



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL PROCESO DE COMPOSICIÓN MUSICAL ENFOCADO EN LA
CONSTRUCCIÓN DE ATMÓSFERA DE UNA MINISERIE
CINEMATOGRAFICA

AUTORA

DINAH MICHELLE ARGÜELLO PAZMIÑO

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL PROCESO DE COMPOSICIÓN MUSICAL ENFOCADO EN LA
CONSTRUCCIÓN DE ATMÓSFERA DE UNA MINISERIE
CINEMATOGRAFICA

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine

Profesora guía

Ana Gabriela Yáñez Moncayo

Autora

Dinah Michelle Argüello Pazmiño

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, **El proceso de composición musical enfocado en la construcción de atmósfera de una miniserie cinematográfica**, a través de reuniones periódicas con la estudiante, **Dinah Michelle Argüello Pazmiño**, en el semestre **(2018-2)**, 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: 1721606703

DECLARACIÓN DE PROFESORES CORRECTORES

Declaramos haber revisado este trabajo, **El proceso de composición musical enfocado en la construcción de atmósfera de una miniserie cinematográfica**, de la estudiante, **Dinah Michelle Argüello Pazmiño**, en el semestre **(2018-2)**, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Magíster Galo Andrés Semblantes
Valdez

CI: 1713503512

Marcelo Fernando Vásquez
Guevara

CI: 1706731294

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA ESTUDIANTE

Declaro haber revisado este trabajo, **El proceso de composición musical enfocado en la construcción de atmósfera de una miniserie cinematográfica**, de la estudiante, **Dinah Michelle Argüello Pazmiño**, en el semestre **(2018-2)**, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Dinah Michelle Argüello Pazmiño

CI 1724625551

AGRADECIMIENTOS

A Gaby porque siempre lo entendió,
a mi familia porque nada les pareció imposible,
y a mis amigos, con quienes las ideas se volvieron posibles.

DEDICATORIA

A los mens

A todas las personas que
fueron mi inspiración de
principio a fin

RESUMEN

Este trabajo reflexiona acerca de la influencia tanto narrativa como emocional que tiene la música en una obra cinematográfica. Desmenuza el proceso de la composición musical, en busca de la importancia que tiene cada estructura interna. El proyecto audiovisual a analizar y realizar, *Voyager*, es un *spin off* de la miniserie *CERO*. Este ha sido creado en base al objetivo de estudiar el proceso musical desde la creación del guion. El proyecto motiva a ser más consciente sobre todo lo que significa una pieza musical, más allá de ser un acompañamiento para la imagen. Por medio de varias pruebas y propuestas aplicadas al proyecto, se logrará registrar los resultados en un cortometraje de ciencia ficción. Finalmente, incluyendo ejemplos fílmicos y visuales, se responde a las incógnitas planteadas a continuación en base al análisis y la experiencia propia.

ABSTRACT

This work reflects on the narrative and emotional influence of music in a cinematographic work. It breaks down the process of musical composition, in search of the importance of each internal structure. The audiovisual project to analyze and perform, *Voyager*, is a spin off of the mini-series *CERO*. This has been created based on the objective of studying the musical process since the creation of the script. The project motivates to be more conscious about everything that a piece of music means, beyond being an accompaniment for the image. Through several tests and proposals applied to the project, the results will be recorded in a science fiction short film. Finally, including filmic and visual examples, the following questions are answered based on analysis and own experience.

ÍNDICE

1.	Nota de intención.....	1
2.	Sinopsis.....	2
3.	Fundamentación	
3.1.	Introducción	3
3.2.	Referentes teóricos	4
3.3.	Referentes cinematográficos.....	6
3.4.	Propuesta de área	
3.4.1.	Reescribiendo el guion en un pentagrama.....	11
3.4.2.	¿Cómo suena lo que sientes?	12
3.4.3.	Dibujando el sonido	14
3.4.4.	Atmósferas musicales en una historia futurista.....	18
3.4.5.	Voyager	20
3.4.6.	Música mental en el rodaje	21
4.	Conclusiones.....	22
5.	Glosario.....	24
6.	Referencias.....	26
7.	Anexos.....	28

1. NOTA DE INTENCIÓN

Mucho antes de iniciar mi carrera como cineasta, mi interés musical ya se había desarrollado. Cuando comencé a estudiar cine pude relacionar estas dos clases de arte inmediatamente, queriendo siempre mantenerlos ligados. Personalmente creo que la música tiene un poder increíble sobre la mente humana y el comportamiento en sí. Así que, al momento de decidir aplicar un proceso más profundo para la conceptualización y creación musical, entendí la necesidad de crear un guía propia para el proyecto y partir de esta para el futuro. En el ámbito artístico es muy complicado atenerse a reglas o normas al cien por ciento, justamente porque el arte rompe con eso y de allí nace su esencia. Pero, crear ciertas directrices para algunos procesos creativos pueden ser de gran ayuda especialmente para aprovechar muy bien el tiempo y explorar más ampliamente cada paso hacia la composición final.

La decisión de crear un proyecto de ciencia ficción parte mucho de mis influencias cinematográficas a lo largo de mi vida. Siempre hubo mucha afinidad con este género y cómo contaba situaciones simples de formas increíbles. La oportunidad de explorar el sonido y la música en este género me parece perfecta para adquirir una maduración artística más fuerte en esta etapa de mi carrera. Cada vez que surge la pregunta ¿Por qué haces cine? mi respuesta desde el primer día ha sido: porque en el cine nada es imposible, puedo crear mundos, personajes, situaciones y realidades que ningún otro medio lo hace igual que el cine.

2. SINOPSIS

John Wilder, un alienígena de la raza que precede a los humanos, es el encargado de monitorear la misión que viene a recuperar la esfera que hace miles de años ellos plantaron para fertilizar el planeta. Su obsesión por nuestra sociedad empezó hace mucho tiempo cuando encontró la información enviada en una de las sondas Voyager lanzadas al espacio en los años 70, es por eso que John decide sabotear dicha misión, luego de recibir un mensaje de auxilio enviado desde la tierra cuando el fin está por llegar. Sus únicos obstáculos son su maestro y el enviado a la misión, quienes creen fielmente en que no deben intervenir por ningún motivo en la actual situación decadente de la tierra, pues somos nosotros mismos quienes nos hemos orillado hacia el inminente fin.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1. Introducción

“Si te toco una pieza de música, es cuando realmente puedes mirar dentro de mí” (Zimmer, s.f). Esta cita no es solamente un indicio de lo que se va a hablar, es un hecho que se ha logrado experimentar por mucho tiempo y gracias a eso, poder contar historias, momentos y emociones a través de la música. Desde una mirada cinematográfica se puede interpretar la misma cita de la siguiente manera: si escuchas la pieza musical de una película, podrás asegurarte si te hará reír o llorar. Desde que inició la investigación del tema, ha surgido una inmensa necesidad de poder explicar todo lo que conlleva la creación musical, y cuán importante es esta tanto en la vida como en el cine, en este caso para *CERO*, una miniserie futurista y *Voyager*, uno de sus episodios.

