



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DESARROLLO NARRATIVO A PARTIR DEL CONTRASTE DE UN MUNDO  
DUAL DESDE EL SONIDO

Autora

Saskya Dayanara Aranda Avila

Año  
2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

DESARROLLO NARRATIVO A PARTIR DEL CONTRASTE DE UN MUNDO  
DUAL DESDE EL SONIDO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciada en Cine y Artes Escénicas

Profesor/a guía

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Autor

Saskya Dayanara Aranda Avila

Año

2019

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido el trabajo, Desarrollo narrativo a partir del contraste de un mundo dual desde el sonido, a través de reuniones periódicas con la estudiante Saskya Dayanara Aranda Avila, en el semestre 2019-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

---

Ana Gabriela Yáñez Moncayo  
CI 172160670-3

## **DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR**

“Declaro haber revisado este trabajo, Desarrollo narrativo a partir del contraste de un mundo dual desde el sonido, de la estudiante Saskya Dayanara Aranda Avila, en el semestre 2019-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

---

Galo Andrés Semblantes Valdez  
CI. 1709175762

---

Álvaro Muriel Castro  
CI. 1713503512

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

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

---

Saskya Dayanara Aranda Avila  
CI. 1313218750

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi mamá por su total apoyo en este camino.

A mi familia por creer en mí.

## **DEDICATORIA**

A todas las personas que me apoyaron para hacer realidad este sueño.

A mi equipo de trabajo incondicional por creer en este proyecto de principio a fin, mis amigos.

## RESUMEN

Este trabajo reflexiona sobre la importancia del sonido dentro de la narración para crear contraste en un mundo dual dentro de una obra cinematográfica. Plantea al sonido como herramienta esencial en la historia, para realzar emociones y acciones con el fin de adentrarse a la mente del personaje.

Este estudio fue pensando desde el inicio para ser puesto en práctica en *Disturbio*, un cortometraje de suspenso psicológico, trabajado desde el personaje principal y sus acciones, teniendo al sonido como hilo conductor en todo momento. Finalmente, a partir de la experiencia de rodaje, se pone en marcha el análisis y se concluye con ejemplos fílmicos y del proyecto mismo, creados especialmente para que el sonido trabaje como guía del espectador y tome fuerza en su narración.



## **ABSTRACT**

This work reflects on the importance of sound within the story to create contrast inside a dual world in a cinematographic work. This establishes sound as an essential tool inside the story, which enhances emotions and actions to enter the character's mind. This study was thought, from the beginning, to be put into practice on *Disturbance*, a psychological short film, developed based on the main character and his actions, having sound as the guiding thread at all times. Finally, the analysis starts from the shooting experience and concludes with examples from other films and this project, specially created so that the sound works as a guide for the viewer and takes strength in its narration.

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. SINOPSIS.....	2
3. FUNDAMENTACIÓN.....	3
3.1. Referentes teóricos.....	3
3. 2 Referentes cinematográficos.....	9
4. PROPUESTA DE ÁREA.....	13
4.1. Propuesta de Sonido.....	13
4.2 Sonido psicológico y sonido naturalista.....	14
4.3. Paisaje sonoro en un mundo exterior del personaje.....	17
4.4. Disturbio.....	18
5.CONCLUSIONES.....	20
REFERENCIAS.....	21
ANEXOS.....	22

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de tesis busca una reflexión sobre el sonido como una herramienta importante y esencial en el desarrollo narrativo de una obra fílmica. Desde la percepción sonora se busca lograr la interpretación de un lenguaje audiovisual más completo, que no sólo es utilizado como acompañamiento o relleno en la historia. En vez, este lenguaje tiene el poder de hacer un contraste dentro de un mundo dual creado especialmente para el personaje a partir de un paisaje sonoro. En este se desarrolla la intensidad dramática de la trama y el entorno del personaje desde sus emociones y bajo las condiciones en las que se encuentra.

Se ha tomado como referente principal el libro *La audiovisión* (1993) de Michel Chion y *El paisaje sonoro y la afinación del mundo* (1969) de Murray R. Schafer. Se han estudiado sus conceptos para convertirlos en un aporte propio en la narrativa del cortometraje *Disturbio* (2019).

Este proyecto plantea al sonido como un hilo conductor que permite al espectador estar conectado con las emociones del personaje, haciendo un contraste en la división de dos mundos. El primer mundo es el interior, expresado mediante el sonido psicológico con el objetivo de adentrarse en la cabeza del protagonista. Este contrasta con el mundo exterior, que emplea sonido naturalista y expresa lo real. De esta manera se busca evidenciar la importancia que tiene el sonido dentro del desarrollo de la narrativa, por más pequeña que sea la obra.

Dentro de esta investigación, importantes directores de cine han sido una gran referencia para el análisis y la comprensión de las perspectivas naturalista y psicológica que describe el sonido. La serie *The Handmaid's Tale* (2017) de Bruce Miller, como un elemento principal del montaje funciona como hilo conductor en la división de las perspectivas del sonido. La estructura de esta serie se basa en la historia contada por algunos flashbacks unidos por el sonido, que realzan la historia mediante ambas perspectivas mencionadas.

*Disturbio* usa los sonidos como un elemento del montaje de la misma manera, con el fin de generar transiciones entre el mundo interior y exterior del protagonista. Por esto, otro referente cinematográfico es *Donnie Darko* (2001) de Richard Kelly. En esta obra se emplea la perspectiva psicológica del sonido para separar el mundo “real” del que existe en la mente del personaje. Finalmente, la obra de Michael Haneke, *Benny's Video* (1992), es también analizado como referente, por su modo de emplear el sonido naturalista. Por medio de esta herramienta, el film lleva al espectador a sentirse perturbado sin necesidad de mostrar la violencia explícita.

Para concluir, esta investigación tiene como objetivo reflexionar sobre el uso del sonido en sus diferentes perspectivas y cómo este logra ser el elemento que guía al espectador hacia las emociones. Para ser entendido de mejor forma y de manera más práctica se pondrá como ejemplo principal a *Disturbio* en sus fases acompañado de cada perspectiva del sonido, empezando por el análisis de la percepción sonora aplicada dentro del cortometraje.

## 2. SINOPSIS

Jordan es un chico que vive dentro de dos mundos, uno virtual y efímero al que se sumerge por la falta de autoestima, atención y otro que refleja su realidad, Jordan es un chico de 22 años, que vive solo en un pueblo, rodeado por un lago alejado de la ciudad, él siente que no forma parte de su vida habitual, por esta razón decide formar parte de una plataforma virtual, donde los usuarios desconocidos buscan cumplir retos extremos y sangrientos con el objetivo de ganar likes y tener el poder de manejar la página durante una semana y de esta manera satisfacerse mediante retos que los obsesionen. Jordan arrastra a 2 de sus amigos, Andrés y Diego a cumplir dichos retos sin que uno de ellos lo sepa, En el reto más importante dentro de un lago, Andrés de 21 años muere ahogado, Jordan decide continuar filmando el reto, sin importarle la vida de su amigo, donde pone a prueba su moral y se da cuenta que el mundo virtual toma poder de los pensamientos que provienen de su cabeza.

