuestro entorno.

Los creadores de cine tienen claro esto desde siempre, sin necesidad de que la ciencia se los comprobara. Todos estamos de acuerdo de que la clásica escena del asesinato en la regadera de *Psicosis* (1960), dirigida por el maestro Alfred Hitchcock, no sería la misma sin su inconfundible fondo instrumental.

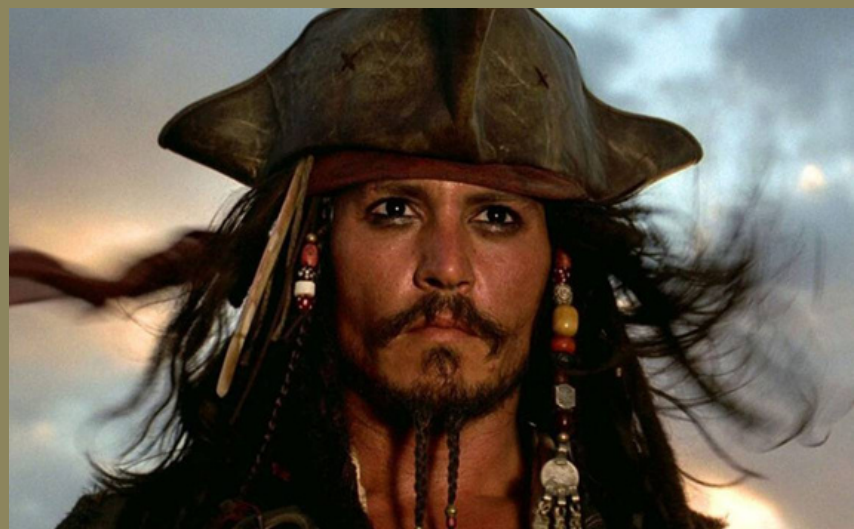


¡Escanéame!



Pero una prueba tan sencilla como irrefutable de esto es observar la misma escena de *Piratas del Caribe: La Maldición del Perla Negra*, primera entrega de la saga, con diferentes acompañamientos musicales; lo que transmite cada una es completamente distinto, así que es más que claro que lo que sentimos mientras vemos una película, proviene más de lo que escuchamos que de lo que vemos.

¡Escanéame!



No obstante, más allá de todas estas funciones de la música para medios audiovisuales, quiero hacer hincapié en una que me parece en particular interesante y creativa, ya que aprovecha al máximo la capacidad expresiva y emotiva de la música, elevando al producto audiovisual a un grado máximo de hipertextualidad y exigiéndole al espectador un trabajo cognitivo mucho más complejo para poder interpretarlo a cabalidad.

Me refiero a la función netamente narrativa, en donde la música se utiliza, incluso en algunos casos, sin escucharse, como una herramienta para contar hechos clave dentro de la historia que no se presentan de explícitamente de otra forma. A continuación algunos ejemplos.

Marvel Studios, en la gran mayoría de sus producciones ya bajo el sello de Disney, se han centrado en música instrumental ambiental escrita expresamente para determinadas escenas (*score*), pero en los últimos años también ha apostado por éxitos del pasado para acompañar a sus personajes, destacando los soundtrack de las dos entregas de *Guardianes de la Galaxia* (2014 y 2017), *Thor: Ragnarok* (2017) y *Capitana Marvel* (2019).

A propósito de *Thor: Ragnarok*, el uso de música durante la secuencia de la batalla final, es un excelente ejemplo de cómo el *score* va marcando el ritmo y se mezcla a la perfección con un tema insertado, como si se tratara de una sola pieza; en este caso, el clásico de Led Zeppelin "Immigrant Song" (1970), que aparece varias veces durante el film y además en los tráileres promocionales.

Una vez más, la elección de este tema en particular no fue solo por que otorga el ritmo perfecto a las escenas y además queda impecable con toda esa esencia psicodélica que invade el arte; tampoco solo porque fue un gran hit de su época y garantizaba un éxito comercial.

Además, "Immigrant Song" es una canción cantada desde la perspectiva de los vikingos, remando al oeste de Escandinavia en búsqueda de nuevas tierras. Recordemos que Thor es un personaje inspirado en la mitología nórdica; pero no solo eso, en una parte de la letra dice "the hammer of gods" (el martillo de los dioses), que traspolándola al MCU, evoca al famoso Mjölfnir, el arma del dios del trueno, que precisamente en esta película es destruido por Hela.