No hace falta hacer un recuento histórico de cómo se involucró la música en el cine. Sólo hay que saber que su propósito evolucionó de ser un acompañamiento a una catapulta de emociones, que a veces no se disparan con la imagen o el diálogo. Cuando la música se fusiona con el cine deja de lado su objetivo de ser un show y deleitar al público con una pieza armónica recordable. En vez, la música busca excavar dentro de la audiencia, remover sus emociones y contar la misma historia que se ve en imágenes, pero con el poder de hacerse entender con los ojos cerrados. El *score* de una obra debe cumplir el objetivo de transmitir la premisa del guion, sin importar si esta es satisfactoria o angustiante. La música en el cine no se encuentra atada a un compás estándar, o a una estructura rígida como la de una sinfonía; en el cine cualquier sonido puede ser parte del *score*, si el guion narra una historia borrosa, no lineal y con final abierto, pues su música deberá reflejar eso con un compás no tradicional, con una instrumentación que sea difícil de reconocer y

un motivo musical que parezca transmitir alegría pero que tenga una inconfundible melancolía cargada en su última nota.

Renombrados compositores musicales y autores han sido de mucha inspiración para conocer e ilustrar la composición musical para cine desde una perspectiva creadora más sensible. Entre los referentes están: Hans Zimmer, cuyo trabajo para *Interstellar* de Christopher Nolan (2014) será parte del análisis; Kyle Dixon y Michael Stein, compositores del *score* de la serie *Stranger Things* de los hermanos Duffer (2016); Adorno & Eisler, autores del libro *El cine y la música* (1976), donde afirman que la pieza musical ya debería existir desde que el guion está listo. Dicho esto, solo queda mencionar las dos incógnitas próximas a despejarse en esta investigación: ¿Qué momentos comprenden crear un tema musical basado en la emoción principal de una miniserie? ¿Cómo sonará Voyager?

3.2. Referentes teóricos

Hay un fragmento en el texto *El cine y la música* que dicta lo siguiente: “La intervención planificada de la música debería comenzar con el guion y la cuestión de si la música debe traspasar o no los límites de la consciencia debería decidirse siempre en virtud de las concretas exigencias del guión.” (Adorno & Eisler, 1976, p.24). En base a esta reflexión, se puede comenzar la etapa de releer el guion y decidir en un primer acercamiento qué momentos serán musicalizados. Hay que tener siempre en cuenta la emoción y objetivo de la historia, por eso es muy importante hablar con el director y/o guionista en este proceso para poder entender y estar de acuerdo en lo que cada escena quiere transmitir. En el fragmento anteriormente mencionado, se hace énfasis en el proceso de escritura; este puede tomar varios meses hasta tener una versión de guion que pueda pasar a ser rodada, pero de igual manera

trabajando a la par en la composición, la propuesta madurará y se acoplará de una forma más orgánica con la historia.

Un buen ejercicio es dividir el guion por beats, definir cuál es el cambio narrativo en ese momento y cómo las emociones que se transmiten van mutando. De esta manera es mucho más sencillo poder imaginar cómo la música debería avanzar. Por ejemplo, en una secuencia onírica que parece muy confusa, se desarrolla la intriga hasta que un par de ojos se abren junto con una respiración rápida y fuerte dando a entender que se trataba de una pesadilla. Un punto muy importante a tomar en cuenta es que, la musicalización de una escena no significa crear una sinfonía con toda clase de instrumentos que abarroten todo el momento. Por el contrario, una escena puede tener una sola nota de piano constante que se hace cada vez más perceptible.

Poniendo como ejemplo práctico a *Voyager*, desde que se trabajó con el guion se descubrió que la mayoría de momentos que se musicalizarían no debían ser tan complejos en su instrumentación. Ya que la música iba a simbolizar a cada personaje. Por lo tanto, la estructura se mantendría simple con no más de cuatro instrumentos en total, porque es lo que el guion exige. Para tener una idea más clara de este proceso, ayuda mucho la curva de emociones, que representa prácticamente la evolución de emociones ligadas a la música en distintos momentos de la secuencia presentada. Como por ejemplo:

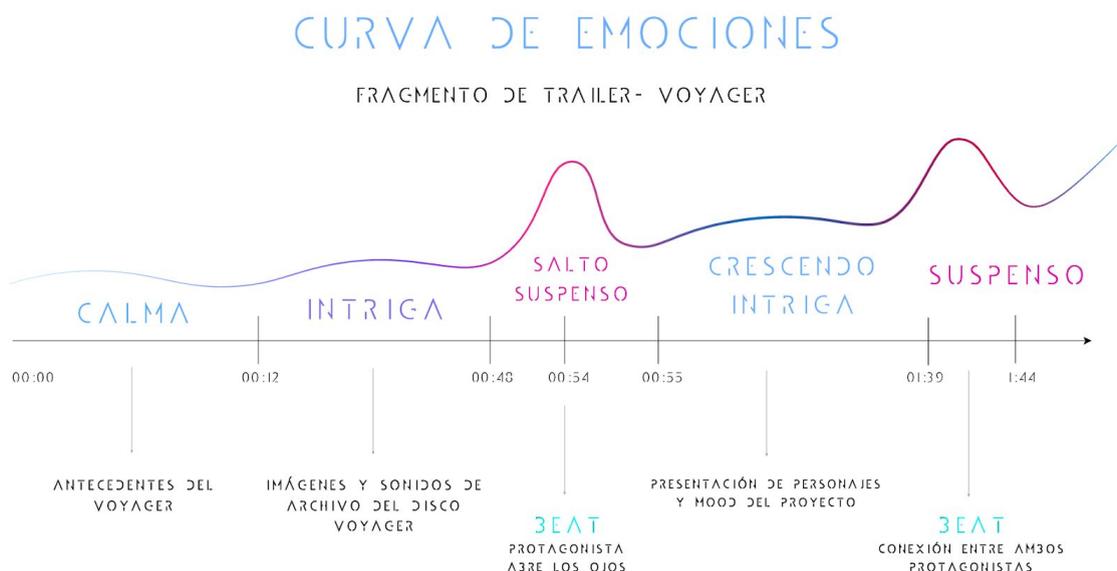


Figura 1. Curva de emociones

3.3. Referentes cinematográficos

La mayoría de referentes fílmicos han sido escogidos por su ambientación en épocas futuras, al igual que *Voyager* y *CERO*. La elección de la temática futurista ocurrió por el objetivo de proyectar situaciones sociales, políticas y culturales varias décadas hacia el futuro progresivamente. Se han escogido algunas obras que utilizan el futurismo de distintas formas tanto es su estética como en los recursos sonoros y musicales.