## 3. FUNDAMENTACIÓN

### 3.1. Referentes teóricos

#### ¿Cuál es el proceso para crear dualidad en una narrativa sonora?

Para responder esta pregunta que está basada y dirigida al diseño sonoro creado especialmente para *Disturbio* abarcándolo de una forma más práctica es importante saber desde donde nace el proceso de entendimiento de las emociones de una persona y luego como son puestas en práctica en el desarrollo narrativo de una historia. En este desarrollo se logra un vínculo importante con la audición y el proceso del ser humano para vivir momentos y luego traducirlos a imágenes que lo inducen a sentimientos y que por ser intangibles, pueden reproducirse y ser entendidos con sonido, muy similar a cuando alguien siente tristeza y escucha una canción que tiene una melodía suave y una letra depresiva. Continuando con el desarrollo es importante abarcar algunos conceptos y funciones a partir de ciertos autores que apoyan dicho proceso de entendimiento. Según Marshall McLuhan, en su *Teoría de la*

*percepción* (1970) afirma “Que la imagen sonora necesita ser reforzada por otros sentidos, no porque sea débil, si no, porque la percepción del ser humano tiene gran dependencia de la percepción visual y el oído necesita confirmar lo que la vista ha percibido”. (McLuhan, 1970)

Por otra parte, en la *audiovisión* (1993), Michel Chion nombra el término “perspectiva sonora” en conjunto con la “velocidad perspectiva”. El autor menciona que las percepciones visuales y sonoras tienen su ritmo propio, pero están siempre unidas para que el cerebro las procese y se decodifiquen para ser interpretadas.

Además del análisis de la percepción sonora, también es importante hablar de la *psicoacústica* como el estudio de la percepción del sonido. Esta disciplina, estudia las respuestas psicológicas asociadas a lo audible y la manera en la que el cerebro decodifica en un proceso de análisis las distintas cualidades del sonido. Sin embargo, la acción de escuchar, no es sólo un fenómeno mecánico y físico de la propagación de la onda, si no también tiene que ver con un acontecimiento sensorial y perceptivo. Este último transforma lo sonoro en impulsos neurológicos, es decir en reacciones mentales y emocionales. Para continuar con este proceso es esencial entender y mencionar que más allá de la escucha, más allá de ver y oír, el espectador de cine experimenta una *audiovisión*. Por eso Chion propone en el lenguaje audiovisual, el sonido y la imagen se influyen mutuamente gracias al valor añadido, con lo cual el sonido enriquece una imagen y viceversa. Chion (1990, pp. 16). Esta teoría del valor añadido se aplica en el sincronismo entre ambos efectos y elementos, por consecuencia de la *síncresis*.

Michel Chion, en su libro *La Audiovisión* (1993), define a este término como:

[...] El valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está

ya contenida en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve. (pp. 16).

Este término describe la acción de tener en sincronía a la imagen con el sonido dentro del cuadro, lo cual permite tener una respuesta inmediata de la información receptada por el cerebro independientemente de toda la lógica racional. Es decir, lo que se ve y se escucha en tiempo real se perciben formándose una síncrexis. El efecto de la síncrexis tiene varios elementos que pueden ser utilizados para el montaje, funcionando como hilo conductor, sobre todo cuando está se acentúa. En ciertos casos se la utiliza para unir una acción con otra, como un acorde de guitarra con un golpe, que son relevantes dentro de la acción.

El autor nombra los puntos de síncrexis más importantes:

- Como doble ruptura inesperada y síncrona en el flujo audio-visual (cortes del sonido con la imagen, característicos de una lógica externa, frecuentes por ejemplo en *Alíen*)
- Como puntuación premeditada en la que vienen a coincidir, los caminos, separados antes, del sonido y de la imagen (punto de sincronización de convergencia)
- Por su simple carácter físico: por ejemplo, cuando el punto de sincronización recae en un primer plano que crea un efecto de fortísimo visual, o cuyo sonido tiene más volumen que los demás.
- Por su carácter afectivo y semántico, una palabra en el diálogo, que tenga cierta fuerza semántica y se diga de cierta manera, puede dar lugar a un punto de sincronización importante con la imagen. Eiriz, C. (no data).

Poniendo como ejemplo práctico a *Disturbio*, se plantea un guion sonoro desde el inicio con la creación de un mundo dual visiblemente igual, pero diferenciado

por el sonido en el cual se trabajó al personaje desde sus emociones, que a simple vista pueden ser comprendidas por sus acciones y sus expresiones faciales, pero para comprender su mundo interior proveniente de sensaciones que son intangibles, se implementa desde el sonido una síncretis por la forma en la que el personaje percibe su situación emocional y luego las traduce a sonidos provenientes de su cabeza, que generan empatía en la audiovisión antes explicada y de esa manera logra una sincronía, en este caso específicamente, ayuda al montaje que va a funcionar como hilo conductor generando una ruptura inesperada en los momentos en que el personaje revive situaciones pasadas en su cabeza y las trae a su presente.

Un ejemplo más puntual, es cuando Jordan se encuentra mirando la computadora, sumergido totalmente por una plataforma virtual, que empieza a tomar vida propia en su cabeza, por medio del sonido, mientras lee los comentarios de la página escucha voces distorsionadas y éstas voces, lo trasladan hacia una situación pasada, donde comparte el mismo sonido de las voces, teniendo así una ruptura inesperada con el sonido como hilo conductor, creando así un contraste de su mundo dual.

Dicho esto, el sonido cumple una función estructural muy importante dentro de la narración aportando a la continuidad y también para la discontinuidad. En esta relación se evidencian elementos claves utilizados para realzar la historia y darles más intensidad a las acciones dramáticas. De esta manera, las transiciones entre planos y la historia puede mantener ritmo. Esto es un recurso para contar la historia desde otro punto de vista, es decir sirve como hilo conductor. Cuando un personaje es complejo y tiene conflictos internos el montaje sonoro sirve como aporte para que el espectador entienda con facilidad acciones o sentimientos. Por otro lado, el montaje sonoro se constituye a partir de la intención comunicativa, que entonces tiene mayor relevancia. Entonces para contrastar dos atmósferas sonoras basadas en características como emociones, sensaciones, pensamientos y el entorno del personaje, es indispensable entender dos conceptos que apoyan dicho contraste, basados en un mundo dual.