¡Escanéame!



Otro buen ejemplo de cómo se usa la música para establecer el tiempo, es lo que hicieron Anthony y Joe Russo con *Endgame*, cinta que cierra la Saga del Infinito, sin duda el proyecto más ambicioso de la historia del cine hasta el momento.

Como bien sabemos, este film está plagado de referencias a las 22 películas previas que conforman el Universo Cinematográfico Marvel (MCU por sus siglas en inglés). Pero quiero destacar la escena final, luego de una trama llena de saltos temporales donde se tuvo que indicar el año exacto en el que ocurren los hechos prácticamente de cada escena.

Para los últimos segundos de toda una saga y más de 10 años, los hermanos Russo decidieron retomar el tema "It's Been A Long, Long Time" (1945), interpretada por Kitty Kallen, que ya habían usado en *Capitan America: The Winter Soldier* (2014) en la escena donde Nick Fury (Samuel L. Jackson) espera a Steve Rogers (Chris Evans) oculto en su departamento.

Regresando a la escena en cuestión, vuelven a usar el tema cuando muestran cómo el Capitán America, luego de regresar las gemas del infinito, decide volver en el tiempo más de 70 de años para hacer la vida que siempre soñó junto a su amada Peggy Carter (Hayley Atwell).

Originalmente, "It's Been A Long, Long Time" se hizo bastante popular luego de la Segunda Guerra Mundial, ya que la letra habla precisamente de una persona recibiendo a su pareja después de la guerra, además de que el título de la canción dice precisamente que "ha pasado mucho, mucho tiempo", bastante atinado. El uso hipertextual de la música en todo su esplendor.

¡Escanéame!



Ahora quiero centrarme en el caso particular de *Capitana Marvel* (2019). Encuentro fascinante la forma en que emplearon la música, no solo por la nostalgia de los noventas, época en la que se desarrolla la cinta, sino por el gran valor expresivo que los creativos dieron a las canciones usadas, dotándolas de varios niveles de lectura. En esta cinta, la música juega un papel primordial dentro de la narrativa, ya que no se menciona explícitamente el año exacto en el que se desarrolla la trama pero dan varias señales que ayudan a deducirlo y la mayoría de ellas son a partir de la música.

Escuchar de fondo "Come As You Are" de Nirvana, estrenada como sencillo en 1992 y que es uno de los grandes himnos de la Generación X, nos remonta inevitablemente a los noventas; que Carol Danvers, la protagonista, aparezca luciendo una playera de Nine Inch Nails, chamarra de piel y camisa a cuadros amarrada a la cintura (y se haga referencia explícita a su estilo grunge, género musical que surgió con gran fuerza entre los jóvenes esa época), es un enorme guiño. Pero quiero hacer énfasis en la escena en que Danvers se encuentra por primera vez con Nick Fury, en la que en las paredes de la calle se pueden ver una serie de carteles, en su mayoría referencias musicales, que nos dan pistas muy exactas del momento y lugar en que ocurren los eventos.



¡Escanéame!



En ella se puede distinguir el cartel del *Mellon Collie and the Infinite Sadness*, álbum de The Smashing Pumpkins, lanzado al mercado el 23 de octubre de 1995; el cartel oficial del concierto de la banda británica Bush, realizado el 15 y 16 de septiembre de 1995 en The Warfield, ubicado en San Francisco, relativamente cerca de Los Ángeles, donde ocurren los hechos; el icónico póster de Michael Stipe para el álbum *Monster* de R. E. M., también publicado en 1995; un cartel de *Rid of Me*, el segundo álbum de estudio de la cantante y compositora inglesa PJ Harvey, publicado en 1993; y hasta propaganda de Rock The Vote, organización de Los Ángeles fundada en 1990, asociada con MTV, con la finalidad de exhortar a los jóvenes al voto.

Los temas de las canciones también forman parte importante del argumento, nos hablan de autenticidad, de romper las reglas si es necesario e incluso hacen referencia a teorías de conspiración y que las cosas no siempre son lo que aparentan, como el caso de "Man on the Moon" de R. E. M. (1992).