Uno de los referentes para la musicalización es *Interstellar*, dirigida por Christopher Nolan (2014). Cuando Hans Zimmer compuso el *score* para esta obra, su primera y más importante regla fue mantenerlo simple. Evidentemente el resultado es excepcional. Al tratarse de una película de ciencia ficción futurista, la música cumple con una instrumentación etérea, que da la sensación de fluidez, donde el inicio y el final no se reconocen con facilidad. En sus melodías hay un ápice de melancolía entre todo el drama y el misterio, que simboliza la relación padre e hija en la historia. La forma en que el futurismo se

ha tratado en esta película es bastante sutil, pero muy bien establecido según su contexto; eso también es fácil identificarlo por los instrumentos y sonidos puntuales a los que relacionamos mucho con el futuro, gracias a una idealización colectiva de que el futuro significa avance tecnológico y por ende, artificial. La mayoría de estos instrumentos emiten sonidos metálicos, simulan viento y también son bastante utilizados los sintetizadores suaves. En cuanto a la progresión que tiene la música, el motivo guía está presente en cada uno de los temas que forman el *score*, siendo este la parte melancólica. Y en cada uno se nota una fórmula de calma-turbación-calma que se traduce con el ritmo y tempo.

Este referente emplea el futurismo combinándolo con lo contemporáneo de una manera bastante orgánica; y es justamente lo que se quiere lograr en el proyecto. Además, cumple con todos los requisitos a nivel sonoro que desearía llevar a cabo al crear la música; uno de ellos bien puede ser mantener la simpleza sin descuidar la emoción evitando que se convierta en un acompañamiento o muletilla. Por ejemplo, hay varias series televisivas que recurren a la música preexistente para realzar la emoción que sucede, frecuentemente en las tragedias. Este referente es bastante útil para entender cómo un motivo puede ligarse a uno o varios personajes para caracterizarlo más profundamente. El tema principal de la película representa al padre y su hija en esta situación trágica que deben pasar para poder volver a encontrarse.



Figura 2. fotograma de *Interstellar*

Tomado de Nolan, 2014.

Otro de los referentes es *Blade Runner 2049* dirigida por Denis Villeneuve (2017). Esta película, como su título lo indica, se sitúa en el año 2049 y en su estética prevalece la mirada de un futuro oxidado, donde el crecimiento de la población ha hecho que los lugares pierdan su belleza y se conviertan en sitios cada vez más comprimidos y fríos. Usa muchas texturas metálicas, el agua en forma de lluvia, charcos y humedad; todos estos elementos se ligan a la instrumentación y los sonidos predominantes como: sintetizadores, bajas frecuencias, sonidos metálicos y tonos agudos para objetos puntuales como luces fuertes.



Figura 3. fotograma de *Blade Runner 2049*

Tomado de Villeneuve, 2017

Lo que se rescata de este referente es justamente cómo vincula las texturas con la instrumentación y crea un armonía en el diseño sonoro y visual. El tono dramático y oscuro que utiliza este film es una de las maneras para representar al futuro como algo incómodo y no tan prometedor. A diferencia de las suposiciones acerca de los avances tecnológicos y calidad de vida de primera que se espera en algunos años, esta clase de perspectivas fatalistas y extremistas son precisamente las que exploran cómo un “avance” no necesariamente es positivo. Relacionando esto con *CERO* y *Voyager*, es precisamente la palabra clave que se debe representar: involución.

El tercer referente se titula *Beyond the Black Rainbow*, dirigida por Panos Cosmatos (2010). Esta obra, a pesar de que se sitúa en el año 1983, muestra toda una estética y perspectiva futurista en cuanto al minimalismo y la clase de tecnología que se visualiza. Sin embargo, hay ciertos objetos y recursos que forman esta combinación entre lo retro y lo futurista; ligado a esto se encuentra el uso de ciertos instrumentos que son característicos de esta época ochentera.

La película utiliza los sintetizadores en la construcción de los ambientes. No forman necesariamente una pieza musical, sino que son parte del diseño sonoro dentro de la escena. En este caso, en una de las primeras escenas, su propósito es establecer el *mood* misterioso y extraño dentro de esta película, dar la sensación de algo desconocido y provocar desconfianza hacia el personaje que lleva la escena, el doctor. Algo bastante notorio en esta obra es cómo la instrumentación parece tener sincronía con la iluminación. A diferencia de los referentes anteriores, el futurismo aquí es bastante extremo en cuanto a los diseños y la estética de los espacios con iluminación indirecta, totalmente artificial y sus cambios sutiles de color.

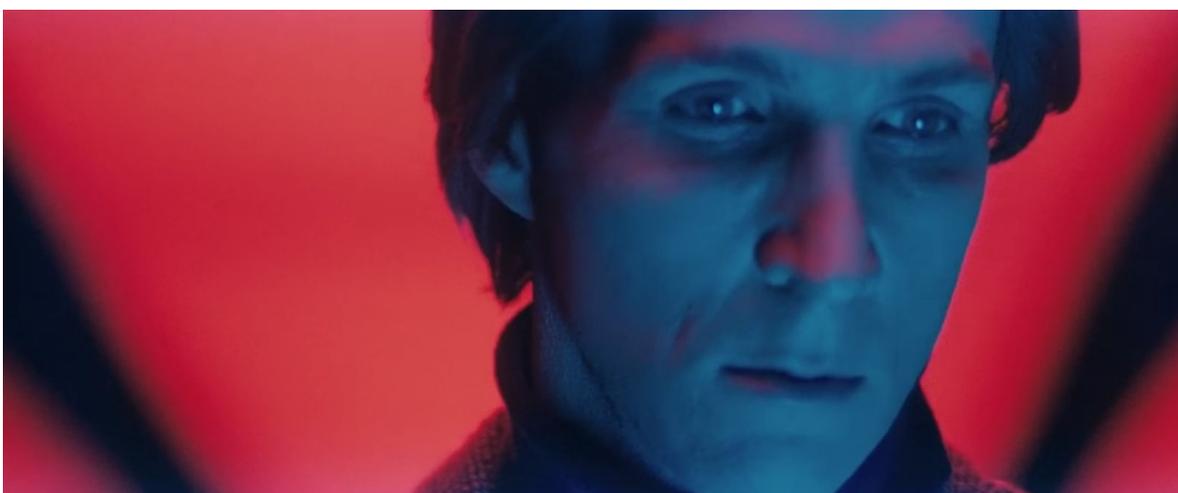


Figura 4. Fotograma de *Beyond the Black Rainbow*
Tomado de Cosmatos, 2010.

3.4. Propuesta de área

3.4.1. Reescribiendo el guion en un pentagrama

El primer acercamiento a esta primera etapa de composición comienza por haber leído el guion tantas veces sea posible como para identificar cada emoción que contiene. Después de haber utilizado la curva de emociones con todo el guion, este desglose ahora deberá ser traducido a melodías, instrumentos, ritmos en una especie de lluvia de ideas que surgen al inicio. Es en este momento donde se debe dar rienda suelta a todas las primeras ideas que vengan con las emociones establecidas. Tómese en cuenta que se debe tomar la emoción general para entablar una melodía base que reflejen lo que el guion comunica. Como ejemplo de un proyecto existente, se analizará una pequeña escena del sexto episodio de la primera temporada de *Stranger Things*. En esta escena Mike y Dustin huyen de dos niños *bullies* y corren hacia una cantera, estos niños amenazan a Mike con herir a Dustin si no salta del barranco, Mike lo hace y en su rescate acude Eleven, la niña. Al tratarse de un rescate debe contener necesariamente la tensión inicial de la persecución y el desenlace con la salvación y derrota de los malos. Ahora, en cuestión musical y sonora están presentes, dejando de lado los diálogos, ambiente y *foley*; un leitmotiv y un par de efectos que podrían derivarse del mismo que están relacionados directamente con el personaje de Eleven. Para la creación de esta pequeña pieza se habría de conocer al personaje y traducir sus cualidades a melodías, un ritmo y una instrumentación que las caractericen. En este caso se trata de una melodía que transmite inocencia y heroísmo fusionados, con un ritmo lento pero bien marcado y varios sintetizadores en capas.