Entonces otro elemento que ayuda en el contraste son los sonidos empáticos, tienen la capacidad de informar parte de los sentimientos de la pantalla a los espectadores, quienes entonces pueden relacionar el conflicto casi como propio. Por el contrario, el sonido anempático muestra un rechazo o contradicción del sonido hacia la imagen. Esto causa un efecto de separación o indiferencia en la historia, transmitiendo lo mismo hacia el espectador. Para entender de mejor manera estos conceptos, en un ejemplo fílmico, *Donnie Darko* (2001) de Richard Kelly, es un buen referente. De manera breve existe un momento importante dentro de una de las escenas, cuando Donnie se encuentra en el cine y aparece Frank (su voz interna en el mundo alterno). El ambiente se torna pesado y los sonidos de ese mundo son más graves y empáticos, lo visual tiene coherencia con los sonoro.

El diseño sonoro se expresa acompañado del ritmo y tono con el objetivo de crear estímulos que ya han sido determinados por su efecto, en la provocación de las personas.

El sonido cumple una función estructural muy importante dentro de la narración aportando a la continuidad y también para la discontinuidad. En esta relación se evidencian elementos claves utilizados para realzar la historia y darles más intensidad a las acciones dramáticas. De esta manera, las transiciones entre planos y la historia puede mantener ritmo. Esto es un recurso para contar la historia desde otro punto de vista, es decir sirve como hilo conductor. Cuando un personaje es complejo y tiene conflictos internos el montaje sonoro sirve como aporte para que el espectador entienda con facilidad acciones o sentimientos. Por esta razón, este recurso está dentro de la propuesta sonora creada para *Disturbio* por dicha complejidad en su personaje y en general dentro de la historia, sobre todo en la unión de un mundo dual, por esto, el montaje sonoro se constituye a partir de la intención comunicativa, que entonces tiene mayor relevancia.

Continuando con el montaje sonoro, se abordará otra característica que se pondrá en práctica dentro del cortometraje, el flujo sonoro.

Michel Chion se refiere a este término como:

[...] Una obra se caracteriza por el aspecto más o menos ligado, más o menos insensible y fluidamente encadenado de los diferentes elementos sonoros, sucesivos y superpuestos o, por el contrario, más o menos accidentado y roto por cortes secos, que interrumpen brutalmente un sonido para sustituirlo por otro. (1993, pp. 42-43)

Es decir que el flujo sonoro no es una consecuencia netamente de las características del montaje, si no del conjunto de elementos que lo componen donde se utilizan sonidos puntuales localizados en el tiempo. Dentro de este flujo se desprenden dos elementos:

Lógica interna: el sonido se dilata, desaparece de la imagen dentro del montaje y reaparece según los procesos que enmarcan a los personajes de sus emociones, de sus afectos, de sentimientos internos, parece que el sonido en esta lógica los encierra dentro de sí mismos.

Lógica externa: esta lógica sirve para dar énfasis a la tensión de la situación, los temas de acción, ciencia ficción que causa consecuencias de intermitencia y sobre todo de separación, en participaciones externas al contenido. Es decir, un montaje que separa la imagen del hilo conductor.

Para entender de mejor manera la función del sonido como hilo conductor, es necesario nombrar a Bruce Miller con la serie *The Handmaid's Tale* (2017). La estructura de esta serie se basa en la historia contada por algunos flashbacks que están unidos por el sonido. Por tener una historia dramática y un tema controversial, sus personajes se potencian sobre todo en una gran mente femenina para subyugar al género como protagonista, dentro de esta historia hay sucesos en los cuales el sonido toma poder completo de la escena, en las que suceden específicamente disturbios, ruidos, disparos, estruendos y gritos que forman el ambiente y lo convierten en una atmósfera sonora naturalista. Se explicará de manera más detallada en el siguiente capítulo.

### 3. 2 Referentes cinematográficos

Los siguientes referentes fílmicos han sido escogidos por su propuesta sonora y como se ha trabajado las diferentes perspectivas del sonido en diferentes situaciones y acciones de los personajes para realzar la narrativa y darle más fuerza a las emociones, al igual que *Disturbio* comparten una serie de conceptos sonoros mencionados en el capítulo anterior y trabajan en una división de sentimientos internos con la realidad del mundo exterior que los rodea.

Uno de los referentes que esta sujeto a dichas características es:

- *The Handmaid's Tale*, Bruce Miller (2017)

Es un relato distópico, ambientado en Gilead, una ciudad situada en donde antes existía Estados Unidos, desolada por los desastres ambientales y la baja natalidad debido a la contaminación. Gilead está dominada por un perverso fundamentalismo que trata a las mujeres como bienes de propiedad estatal. Son obligadas a ser criadas y asignadas a una familia para cumplir con el objetivo de este régimen autoritario.

Esta serie desde que empieza narra su historia con el sonido. En la secuencia de apertura del primer capítulo, vemos a Defred la protagonista y una de las pocas mujeres fértiles que quedan, en un escape tras una persecución ideológica. En un primer plano sonoro hay disparos, sirenas del carro de la policía y los pasos de la protagonista mientras corre por un bosque para escapar. Es muy fácil que el espectador entienda al personaje por la imagen, pero desde el sonido, las respiraciones agitadas y la angustia por medio de palpitos nos ayudan aún más a sentir empatía y desesperación. En esta misma secuencia el espectador reacciona ante su percepción sonora e intuitiva: en el momento se escucha un disparo a lo lejos y se da a entender que el esposo de Defred quién la acompañaba, se retrasó y fue asesinado.

El diseño sonoro juega mucho con las sensaciones, uniendo la imagen con elementos que no están visiblemente presentes (como el sonido de agua). Así, logra evocar ideas más complejas, como en este caso un ahogo interno desde los sentimientos, la sensación de encierro desde el interior del personaje. De esta manera se obtiene sonido psicológico, que le impiden expresarse con normalidad al no poder expresarse libremente en esta sociedad, y por lo tanto los sentimientos más internos son exteriorizados con sonido.

Esta explicación de cómo generar sensaciones de encierro, es un elemento que tiene Disturbio y que se trabaja con la ayuda de otras áreas, como en la fotografía y el arte pero que se potencia con más fuerza desde el sonido, el personaje está en su habitación todo el tiempo, los sonidos que provienen de la computadora y los de su cabeza lo encierra en este mundo y sobre todo lo mantienen activo en un sonido psicológico para jugar con elementos como sonido del agua que provienen específicamente del lago, su mundo exterior y generan esa sensación de ahogo interno.

- *Benny's Video*, Michael Haneke (1992)

Esta película narra la vida de Benny, un adolescente de 14 años, que se deja guiar por sus instintos salvajes después de hacer una grabación en video de un cerdo siendo sacrificado. Los padres de Benny lo dejan solo durante una semana, dándole independencia y control, y lo vemos todo mediante lo que filma. La película inicia con un video casero del asesinato de un cerdo, y de manera explícita se ve como la bala ingresa en el cráneo del animal. El film tiene mucha interferencia en el sonido y eso lo vuelve más real y perturbador.