Por si fuera poco, varias de las canciones también apoyan el potente discurso feminista de la cinta, nos solo porque rememoran a algunas de las figuras femeninas más sólidas en la industria musical de aquella década, sino por el contenido de sus letras, "Only Happy When it Rains" de Garbage (1995), "Just A Girl" de No Doubt (1995), "Waterfalls" de TLC (1994), "Whatta Man" de Salt-N-Pepa (1993), así como "Celebrity Skin" de Hole (1998) en los créditos finales. Recordemos que la cinta se estrenó el 8 de marzo, Día Internacional de la Mujer, y se trata de la primera cinta de la franquicia en ser protagonizada por una heroína.

Como puedes apreciar, más allá de servir como mero acompañamiento para una escena o de tener una simple finalidad de ornato, la música es un instrumento, además de importante, muy poderoso en el lenguaje cinematográfico. Es esa cualidad de transmitir emociones y actitudes sin necesidad de palabras; la facilidad con la se impregna en nuestra memoria y se carga de recuerdos; esa universalidad semántica, lo que hace de la música una herramienta atractiva y eficaz para contar historias en los medios audiovisuales.

Espero que la próxima vez que veas una película, no le brindes toda la confianza a tus ojos y también prestes atención a lo que escuchas, y trates de interpretar el mensaje también a partir de la música, podrías llevarte agradables sorpresas.



Directorio

Consejo editorial y de diseño:

- Alfonso Rafael Vargas Jiménez
- Isaac Posso Molina
- Samantha González Quintero
- Carlos Manuel Rubio Rivera
- María Fernanda Torres Piña

Colaboradores:

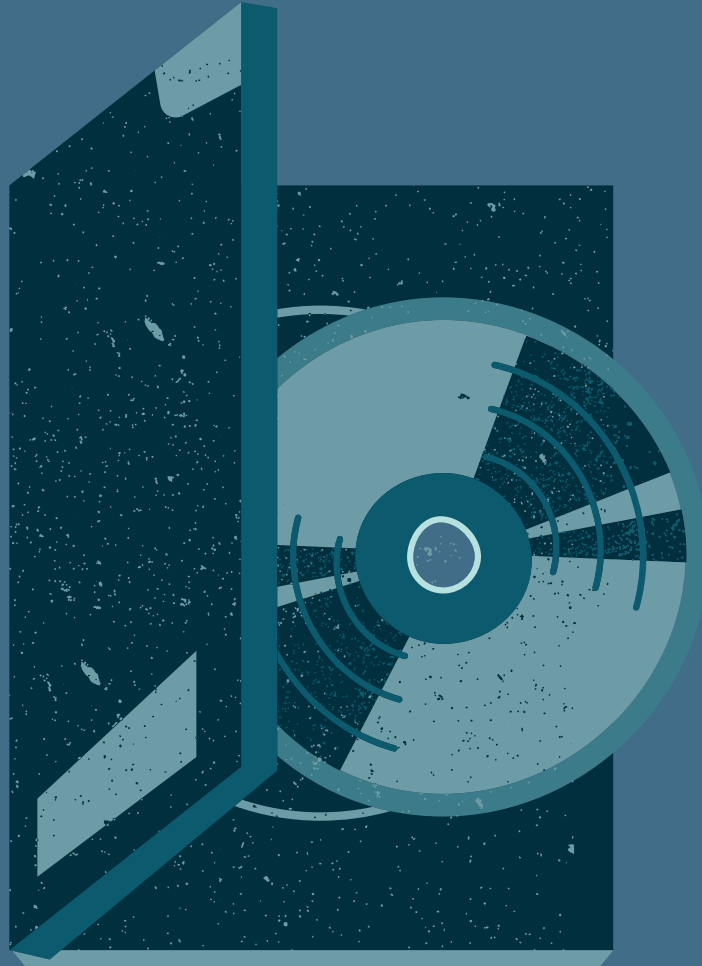
- Karen Lagarde Ramírez
- Margarita Miguel Bárcenas
- Ninfa Sánchez Vargas
- Luis Lailson Rodríguez
- Francisco González Romo de Vivar



@revistavoces_



Voces



V O C E S

Este número terminó de realizarse en
Junio 2022
Universidad La Salle Pachuca