Un motivo musical tiene el poder de establecer códigos en el film, que muchas veces no son explícitos o directos. Es decir, si a la mitad del guion el protagonista explora un lugar jamás antes visto, sería coherente la entrada de un leitmotiv que no hayamos escuchado antes pero que se derive del tema

principal. Toda la musicalización de una obra parte de una raíz madre, y las raíces más pequeñas deben contener la esencia principal, así la atmósfera tiene una evolución pero siempre vuelve al motivo inicial. De esta manera es más fácil tener claro el estado anímico guía y el espectador relacionará cualquiera de los temas directamente con la película gracias a que reconoce la melodía principal y se queda en su inconsciente.

3.4.2. ¿Cómo suena lo que sientes?

Lo más complicado para una persona suele ser identificar cómo se siente exactamente. Es muy común relacionar los sentimientos con colores, texturas, canciones y hasta olores; es lo que nos convierte en seres bastante sensoriales y sensibles a nuestro entorno. Cuando algo tan complejo y abstracto como las emociones deben representarse en algo tangible o más concreto, se vuelve un reto constante ya que ninguna historia es igual y mucho menos su forma de contarse. Por lo tanto, los estados anímicos que contenga en su arco dramático serán los responsables al determinar la base de la composición musical. Cuando se habla de estados anímicos en la música, quiere decir que las emociones son traducidas a melodías, y al ser varias, se crea una curva emocional a lo largo de la historia. Según el texto *Ambientación musical: selección, montaje y sonorización* (Beltrán, 1984) existen 4 estados anímicos básicos de donde se derivan muchos más y son capaces de combinarse para crear puntos medios, estos son: bondad, maldad, grandeza y aflicción. Cada uno tiene características musicales que los hacen lograr transmitir esas emociones; como el timbre, la armonía, la orquestación, el ritmo, etc. (Beltrán, 1991, p.22).

Tabla 1. Estados Anímicos

ESTADOS ANÍMICOS	CARACTERÍSTICA MUSICAL
BONDAD Tranquilidad Alegria Cordialidad Piedad Humildad Amor Compasión Indulgencia	TIMBRE: Cálido o claro TESITURA: Media o aguda ARMONÍA: Modo mayor FRASEO: Melódico o repetición regular MOVIMIENTO: Reposado ORQUESTACIÓN: Simple RITMO: Regular, no percusivo
MALDAD Irreverencia Ingratitud Vileza Envidia Celos Crueldad Desprecio	TIMBRE: Áspero u opaco TESITURA: Media o grave ARMONÍA: Modo menor o atonal FRASEO: Repetición irregular MOVIMIENTO: Lento ORQUESTACIÓN: Simple RITMO: Irregular
GRANDEZA Valor Honor Orgullo Esperanza Alma, espíritu Disposición de ánimo Pasión	TIMBRE: Brillante o claro TESITURA: Media o aguda ARMONÍA: Modo mayor FRASEO: Melódico grandilocuente MOVIMIENTO: Medio ORQUESTACIÓN: Llena RITMO: Regular
AFLICCIÓN Melancolía Desesperanza Turbación Pena Arrepentimiento Desaliento	TIMBRE: Opaco o cálido TESITURA: Grave o subgrave ARMONÍA: Modo menor o atonal FRASEO: Irregular o regular MOVIMIENTO: Lento o reposado ORQUESTACIÓN: Simple RITMO: Irregular, no percusivo

Tomado de Beltrán, 1991.

Al momento de tener claro todas las emociones que contiene la historia, es muy práctico enlistarlas o hacer una curva donde conste si el cambio es positivo o

negativo, tal cual como en el guion y sus cambios narrativos. Luego de eso, llega el momento más divertido y complicado en mi opinión: construir el motivo.

Cuando se está frente a frente con el piano es muy fácil tocar teclas al azar y ver si algo surge, pero no se trata de eso. Lo especial de esta fase es concentrarse mucho, aislarse de cualquier distracción e iniciar una especie de meditación para despejar todo lo que ronda en la mente y dejar fluir esa melodía que viene de ahí dentro como una manifestación del inconsciente. Eso mismo sucede al componer, y el reto está en hacerlo pasar conscientemente. Al final uno puede tener veinte motivos de los cuales la mitad suenan a algunos que ya existen y la otra mitad no terminan de expresar bien esa emoción ¿Entonces qué? Pues empieza el juego de combinar y agregar los demás ingredientes para moldear ese tema y hacerlo único para la obra.

3.4.3. Dibujando el sonido

Se halló un fragmento que es conveniente mencionar, por cómo introduce la idea de que la música podría representarse en signos:

[...] si el hombre hubiera elegido comunicarse a través de la música, en lugar de la palabra, es lógico pensar que se habría constituido como un sistema de signos mucho más cerrado y, por tanto, más eficaz para la comunicación, pero, como arte, hubiera dejado de ser un arte tan “puro”, subjetivo y abstracto como lo es la música. (Román, 2008, p.28-29).

Como ya se expresó anteriormente, es complicado explicar algo abstracto como las emociones o la música; Y justamente para eso existe el mapa sonoro

(un recurso didáctico propuesto por Gabriela Yáñez). Se trata de un diagrama para visualizar el sonido que en esta ocasión se usará para ilustrar cómo se puede manifestar un leitmotiv en una escena. Para ello se hará uso de la misma escena analizada anteriormente de *Stranger Things* (Duffer, 2016).