Adentrándose en la psicología humana, el sonido empieza a ser participe principal de la narración, sobre todo en las acciones del personaje principal. Haneke creó toda una película basada en lo real y lo perturbador. Utilizó elementos sonoros muy peculiares para aportar a la atmosfera basada en el Benny y su mente un poco macabra, como por ejemplo el fuera de cuadro, que

resulta más perturbador escuchar un acto de violencia que tener que presenciarlo, en el momento en que la imagen aparece, el espectador sabe lo que ocurre y posteriormente como terminará esa escena, pero si solo lo escucha, no tiene idea que acción produce esos sonidos y la desesperación aumenta, la imaginación empieza a apoderarse de la mente del espectador y tiene más participación en la trama y sobre todo en el morbo, siendo este un objetivo del Director, convirtiéndose en sonido psicológico. Para explicarlo de mejor manera, un ejemplo muy puntual, la escena donde Benny invita a la vecina de la misma edad a la casa, bajo los instintos salvajes, él la asesina con la misma arma con la que mataron al cerdo, con un disparo en la cabeza. Esta escena violenta está fuera de cuadro y sólo la percibimos por el sonido propio del entorno y de lo que sucede, después lo que escuchamos son los quejidos de la niña durante unos segundos. Estas son señales sonoras, guían al espectador hacia el dramatismo y es capaz de inducir a los sentimientos de desesperación y desagrado, logrando así, el objetivo del director.

En general la atmosfera sonora que se crea es totalmente realista, ningún sonido es creado, al contrario todo resulta del propio lugar y de las acciones, en este diseño sonoro se le da más prioridad a los objetos importantes, los cuales forman parte de acciones violentas y que aportan a la narración por ejemplo el televisor de Benny donde reproduce la cinta del asesinato de un cerdo, este televisor tiene un sonido en especial, el ruido de la interferencia de la señal intensificado y posteriormente el sonido del propio film, con el que se inicia la película, donde Benny con su grabadora de filmación, capta el momento en el que un cerdo es asesinado con un disparo, una escena fuerte tanto para Benny como para el espectador, pero se vuelve más incómodo por el sonido, en este caso la imagen está en sincronía con el audio, no hay espacio a la imaginación, sin embargo la tranquilidad de las personas que asesinan al animal juega un papel muy importante y el mismo quejido del cerdo que se intensifica a medida que se realiza el acto hasta su muerte.

Cada perspectiva sonora utilizada, funciona como apoyo y realza la narrativa. El objetivo de Haneke es muy claro, tener un sonido más realista, que tenga coherencia con la imagen y la creación de un flujo sonoro más potenciado con ruidos, ambientes propios del lugar y distorsión, sin la utilización de música o de sonidos creados en edición.

- *Donnie Darko*, Richard Kelly (2001).

Este referente comparte género y sobre un mundo dual con *Disturbio*, por esta razón refuerza la idea de división de atmósferas por medio del sonido. *Donnie Darko* es una película estadounidense estrenada en 2001. Se trata de un thriller psicológico. Toda la trama gira en torno a la creación y destrucción de un universo o realidad paralela. La película parte de un universo primario (nuestro universo, el que debe existir) mostrándonos el pueblo de Middlesex y sus vecinos en 1988. Desde el principio sabemos que Donnie padece esquizofrenia y que la medicación que toma, o que debería tomar, le produce sonambulismo y protagoniza frecuentes paseos nocturnos por el pueblo. Un extraño personaje vestido de conejo que responde al nombre de Frank se aparece una noche en el jardín de la casa de Donnie y lo llama para que salga. Donnie obedece, salvándose así del artefacto que estaba destinado a acabar con su vida esa misma noche.

El sonido forma parte del film en un primer plano desde la secuencia de apertura, sobre todo en la esquizofrenia de Donnie y las apariciones constantes de Frank, resulta inevitable que el espectador no sienta empatía, ya que el sonido ayuda a que sea más fácil de comprender al personaje, usando elementos de paneo sonoro que intensifican el sonido ambiente y lo convierten en una atmósfera en sincronía con la imagen. A pesar de tener una trama compleja logra enganchar al espectador desde la secuencia de apertura, donde presenta al personaje. La narración se cuenta desde la cabeza de Donnie y partiendo de eso, se crean dos mundos, en uno está la realidad del personaje y en la segunda un mundo alterno poco verosímil. Donnie es un chico con la

personalidad muy marcada en su temperamento y conflictos, por lo que dentro de estas dos atmosferas se asocian momentos y espacios por medio del sonido, que nos permiten hacer una división de lugares y así ubicarnos de una manera más fácil.

El film empieza con la división de dos mundos sonoros, ambos habitados por el mismo personaje. A medida que se desarrolla la trama, estos se convierten en uno solo, donde Donnie ha solucionado su dilema con el mundo alterno que lo persigue. Los conceptos antes mencionados se ejemplifican con claridad en una escena donde Donnie se encuentra en la mitad de dos momentos, en la alteración del mundo primario y el tangente. Para representar esta situación, los sonidos instrumentales y los elementos de timbre, altura e intensidad se contrastan con ambientes y ruidos de tal manera que no se siente una división.

#### **4. PROPUESTA DE ÁREA**

##### **4.1. Propuesta de Sonido**

A través de la propuesta sonora se mantiene el contraste de estos dos mundos y sobre todo, se encuentra presente como hilo conductor, dentro del desarrollo narrativo. Por otra parte es importante crear dos atmósferas basadas en la personalidad del protagonista y las acciones que se desarrollan en la historia.

- La división del sonido según el espacio

El mundo interior de *Disturbio*, no está definido solo por el espacio, en su habitación, si no, por pensamientos y sentimientos que vienen de la mente del personaje. Es decir son intangibles, por esta razón el objetivo es crear empatía y entendimiento por medio del sonido psicológico, donde la mente toma un papel muy importante donde las emociones se transforman en sonidos. Por otro lado la propuesta es crear un ambiente de tensión en todo momento, a partir de

la construcción de ruido, tinnitus, silencios, golpes y sonidos en primer plano de objetos.

Por otro lado, el mundo exterior: está definido por un sonido naturalista, donde el protagonista son los sonidos propios de la naturaleza. El objetivo principal es darle vida al lago y que estos sonidos estén en primer plano para causar más tensión de la corriente del lago, el rechinar de las tablas del puerto y del movimiento. Para entender de mejor manera está propuesta se detallará el proceso que mantuvo *Disturbio* en el sonido tomando conceptos de grandes autores como referencias y adaptarlos a una historia propia para crear un diseño sonoro totalmente pensado en la construcción de un mundo dual basado en las emociones del personaje.

#### **4.2 Sonido psicológico y sonido naturalista.**

En este punto, ya se ha explicado el proceso en el desarrollo narrativo dentro de un mundo dual y los elementos que la componen anteriormente explicados, desde la percepción sonora, el valor añadido, la empatía y la anempatía, así como también el flujo sonoro, para hacerlo más concreto, ahora dichos elementos se dividen de manera más evidente en este mundo dual propuesto para *Disturbio* y se nombra como sonido psicológico y sonido naturalista.

Desde *Psicosis*, de Alfred Hitchcock (1960), el sonido psicológico está presente para realzar y apoyar la imagen, sobre todo cuando se trata de una escena de suspenso o una acción del personaje de mucha intensidad dramática que llevan al espectador a sentir más la presión de lo que está sucediendo dentro del cuadro.

En *Psicosis* este sonido tiene la cualidad de aterrorizar y de causar la sensación de desesperación con la ayuda de varias estrategias de composición como ritmo, el silencio, la repetición, el contraste y *leitmotif*. Aquí también se evidencia los ruidos anempáticos que aportan a la narrativa dependiendo la visión del director y el contenido de sus escenas. La anempatía puede utilizarse para ruidos, como en una escena muy violenta o tras la muerte de un personaje. Entonces estos ruidos son muy necesarios porque realzan el efecto



dramático y lo intensifican, el ruido puede provenir de un chorro de agua, de máquinas, del propio viento o del agua de un lago al chocar contra un puerto.

En una de las más conocidas escenas del director, el asesinato en la ducha, se vuelve más dramática con el sonido estridente de cuerdas que aumentan su intensidad hasta culminar con la acción y después observar que todo vuelve a la normalidad, regresando a la calma con la imagen de la sangre correr por el piso de la bañera. Entonces funciona como la cualidad particular del timbre en el sonido que logra expresar ese sentido de perspectiva interna que crea empatía con el personaje y agrega más brutalidad al acto mediante la anempatía entre imagen y el sonido, el director decide mantener el sonido de la ducha durante un tiempo prolongado, y es entonces donde se vuelve anempático, porque contraste con el asesinato, (nada cambia a pesar de que alguien haya sido asesinado). En esta escena se expone el miedo que un personaje tiene en su interior y sobre todo se adentra a un mundo totalmente distinto para el espectador, pero conocido por el personaje, que muchas veces se vuelve difícil de comprender por sí solo. Por eso el las personas tienen un rol esencial al momento de percibir emociones como el miedo y demás sonidos puntuales dentro de la trama.

De esta manera el norteamericano Walter Murch se refiere al sonido psicológico también como un elemento metafórico mencionando que la mente humana tiene un poder muy grande de interpretación, siendo capaz de llegar mucho más lejos de lo que la imagen y los sonidos la puedan guiar:

“En la mayoría de películas todo es ‘lo veo = lo escucho’. Los sonidos quizá sean impresionantes, pero en tanto proceden de lo que estás mirando aparentan ser la sombra inevitable de la cosa en sí. Como consecuencia, no excitan esa parte de tu mente que es capaz de imaginar bastante más allá de lo que los cineastas son capaces de producir. Una vez que te aventuras en el sonido metafórico, que es simplemente el sonido que no va a la par con lo que estás viendo, la

mente humana busca patrones más y más profundos”. Murch, Walter (2007). *Touch of Silence*.

Entonces el espectador es capaz de reconocer algunos sonidos propios del suspenso dependiendo de su experiencia cinematográfica, en donde se convierte en un imaginario al que responden comportamientos psicológicos y culturales.

Por otro lado, también es importante hablar del sonido naturalista, aquel propio de lo natural y sobre todo real. Este funciona como parte fundamental y esencial dentro de la narrativa, puesto que permanece dentro de la trama con el fin de mantener una sensación y de crear el imaginario en el que todo lo que se ve es real. De esta manera el espectador puede identificarse y dejar de lado el estado consciente de esta presenciando una película. Para entender de mejor manera este concepto es importante citar a Tarkovsky quién analizó el tema en su libro *Esculpir en el tiempo* (1991).

Sobre la música y los ruidos:

[...] Para conseguir que la imagen fílmica sea real y plenamente sonora, probablemente haya que prescindir conscientemente de la música. Viendo las cosas desde un punto de vista estricto, el mundo transformado fílmicamente y el musicalmente elaborado son dos mundos paralelos, en conflicto. Un mundo sonoro organizado de forma adecuada es, por esencia, un mundo musical y como tal un mundo profundamente cinematográfico. (pp. 187).

Entonces un mundo totalmente sonoro tiene el poder de trasladar al espectador a las emociones del personaje, pero existen muchas maneras de llevar a cabo el sonido y muchas veces depende de la visión del director dentro de la obra fílmica. Depende también de la estética que necesita la trama para que sea

contada desde un universo particular. Dentro del cuadro existen pasos, voces, ruidos y sonidos propios del lugar que son simultáneos a la imagen, de aquí viene el sonido naturalista. Por otra parte las emociones se exteriorizan y se convierten en sonidos propios del personaje que le permiten al espectador reconocerlos y tener empatía.

#### **4.3. Paisaje sonoro en un mundo exterior del personaje.**

“Todo cuanto se mueve en nuestro mundo, hace vibrar el aire. Si se mueve de tal manera que oscila más de aproximadamente 16 veces por segundo, este movimiento se oye como sonido. El mundo entonces está lleno de sonido. Escuchen”. (Schafer, 1969, pp.11).

El oído llega a lugares donde la vista no alcanza, por ejemplo, mientras dormimos los ojos descansan, pero los oídos están todo el tiempo en vigilia y el cerebro selecciona los sonidos que provienen del medio en el que habitamos. A todo ese entorno de sonidos se le llama paisaje sonoro. El término fue acuñado por el compositor e investigador Murray Schafer a finales de los años sesenta.

El término central representa al habla, los sonidos sintéticos, el ruido y el silencio. El trabajo de Schafer se involucra con la ecología acústica, disciplina que estudia la relación de los seres vivos con el sonido. En este estudio, el ser humano no es el objetivo de los estímulos y de las emociones, más bien, funciona como intérprete de un mundo naturalmente sonoro. Todo esto engloba una secuencia de particularidades que precisan al individuo y sostienen la idea de contemplarse como persona. Habiendo explicado cada uno de estos elementos que componen el diseño sonoro, ahora se explicará como fueron puestos en práctica en *Disturbio* dentro de su desarrollo narrativo.

#### 4.4. Disturbio

Las características antes mencionadas son importantes dentro de una atmósfera sonora porque permiten al espectador distinguir momentos cruciales dentro del cuadro, guiados por el sonido en conjunto con la imagen, dentro de una práctica basada en la percepción de la cotidianidad de su entorno acústico.