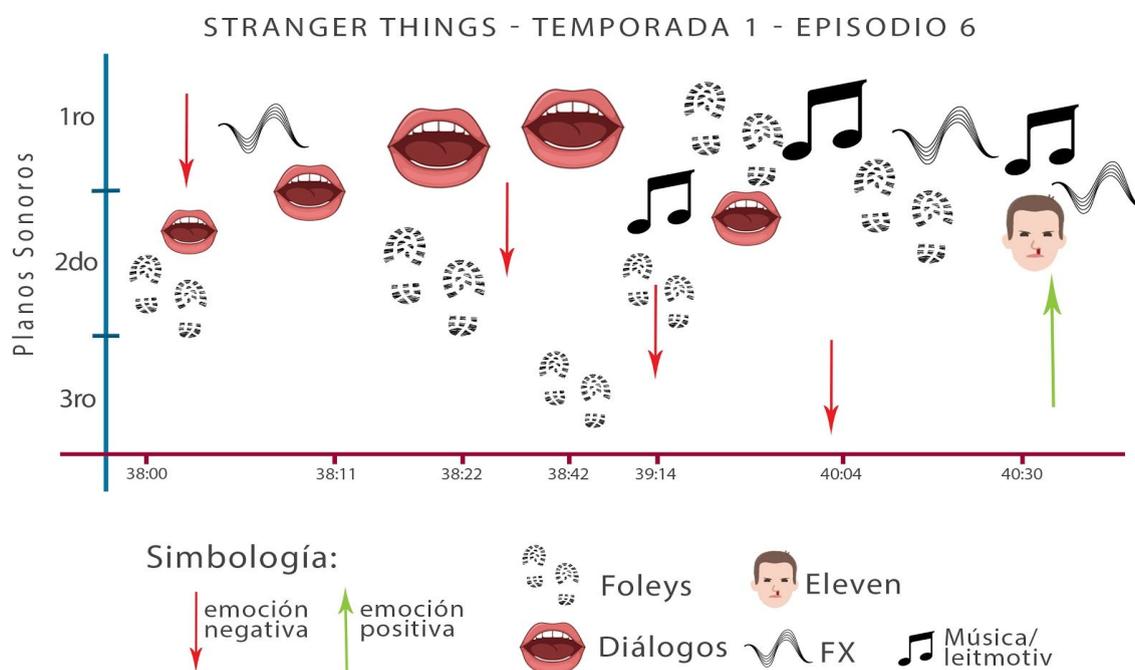


Figura 5: Mapa sonoro de una escena en el episodio 6, temporada 1 “Stranger Things” (Duffer, 2016)

Como se puede apreciar, es tal cual un mapa donde se encuentran los sonidos clave de la escena. No es necesario que sea tan detallado, pero debe llevar al menos los elementos básicos del diseño sonoro que son: *foleys*, diálogos y efectos. Para la composición, este mapa funciona como una herramienta que dicta los momentos de mayor tensión o dónde se incorpora un nuevo sonido, de esta manera es mucho más fácil saber cuándo poner música y cuándo prescindir de ella. Como objetivo personal se propone realizar un mapa sonoro

de una escena de *Voyager*, y como resultado lograr visualizar la curva y progresión que tendrá el sonido junto con el *score*. Con esta herramienta será mucho más práctico y entendible el cómo va a progresar la pieza y poder visualizar una estructura coherente con la imagen.

La necesidad de completar una imagen en nuestra cabeza es uno de los recursos más potentes que tiene el cine. El uso de planos cerrados pueden crear esta necesidad, y el sonido puede tanto potenciarla como aminorarla. Es decir, si la imagen no nos muestra todo lo que está pasando, el sonido puede ayudarnos a completar el contexto y la situación. Cuando se propone dibujar el sonido, se piensa en cómo hacer mucho más preciso el proceso de conceptualizar el diseño sonoro y que tanto influirá en la imagen. Un ejemplo claro es el siguiente: Tomando como referencia a *Stranger Things* (Duffer, 2016) una vez más, se puede observar un frame de la primera escena del primer episodio de la serie (figura 7) y en la segunda imagen (figura 8) lo que se ha hecho es literalmente dibujar lo que en ese momento suena, tomando en cuenta la intensidad, paneos y posición del personaje con respecto a lo que escucha.

Bosquejar sonidos es un recurso bastante útil para tener claro cada elemento del diseño sonoro y cómo cada uno de estos van ligados a la composición musical y construcción de toda la atmósfera sonora. Así se garantiza mantener una unidad coherente entre el guión, el sonido y música, y el producto final.

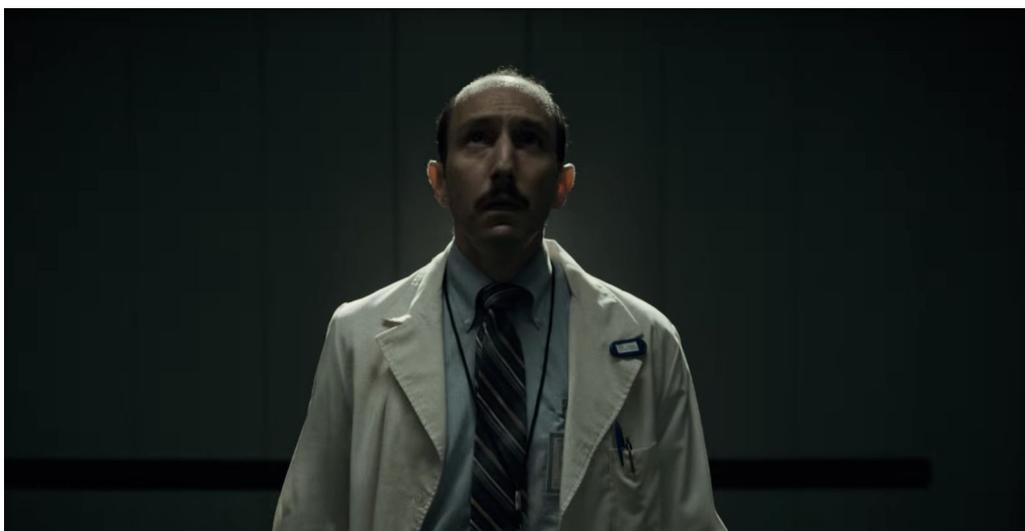


Figura 6: fotograma de *Stranger Things*
Tomado de Duffer, 2016.



Figura 7: fotograma modificado de *Stranger Things*
Tomado de Duffer, 2016.

3.4.4. Atmósferas musicales en una miniserie futurista

En este punto, ya está clara la mayor parte del proceso de composición y los elementos que se necesitan. Entendido eso, se puede hablar del mismo proceso con uno de los proyectos en cuestión, *CERO*. Primero que nada, se trata de una miniserie web que relata las últimas décadas de la humanidad y cómo ésta lamentablemente ha ido decayendo gracias al apoderamiento y descontrol tecnológico, las relaciones interpersonales y el intento desmesurado de crear armas cada vez más destructivas y extremas, que irónicamente solo aceleran nuestra propia extinción. Se debe mencionar que otro elemento crucial es la voz en off, que en este caso comienza como omnisciente y termina revelándose finalmente como un personaje visible. Este representa la última esperanza de vida para la humanidad. Con esa descripción ya se puede identificar un estado anímico negativo, la aflicción; según el guión, este estado puede descomponerse en desesperanza, turbación y arrepentimiento. En contraste, también están los personajes protagónicos que representan esta pizca de esperanza y humanidad. Algo que se puede acotar sobre esto es que siempre debe haber una emoción o estado que contraste al dominante y este debe ser opuesto, de lo contrario la música se volvería muy plana y no funcionaría de una manera independiente que sugiera una reinterpretación de la historia a nivel musical.