Disturbio es un thriller psicológico que narra la historia de Jordan que se encuentra atrapado dentro de un mundo dual. El primero es un mundo interno en el que esconde sus sentimientos más oscuros y sobre todo los pensamientos que provienen de su mente, este mundo se distingue del otro por el sonido, en el cual se trabaja sonido psicológico, utilizando elementos puntuales como voces distorsionadas, una atmósfera pesada creada con sonidos de bajo muy graves, *tinitus*, sonidos específicos de objetos que se distorsionan y sonidos propios del lugar (ambientes). También, siguiendo con lo propuesto, la computadora que es un objeto muy importante dentro de la historia y se encuentra presente en todo momento, por esta razón se creará un sonido especial para darle más énfasis y vida a la página web. Este sonido apoyará a la idea de encerrar al personaje en esta vida virtual y aturdirlo de tal manera que le genere una molestia, esta sensación se logrará con el uso de sonidos electrónicos graves en la escena.

Toda esta atmósfera sonora es sólo para su mundo interior, pues es importante resaltar objetos puntuales que detonan una acción en el personaje y le producen la sensación de encierro, desespero bajo sus pensamientos. Otro elemento importante planteado en el desarrollo narrativo es el uso del sonido como hilo conductor, para que se comprenda de mejor manera la complejidad de este mundo lleno de sensaciones, con el objetivo de que el espectador se conecte con la situación y por percepción propia identifique al personaje, a sus acciones, a sus sentimientos con un sonido en específico y lo mantenga hasta el final de la historia, por el simple sentido de ubicación y diferenciación de este mundo psicológico.

Para el mundo exterior, propio de su entorno y al que pertenece el personaje, se propone sonido naturalista que significa sonido real, para la creación de esta atmósfera se utilizará los sonidos propios del lugar, sobre todo en el lago, donde suceden las acciones más importantes de la historia y que funciona como hilo conductor de la trama. Se grabará el ambiente como tal, como el sonido de las olas golpearse contra el puerto de madera, el rechinar de las tablas del puerto, el golpe de las cadenas que sujetan el muelle, el sonido de los patos que están en el lugar, todo lo proveniente de la naturaleza, con el objetivo de darle más fuerza y protagonismo al lugar. En la edición se trabajará volumen e intensidad de estos sonidos para que no pasen desapercibidos dentro de la escena y crear un sentido de identificación para apelar a las sensaciones de los personajes que se encuentran en todo momento en el puerto realizando acciones con movimientos bruscos. Finalmente tener el sonido del chapoteo de Andrés cuando es lanzado al lago y crear incomodidad en el espectador, manteniéndolo durante toda la escena.

Otra propuesta dentro del diseño sonoro para *Disturbio* es prescindir de la música, el objetivo es evocar en el espectador el mismo sentimiento del personaje por medio sólo del sonido sin tener que conducir al espectador hacia las acciones por medio de la música, en este caso, en vez de ayudar a evocar emociones, la música podría distraer al espectador e incluso ser muy prescindible por el montaje, donde una escena del pasado se une con la del presente por medio de sonidos específicos, entonces la utilización de la música bajo esas circunstancias, adelantaría al suceso y no generaría el mismo impacto.

## 5.CONCLUSIONES

Después de pasar por un proceso de investigación, creación y práctica se llevó a cabo toda la propuesta sonora, donde se planteó un mundo dual, con un sonido psicológico y naturalista, la investigación ayudo a poner en práctica dicho término desde la filmación, con un antecedente ya creado de cómo exponer los sentimiento del personaje sin tener que mencionarlos dentro de la escena, al contrario por medio del sonido descubrir estás sensaciones que engloban su mundo, también es importante saber en que momento era propicio hacer uso de este elemento sonoro y cuando no. Finalmente, resalto que fue importante seguir la propuesta de principio a fin, desde la grabación, ya que era una de las fases más importantes para el desarrollo narrativo de la historia.

Dentro de todo el proceso fue importante entender al sonido con sus características, su utilización y la manera en que podía ser puesto en práctica, sobre todo en una historia totalmente nueva y que compartía un mundo dual con un mismo personaje. *Disturbio* fue pensando desde el sonido, como un hilo conductor, que realce las emociones del personaje, sobre todo en los conflictos, esta característica del sonido se logró desde el montaje en donde las acciones de la escena anterior se unían con sonido específicos y significativos del personaje, teniendo así un producto audiovisual que sustente y compruebe está investigación, resulta emocionante, ver en imágenes una propuesta pensada desde su guion.

## REFERENCIAS

- Adam, F. (Producer), Richard, K. (Director). (2001). *Donnie Darko* [Película]. Estados Unidos, CA: Newmarket Films.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- David Fincher, *Fight Club*, tomado de Grupo Lighting, 2018.
- Eiriz, C. (no data). *Retórica de las relaciones entre imagen y sonido: Un estudio acerca de las operaciones y relaciones en los puntos de sincronización*. (Proyecto de Investigación Disciplinar). Recuperado de [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectograduacion/archivos/994.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/994.pdf)
- Gulick, Angella Michelle. *The Handmaid's Tale*, Examining its utopian, dystopian, feminist and postmodernist traditions. Iowa: Iowa State University, 1991.
- Haneke, M. (Director). (1992). *Benny's video* [Película]. Suiza: Wega Film.
- McLuhan, M., Watson, W. (1970). *From Cliché to Archetype*. New York: Viking
- Murch, Walter (2000). "Stretching Sound to Help the Mind See". En FilmSound.org. [https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen\\_ac%C3%B3stica](https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_ac%C3%B3stica)
- Schafer, R. Murray (1969). *The New Soundscape*. Don Mills.
- Schafer, R. Murray (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books.
- Tarkovsky. (1991). *Esculpir en el tiempo*. Buenos Aires: Rialp.

## **ANEXOS**



"Disturbio"

Escrito Por:

Saskya Aranda

EXT. CALLE DEL LAGO - ATARDECER

El viento mueve con fuerza los pequeños arbustos verdes que bordean la acera de la calle larga y angosta que va en dirección al lago, a los lados hay casas desoladas, en el piso hay pequeñas montañas de tierra con polvo que se esparcen hasta la calle de piedras, a su derecha se observa la inmesidad del lago que rodea el pueblo. Se escuchan unos pasos a los lejos, la tranquilidad es interrumpida por JORDAN (21) que corre por la calle, vestido con pantalón negro desgastado y sucio de tierra, chompa azul con capucha y zapatos negros, su rostro es de aspecto ojeroso, su piel es pálida, sus labios están morados y partidos, sus manos están rojas y un poco moradas tiene, hace puños con la mano, su mirada es fija hacia adelante.

EXT. LAGO - ATARDECER

Se escucha el sonido de las pequeñas olas del lago que se forman por el fuerte viento, golpean el borde del solitario puerto que está cerrado al rededor por una CINTA AMARILLA que dice "peligro", el puerto flotante, se mueve por la corriente del lago. Jordan corre hasta llegar al puerto, se detiene de manera abrupta delante de la cinta, la arranca, la mitad de la cinta queda colgando de los palos de madera que forman un arco en el puerto, Jordan camina hasta el borde del piso, se detiene en el filo del lago lo mira con desprecio, su respiración es agitada, se queda parado unos segundos, respira hondo y grita con todas sus fuerzas, Vemos el inmeso lago, hasta dejar de escuchar su grito.

SOBREIMPRESIÓN: "DISTURBIO"

EXT. CALLE DE LA CASA - TARDE

Jordan vestido con un pantalón negro desgastado, chompa gris, zapatos negros, camina despacio por la vereda de la calle adoquinada y angosta, a los lados hay casas de pintura desgastada, muy cerca se aproxima un grupo de CHICOS que caminan de frente a él, se ríen fuerte, Jordan los mira de reojo y continua, se cruzan, ellos no lo miran, pasan a su lado y uno de ellos lo empuja con el hombro, Jordan regresa la mirada fija hacia ellos y los observa alejarse, camina unos pasos más en dirección a la puerta de su casa.

## EXT. CASA - TARDE

La casa es de un piso, por fuera la pintura está desgastada, la puerta es vieja, las ventanas están tapadas por unas persianas, al rededor hay tierra y un pequeño camino hacia la puerta, a un lado de su casa está parada una CHICA que barre la vereda, se detiene, se fija en Jordan y lo sigue con una mirada extraña, Jordan se pone la capucha y agacha la cabeza, antes de llegar a la puerta se detiene, mira a la CHICA fijamente unos segundos, frunce el ceño, hace un gesto con la cara y continua, saca las llaves de su bolsillo, abre la puerta, entra.

## INT. CASA - TARDE

Una habitación pequeña oscura, dentro hay una cama arreglada con sábanas azules, la cama está pegada a la pared, cerca hay un pila de ropa encima de una silla, del otro lado está la computadora de escritorio junto a un sillón antiguo, al otro lado de la habitación hay una cocineta vieja encima de una mesa con platos sucios.

Jordan entra a la habitación y la mira detenidamente, cierra la puerta negra, se escucha el golpe de la puerta. Jordan lanza las llaves en la mesa alado de la cocineta, camina hasta el el filo de la cama, unas gotas le caen en el rostro, jordan mira al techo, se limpia, se restriega la cara con su mano, camina a hacia la computadora, la enciende, mira el cable de la conexión, se soba varias veces las manos y golpe el pie con el filo del escritorio, arregla la panatalla y la hace más adelante, hace un ruido, se inclina para atrás, se cubre los ojos con la manos, cierra los ojos, sólo es escucha la computadora vieja y el golpe de su pie por unos segundos. Suenan golpes de la puerta, Jordan, se saca las manos de los ojos, los abre, y los cierra de nuevo, los golpes no se detienen y son más intensos, Jordan se queda unos segundos forzando los ojos cerrados, el último golpe es más fuerte, Jordan se levanta, la computadora está encendida, la mira, se vuelve a sentar, la puerta suena, jordan se para, va hacia la puerta, la abre hasta la mitad, sólo se ve un destello de luz muy intenso desde afuera, Jordan se cubre la cara.

DESTELLO DE LUZ.

INICIO DE MONTAJE

EXT. LAGO - DÍA

Detello de luz. Vemos la inmesidad de un lago, cerca un terreno de tierra amplio y una cabaña desolada, en el piso hay unos montes verdes que rodean el filo del lago. En una esquina hay un puerto largo y angosto de madera con tablas a los lados y al final una madera que flota y termina en el lago hondo.

A lo lejos se escuchan unas risas, se ve a Jordan, DIEGO (22) vestido con un pantalón jean azul desgastado y una chompa roja, a su lado está ANDRÉS (21) vestido con un pantalón jean azul y una chompa con agujeros desgastada. Se aproximan entre risas hasta el puerto, Diego se adelanta un poco y sube primero apresurado, salta y las tablas rechinan, regresa su mirada a Andrés que se detiene a mirar las tablas del techo del puerto, Jordan lo empuja, Andrés quita la mirada rápidamente de las tablas y camina atrás de Diego, Jordan los mira, trata de sonreír un poco con los labios entre abiertos, empuja a Andrés, da un pequeño salto en las tablas flotantes que se mueven por el peso. Los dos caminan hasta la segunda tabla, Andrés se queda en la primera un momento.

ANDRÉS

Este piso se va a hundir de lo viejo que está.

Jordan asienta con la cabeza, y regresa su mirada al lago, Andrés camina más despacio hasta la segunda tabla. Jordan mira el agua del lago desde el filo del piso.

ANDRÉS

Hace mucho frío.

JORDAN

¿Qué pasa si nos metemos ahí?

ANDRÉS

No voy a meterme, está agua debe estar helada.

DIEGO

Apostemos a ver quién se aguanta el frío del lago.

Jordan retrocede hasta el puerto, mira en el piso unas piedras, las coge y se acerca al filo del puerto, mira el lago y con fuerza lanza una piedra al lago, se escucha el ruido de la piedra caer al agua.

La piedra cae en la profundidad del agua.

FUNDIDO EN NEGRO

EXT. LAGO - TARDE

Jordan limpia la cámara de su celular, que sostiene en las manos.

JORDAN  
No pasa nada.

Diego mira a Andrés

DIEGO  
(irónico)  
¿Tienes miedo?

ANDRÉS  
¿Para qué vamos a hacer eso?

DIEGO  
Ya no seas cobarde, los tres vamos  
a hacer lo mismo.

Jordan empuja con el brazo a Andrés, se escucha el rechinar de las tablas del piso.

Diego se ríe a carcajadas, Andrés se para en el filo del puerto, mira el lago, respira hondo. Andrés los mira enfurecido, retrocede, se saca los zapatos y los deja a un lado, regresa al filo y se queda inmóvil unos segundos, Diego regresa su mirada a Jordan que está en su celular, lo levanta, empieza a filmar, hace un video en tiempo real, se ve los usuarios que están observando, que se conectan de a poco, encuadra a Andrés y lo filma, desde la pantalla se ve a Andrés parado de espaldas, Diego se mira el reloj que tiene en el brazo, se ve un destello de luz que cubre el rostro de Diego.

INT. CASA - TARDE

Jordan abre más la puerta, se ve el destello de luz, Diego empuja la puerta, entra y la cierra con fuerza, Jordan se sienta en un sillón y lo mira fijamente. Diego tiene un periódico en la mano, se lo lanza en las piernas a Jordan, él lo abre y mira en la portada la FOTO muy borrosa de Andrés en el piso del lago, Jordan arruga el periódico, lo lanza al piso.

DIEGO  
¿Aquí te vas a escoder todos los  
días?