Ya establecidos los estados anímicos, hay que saber diferenciar entre: cómo evoluciona un *score* para una serie y cómo evoluciona para una película. En una serie existen más variables, al dividirse en temporadas hay la posibilidad de que el motivo principal pueda mutar, y más bien lo que se mantiene siempre es la instrumentación. Aunque, todo siempre depende del proyecto y de lo que exige el guion. En este caso, una miniserie antológica podría permitir ser muy flexible en cuanto a cómo varía el motivo en cada episodio. Pero, basándose en los referentes mencionados y también en un análisis muy detallado de la

película *El Señor de los Anillos: la comunidad del anillo* (Jackson, 2001) hecho por el youtuber Jaime Altozano, donde encuentra significados narrativos ocultos en las partituras de la banda sonora, finalmente se ha decidido que la composición musical tendrá las siguientes reglas: primera, el motivo será igual a aflicción y será representado en una escala de cinco notas. Cada nota representa al protagonista de los respectivos cinco episodios. Segunda, esta escala será descendente, porque representará a esta sociedad que va decayendo tanto externa como emocionalmente. Tercera, la instrumentación de cada episodio será distinta ya que todos ocurren en tiempos diferentes. Cuarta, a parte del motivo principal, cada personaje tendrá su propio tema para dar a entender este distanciamiento que tienen con los mundos en los que viven y por lo tanto están aislados. Y quinta, en el último episodio se aumentará una nota más al motivo principal y ésta ahora irá en escala ascendente; la cual representa a esta voz en off presente en toda la serie que luego se convierte en un personaje más, quien lleva esta misión de devolver la vida y por eso la nota sube simbolizando un cambio positivo.

Al momento de establecer estas normas, la atmósfera de la historia ya cuenta con códigos que le darán más capas de profundidad narrativa y más elementos para que la interpretación de la audiencia no se limite a una lectura solamente de imágenes acompañadas con música, sino que puedan reconocer el tema o motivo principal y relacionarlo con distintos estados anímicos y momentos del film.

Ahora bien, ya que el proyecto que se ha rodado es un spin off de esta serie, la estructura y propuesta musical se deriva de la principal delimitando los siguientes parámetros: se hará uso de un solo motivo musical no tan complejo para representar este cortometraje. El cual representa a los dos personajes principales. Este motivo transmitirá una sensación de misterio y drama. La

instrumentación funcionará de manera dual utilizando dos instrumentos que se asemejen pero suenen muy distinto, por ejemplo: el piano y el sintetizador; apoyando a la idea de que ambos personajes provienen de una misma raza pero sus objetivos y sus vidas son totalmente diferentes.

3.4.5. Voyager

Para ahondar en el proceso específico del proyecto elegido, se hará énfasis en la conceptualización de *Voyager*. El tono general de la obra tiene un tinte dramático, lo que en la música será traducido a un estado anímico general de aflicción. Se tomaron en cuenta elementos claves de la historia, en este caso: los protagonistas (Jhon Wilder e Irim), las esferas, el disco de oro voyager y el tiempo. Para este último elemento se llegó a la conclusión de que funcionará como un factor recurrente en *CERO*, ya que en la serie los relojes y temporizadores juegan un papel bastante simbólico que representa este suspenso de qué pasará cuando el tiempo se acabe. Además, para mantener a *CERO* como obra madre, todas las obras que se deriven de ella deberán tener un elemento reconocible para poder relacionar ambos proyectos y crear una sola esencia.

Acotando un poco hacia el diseño sonoro, de igual manera hay un análisis de algunos elementos dentro de la historia para construir la atmósfera sonora. Para un proyecto de ciencia ficción, primaran los efectos y ambientes fantásticos. Al tener escenarios en un 90% bajo tierra, se hará uso de frecuencia bajas para generar los ambientes y darle un *mood* misterioso al film. Habrá sonidos más peculiares en el planeta de Jhon Wilder, con más brillos para ciertos objetos y elementos clave del entorno (semejantes al sonido de un bicho). Para el planeta tierra, se construirá un ambiente para el exterior no visible, que son explosiones de distintas fuentes y derrumbes que retumban en

las minas. Mientras que lo visible tendrá un efecto reverberante y eco que de la sensación de túneles sin fin. A pesar de que ambas atmósferas son muy distintas, las frecuencias bajas se repiten para darle unidad a la historia y acorde vaya avanzando la conexión entre estos dos mundos se haga más notoria cada vez.

Para las secuencias oníricas se propone llegar a lo surreal con sonidos entrecortados de voces y también frecuencias altas molestas (sonidos del registro original del voyager). Se usará material de archivo tanto visual como sonoro para esta secuencia, lo que significa que al ser grabaciones antiguas, se mantendrá el ruido e interferencias originales para realzar aún más este elemento del disco de oro.

3.4.6. Musica mental en el rodaje

Una vez que se ha trabajado la propuesta sonora y musical con el guión y las referencias, no hay que olvidar la etapa de producción. En esta fase no es muy común pensar en cómo va a sonar el proyecto final, sino que se trata de un proceso meramente técnico para registrar el audio directo lo mejor posible. En este caso, se hicieron algunas anotaciones acerca de sonidos y momentos musicales mientras se rodaba. Por ejemplo: Se puso principal atención en los protagonistas y su desarrollo actoral, ya que cada uno tendrá su motivo musical, deben responder a las emociones encontradas en el guion.

Otro de los puntos importantes que se tuvo en cuenta en set fueron los espacios, analizar cómo el diseño de producción plasmó cada set, familiarizarse con las texturas y colores dominantes para así poder repensar la instrumentación antes de crear la composición final. Así como en casi todas las

áreas del cine, una vez que las propuestas se llevan a cabo en el rodaje, estas tienen un alto porcentaje de cambiar o modificarse, el sonido y la música no son la excepción. En el caso de *Voyager*, se observó que los espacios eran más pequeños de lo que se describe en el guion, por lo tanto en el sonido se deberá potenciar los ambientes para dar la sensación de amplitud, y en la música alargar el tempo para crear el mismo efecto.

Es muy importante tomar en cuenta esta etapa para no pasar por alto todos los cambios que se presentan en el proceso de composición. De hecho, este es un momento crucial donde el guion puede llegar a cambiar tanto que hasta se puede descubrir que la emoción principal es otra. En casos como este, no hay que temer a las modificaciones que puedan surgir en la historia, más bien, se debe aprovechar para concretar lo propuesto y que eso sirva de base ante cualquier cambio que se quiera hacer; de esa manera no habrá que iniciar de cero, sino sólo perfeccionar la propuesta con lo experimentado en set.

4. CONCLUSIONES

Después de haber pasado por cada una de las fases propuestas para componer, se ha comprobado que pueden existir tantos cambios en el proceso que hacen muy difícil mantener la visión inicial con algo tan complejo como la música. Por esta razón se afirma que este elemento deja de ser uno de los que se incorporan al final de la realización de una obra cinematográfica, y pasa a ser desarrollado desde el principio del desarrollo.

Es grato saber que las dos dudas planteadas en un inicio ahora están más claras. No hay solo un momento clave en el proceso de componer, cada fase

tiene su característica especial en donde las distintas habilidades del compositor son puestas a prueba. Pero si se tuviera que escoger una fase del proceso y otorgarle mayor importancia sería traspasar la curva de emociones en guión a melodías en piano, simplemente porque sin la emoción clara todo lo demás tambalea. La segunda duda fue resuelta con las reglas que se propuso seguir. Se llegaron a plantear estos cinco pasos, seleccionando personalmente las etapas que parecían más complicadas y de las que no existe una guía estándar para realizar. Luego de esto, solamente se pensó en una forma organizada de trabajo, que no influya en el proceso creativo y azaroso como el de la composición musical.

Sin lugar a dudas, es posible crear un proceso propio de composición que funcione con lo que dicta el guión. Solo hay que ver a todos los elementos que se analizaron como pequeñas piezas y con cada forma de contar historias se arma un distinto rompecabezas. Finalmente se puede sugerir que, como técnica para componer, es bastante útil definir un color o una canción para resumir el día; de esa forma uno mismo se entrena para definir emociones con un elemento menos abstracto. La música catapulta la subjetividad que no siempre se logra a nivel visual, y en ello se encuentra su valor narrativo y creativo. Y volviendo al inicio de este trabajo, se concluirá con una frase de un gran maestro de la composición:

Un buen *score* debería tener un punto de vista por sí solo. Debe trascender todo lo que ha sucedido antes, pararse solo y seguir sirviendo para la película. Una buena banda sonora se trata de comunicarse con la audiencia, pero todos tratamos de aportar algo extra a la película que no es del todo evidente en pantalla. (Zimmer, s.f).

5. GLOSARIO

Armonía: 1. f. Unión y combinación de sonidos simultáneos y diferentes, pero acordes. (RAE, 2018).

Atmósfera cinematográfica: Se denomina atmósfera al espacio de influencia de una película, al ambiente favorable o adverso que se pretende crear en determinadas escenas. En el cine la atmósfera se planifica con cuidado con el fin de lograr la comunicación interactiva entre lo que hay en la pantalla y el espectador. (Educomunicación, 2018).

Composición musical: Se denomina como composición musical al arte que tiene por finalidad la creación de obras musicales. En el caso de la tradición europea culta, la composición musical demandará el conocimiento y estudio de muchas otras disciplinas, como ser la armonía, el contrapunto, la orquestación, las formas musicales, entre otras. (Definición ABC, 2017).

Leitmotiv: 1. m. Tema musical dominante y recurrente en una composición. 2. m. Motivo central o asunto que se repite, especialmente de una obra literaria o cinematográfica. (RAE, 2018).

Mapa sonoro: Es un gráfico ordenado por variables X y Y que contienen cada sonido, (representado con un ícono) que existe en una denominada escena o secuencia de una obra audiovisual, la cual es analizada según su volumen (intensidad), plano sonoro y tiempo que transcurre de principio a fin representado con horas, minutos y segundos. (Yáñez, sf)

Mood: en español: humor, atmósfera. (Cambridge Dictionary, 2018)

Motivo musical: pequeña sección de una pieza musical, la cual se desarrollará a lo largo de una pieza completa, haciéndole diferencias a lo largo de la misma, pero conservando el mismo "motivo" de creación. (Victis, 2008)

Música: 4.f. melodía, ritmo y armonía combinados. 5.f. Sucesión de sonidos modulados para recrear el oído. 7.f. Arte de combinar los sonidos de la voz

humana o de los instrumentos, o de unos y otros a la vez, de suerte que produzcan deleite, conmoviendo la sensibilidad, ya sea alegre, ya tristemente. (RAE, 2018).

Ritmo: 1. m. Orden acompasado en la sucesión o acaecimiento de las cosas. 3. m. *Mús.* Proporción guardada entre los acentos, pausas y repeticiones de diversa duración en una composición musical. (RAE, 2018)

Score: (en español: partitura) 1. f. Texto de una composición musical correspondiente a cada uno de los instrumentos que la ejecutan. (RAE, 2018)

Spin off: (en español: serie derivada) 1. un producto que se desarrolla a partir de otro producto más importante. 2. Un programa u otro programa que involucre personajes de un programa anterior. (Cambridge Dictionary, 2018)

REFERENCIAS

- Adorno, Theodor W. y Eisler, Hanns. (1976). *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos.
- Altozano, J. (2017). *El Señor de los Anillos – Análisis de la Banda Sonora (Comunidad)*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=y5LLHZf9ebU>
- Beltrán, Rafael. (1991). *Ambientación Musical en radio y televisión*. SL: IORTV.
- Cambridge Dictionary. (2018). Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus. Reino Unido: *Cambridge University Press*. Recuperado de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/spin-off#dataset-british>
- Johnson, B, Kosove, A, Yorkin, C y Yorkin, B. (Productores) y Villeneuve, D. (director). (2017). *Blade Runner 2049*. [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Levy, S, Duffer, M y Duffer, R. (Productores). (2016). *Stranger Things* [serie de televisión]. Estados Unidos: 21 Laps Entertainment.
- Linsley, O, Nordstokke, C. (Productores) y Cosmatos, P. (director). (2010). *Beyond*

the Black Rainbow [cinta cinematográfica]. Canadá: Chromewood Productions.

Martínez, Enrique y Sánchez, Salanova. (S.F). Glosario de cine. [S.L]: *Educomunicación*. Recuperado de <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/glosariocine.htm>

RAE. (2018). Diccionario de la lengua española. Madrid: *Real Academia Española*.

Recuperado de <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Román, Alejandro. (2008). *El lenguaje musivisual: semiótica y estética de la música*. Madrid: Visión Libros.

Thomas, E. (Productora) y Nolan, C. (director). (2014). *Interstellar* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Legendary pictures.

Victis, Vae. (2008). Teoría musical: 5. Motivos, Frases y Períodos. Bellavista: *Concearte*. Recuperado de <http://concearte.forosactivos.net/t82-teoria-musical-5-motivos-frases-y-periodos>.

7. ANEXOS

ANEXO 1

CERO SPIN-OFF

Escrito por:

FRANCIS CASTRO
JAEL OLIVO
MICHELLE PIEDRA

BASADO EN

... - CERO, EPISODIO 4
MIENTRAS SIGA BRILLANDO LA LUNA - CERO, EPISODIO 5

Udla - 2018

ficastro@udlanet.ec
jmolivo@udlanet.ec
vmpiedra@udlanet.ec

1

SECUENCIA ONÍRICA

INICIA MONTAJE

Se percibe una voz entrecortada, es casi imposible distinguir lo que está diciendo. Se escucha el TIC TOC de un reloj junto con una cuenta regresiva.

Se observa el lanzamiento de las dos sondas Voyager. Éstas se desvanecen a la vez que aparece el disco de oro del Voyager, al cual nos acercamos hasta ver completamente una de sus inscripciones que muestra un conjunto de vectores que asemejan una estrella. A esta imagen le suceden, con una transición parpadeante entre cada una, las siguientes imágenes de archivo:

LA UBICACIÓN DEL SISTEMA SOLAR, FÓRMULAS MATEMÁTICAS QUE INDICAN ÉSTAS COORDENADAS, FOTOS DE LOS PLANETAS QUE CONFORMAN EL SISTEMA SOLAR, EL ESPECTRO SOLAR, PROCESOS DE DERIVA CONTINENTAL.

A partir de ahora, el sonido de la voz y del reloj es enmascarado por sonidos de DISTINTOS ECOSISTEMAS DE LA TIERRA. La transición de las imágenes se vuelve más rápida, la sucesión de imágenes es:

ESTRUCTURA DE LA TIERRA, ESTRUCTURA DEL ADN, DIVISIÓN CELULAR, FECUNDACIÓN DE UN ÓVULO, UN FETO HUMANO, ANATOMÍA HUMANA.