(CONTINÚA)

JORDAN  
(calmado)  
¿Qué quieres?

DIEGO  
Que vayas y digas la verdad.

Jordan se para del sillón y se sienta de nuevo en la computadora, mira la pantalla con la página web ya abierta.

JORDAN  
Yo no hice nada o ¿se te olvidó lo que paso?

DIEGO  
Tú estás enfermo.

Diego pateo la silla del escritorio donde está sentado Jordan, él se para lo mira fijamente, su respiración es agitada. Se escucha el sonido de una notificación de una página web en la computadora, Jordan mira la pantalla que está borrosa, Diego lo increpa.

DIEGO  
Tú no hiciste nada para ayudarlo y estuviste ahí.

JORDAN  
¿fui yo que lo jodi?

Jordan se da la vuelta y está frente a la computadora.

DIEGO  
Pero lo trate de ayudar.

JORDAN  
tú no lo ayudaste, así que no vengas a decirme nada ahora.

DIEGO  
Aquí el único culpable eres tú.

Diego se da vuelta, se rasca la cabeza, coge un vaso de vidrio vacío del mesón y lo lanza con fuerza contra la pared muy cerca del brazo de Jordan, él se mueve un poco, la sangre cae de su brazo, se queda observando inmóvil, Diego sale de la habitación. Se escucha el sonido de la página web, Jordan se toca la sangre, saca su celular del bolsillo, filma la sangre caer de su mano, mira la pantalla de la computadora, deja el celular en el escritorio, coge una camiseta del piso, le arranca un pedazo de tela se seca el brazo y se lo envuelve y hace un nudo.

Se observa en la pantalla una PÁGINA WEB con fondo azul y negro, los títulos están en mayúsculas y de color rojo, hay videos y fotos sangrientos que no se observan con claridad. Jordan ingresa con un usuario llamado "J.002" se despliega la página con un post de un usuario llamado "LADO OSCURO" que dice "El reto de (J.002) es el que tiene más vistas está semana, con un reto cumplido más podrá manejar esta página con lo que quiera satisfacerse, todos queremos ver cosas más sacrificios". Jordan sigue bajando con el mouse, se detiene en otro comentario que dice "J.002 el próximo que sea de tortura" sigue bajando y mira las visitas a su perfil de usuario, sonrío, da golpes en el escritorio, las visitas siguen subiendo, Jordan da clic en una pestaña de nombre "RETOS" se refriega la cara.

JORDAN  
(emocionado)  
Gracias a Andrés voy a tener más usuarios viéndome.

Jordan se apreta el brazo, se lastima, se queda quieto, mira a la pantalla, se escucha un pito muy agudo que se produce en sus oídos, Jordan se tapa las orejas y cierra los ojos.

UNIÓN DESDE SONIDO

FUNDIDO EN NEGRO

EXT. LAGO - TARDE

Se escucha un pito muy agudo que proviene de los oídos de Jordan, se tapa la oreja derecha y empuja a Diego hacia Andrés, Diego mira a Jordan, se acerca rápidamente a Andrés y lo empuja con fuerza al lago, Andrés cae un poco lejos del puerto, trata de mantenerse flotando, Jordan sigue filmando, se ve en la pantalla del celular los usuarios.

Andrés los mira, respira hondo y grita. La corriente del agua lo empuja un poco más hacia el fondo, Andrés se sumerge hasta el fondo. Jordan se acerca al filo con el celular.

Se ven burbujas en una parte del lago, Diego mira su reloj. Andrés saca la cabeza, alza los brazos y los mueve agitado

ANDRÉS  
(desesperado)  
!Ayúdenme!

Andrés mantiene un poco de su cabeza fuera del agua, se hunde de nuevo. Se sumerge y sale de nuevo varias veces, alza los brazos. Diego mira a Jordan.

(CONTINÚA)

Jordan mira la pantalla del celular, se unen más usuarios al video, continua filmando.

DIEGO  
¿Qué estás haciendo? deja de filmar.

JORDAN  
(Eufórico)  
No puedo, hay muchos usuarios viendo.

Diego se coge la cabeza, mira a todos lados, todo está desolado, camina de un lado al otro. Andrés se sumerge.

Diego golpea el celular de Jordan, cae al piso, se ve en la pantalla el lago desolado, se apaga la pantalla.

FUNDIDO EN NEGRO

FIN DE SECUENCIA DE MONTAJE.

INT. CASA - TARDE

El sonido agudo deja de sonar, Jorda abre los ojos, en la pantalla el video de Andrés filmado desde el celular, Jordan lo mira y sonríe, baja con el mouse rápidamente todos los comentarios, uns VOCES DISTRSIONADAS empiezan a sonar desde su cabeza, se detiene en uno que dice "J.002 YA TENEMOS TÚ SIGUIENTE RETO", las voces son más fuertes, se levanta de la silla, retrocede mira la pantalla, camina hacia un espejo que está cerca de la cama, se mira detenidamente, su mirada es fija.

JORDAN  
¿Qué hiciste?

Jordan retrocede lentamente, se agacha debajo de la cama, saca una pala, se levanta, se pone la capucha, sale apresurado de la habitación.

EXT. CALLE - TARDE

Jordan camina apresurado por la calle con la pala en la mano, la mirada fija hacia adelante, saca su celular del bolsillo, se ve en la pantalla usuarios que están viendolo en vivo, las voces distorsionadas de su cabeza vuelven.



## EXT. CEMENTERIO - ATARDECER

Jordan está parado frente a la tumba de Andrés, lee la lápida detenidamente, se agacha, coge la pala y empieza a cavar, saca la tierra del suelo, las flores que están cerca se caen, cava por algunos segundos, Jordan suelta la pala, respira hondo, mira el reloj que tiene puesto, enciende la pantalla mira cuantos usuarios lo están viendo, Jordan se filma la cara, se saca la capucha y lee los comentarios con la mirada.

Jordan sonríe, se ve la batería baja, gira el celular, gabra hacia tumba, la pantalla del celular se apaga, mira el celular, aplasta el botón de encender, lo golpea, se topa la cabeza con la mano, apreta varias veces el botón de encender, baja el celular mira a su alrededor, grita.

Se ve el número de personas en la transmisión que baja rápidamente hasta quedar en 0. Jordan camina de un lado a otro.

## INT. CUARTO DIEGO- ATARDECER

Desde una pantalla de computadora se ve a Jordan en el cementerio, Diego está frente a la computadora, sonríe y escribe un mensaje en la página web, con el usuario (LADO OSCURO)"J.002 no pudo con los retos que le pongo para esta página, es eliminado". Diego apaga su computadora.

## EXT. CEMENTERIO - ATARDECER

Jordan lanza el celular y grita, las voces distorsionadas dejan de escucharse, se da vuelta y corre.

FIN