El sonido se reemplaza por MUESTRAS DE CONTAMINACIÓN AUDITIVA DE LAS CIUDADES. Las imágenes pasan cada vez más rápido y ya no se distingue el parpadeo sin embargo, poco a poco se vuelven borrosas y se entrelazan unas con otras:

ESCENAS DE HUMANOS PRIMITIVOS CAZANDO, FOTOGRAFÍAS DE DISTINTOS NÚCLEOS SOCIALES, DIFERENTES CIUDADES, HUMANOS REALIZANDO DEPORTE, HUMANOS APRENDIENDO, DIFERENTES TIPOS DE VIVIENDAS, HUMANOS CON MÁQUINAS, UN ASTRONAUTA.

La VOZ INDISTINGUIBLE se torna en un ruido ensordecedor que parece venir de muchos lugares a la vez.

FIN MONTAJE

CORTE A

2

EXT. LUNA DE THEIA - LUZ CREPUSCULAR

El TIC TOC vuelve y se acelera.

Se atraviesa una superficie árida y polvorienta en un movimiento fluido y errático. La luz se asemeja a la luz crepuscular de la Tierra. El suelo no es rocoso ni arenoso sino parecido a la tierra seca, de vez en cuando se pueden apreciar unos pequeños atisbos secos de lo que alguna vez fueron retoños de plantas.

(CONTINUED)

El recorrido sigue hasta encontrar un montículo de tierra tras el cual se abre una fosa, un túnel oscuro que conduce a las profundidades.

CÁMARA ENTRA

FUNDIDO A NEGRO

3 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO - DÍA

CÁMARA PRIMER PLANO OJOS DE JOHN WILDER

Un par de ojos que parpadean frenéticamente a pesar de seguir cerrados. El TIC TOC se detiene. Los ojos se abren súbitamente.

FIN PRIMER PLANO

SOBREIMPRESIÓN: VOYAGER

CORTE A

4 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO- DÍA

JOHN WILDER, de apariencia humanoide, su piel desprende un pequeño destello, lleva una túnica larga y grisacea hasta sus tobillos. Debajo de esta, lleva un buzo pálido que cubre sus brazos y apenas deja ver su cuello. Wilder está parado contra una pared, en una posición rígida. Parpadea un poco, se retira dos pequeños electrodos de las sienas que se retraen hacia el techo, mientras suena un pequeño BEEP Y LIBERACIÓN DE AIRE, su cabeza parece ser soltada de aquella atracción y descender un par de centímetros.

POV. JOHN WILDER

SOBRE-IMPRESIÓN: SOL 4201 - CICLO 12.

Wilder mira frente suyo. El lugar es reducido y la luz es tenue, no se ve mucho aparte de un portal que conduce a la siguiente recámara.

FIN POV. JOHN WILDER

5 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - CONT

El laboratorio de la estación es un espacio semicircular, oscuro, en el cual aparentemente no hay más que las paredes que lo conforman, sobre las cuales se proyectan imágenes.

Wilder está frente a la pared sobre la cual se proyecta un radar de calor representado como un monitor de onda de color/luminancia. Él observa la pantalla unos segundos y hace un gesto en el aire que automáticamente hace que la pantalla pase a negro. Voltea hacia el portal que conecta con el módulo de descanso. Se ve a su MAESTRO de pie,

(CONTINUED)

descansando, con los ojos cerrados y con electrodos en la cabeza, al lado del lugar vacío donde hace momentos él mismo descansaba. Wilder deja caer la aguja sobre el disco de oro

En la pantalla principal se reproducen las imágenes del Voyager, solo que ahora el tiempo de transición entre una y otra es más largo y constante; a la vez que se escucha el sonido producido por una ONDA DE SIERRA cuya gráfica se muestra en un panel abajo de las imágenes.

Con un gesto de la mano, Wilder acelera la velocidad de reproducción de imágenes, pasando de largo por aquellas que muestran cuerpos celestes, división celular y continental, cuando llega a aquellas que muestran anatomía humana, se detiene y las observa con atención.

De pronto, se escucha de nuevo el BEEP CON LIBERACIÓN DE AIRE. Wilder hace un gesto con la mano en el cual junta todos sus dedos y automáticamente oculta la pantalla de las imágenes del Voyager y aparece nuevamente la del progreso de la misión que muestra la distancia al objetivo. Inmediatamente, el MAESTRO, en apariencia tan solo unos cuantos años mayor de Wilder pero con rasgos más adustos, aparece por sobre el hombro de Wilder.

MAESTRO

¿Ha logrado acercarse?

JOHN WILDER

Está a menos de un año luz,
llegará pronto.

Wilder hace un par de gestos con sus manos y hace zoom a un sector de la imagen. Con otro gesto de su mano, pulsa dos veces un punto en específico de este sector y la imagen cambia a una gráfica que describe el progreso de una nave hacia un objetivo. Dicha representación se asemeja a aquella de una partitura visual de música: se recorre de izquierda a derecha una banda compuesta por ejes XY, dentro de la cual se puede observar a la nave avanzar hacia el objetivo atravesando una serie de cuerpos celestes representados por figuras extravagantes, cada vez que la nave atraviesa el sector de un cuerpo extraño, se emite un sonido sintético particular para cada uno de ellos.

El maestro se acerca a la pantalla pequeña que muestra el nombre del oficial a cargo de la misión y sus signos vitales.

///Medidores de signos vitales pueden ilustrar diferencias biológicas y fisionómicas entre las dos especies///

MAESTRO

(entornando los ojos)

(MORE)

(CONTINUED)

MAESTRO (cont'd)
 ¿Qué pasó? Se supone que ya debería haber llegado.

WILDER
 Tuve que reprogramar el curso de la nave para evitar que el cruce con un asteroide reduzca la cantidad de energía disponible para Dudekah al despertar.

MAESTRO
 Está bien, asegúrate que no incumpla los tiempos establecidos en el protocolo. No vayas a desactivar la carga disuasiva.

WILDER
 Trabajo en eso.
 (beat)
 Aunque no creo que la fuerza vaya a ser necesaria en este caso en particular.

Wilder cambia la pantalla por la del radar. Hace un gesto para acercarse y se distingue un punto verde titilante.

WILDER (CONT)
 La esfera no parece estar rodeada de muchos individuos. No los suficientes para ser considerados una amenaza.

MAESTRO
 Permíteme recordarte que si volvemos por la esfera no es porque ellos sean una amenaza para nosotros sino porque son una amenaza para ellos mismos.

Wilder regresa a ver al disco que ha dejado de girar.

CORTE A

6 INT. CUEVA- TIERRA - DÍA

En la oscuridad de un túnel subterráneo, dos personas DE ESPALDAS A LA CÁMARA, van caminando en dirección hacia una esfera de piedra negra y brillante que reposa sobre un pequeño altar en la pared. Son URR(50), una mujer con el cabello largo y enmarañado, de rostro arrugado, con un cráneo de carnero a manera de casco y el pecho descubierto, e Irim(30), un transhumano cuyos ojos emiten una luz amarilla.

Urr se acerca hacia la esfera y la toma por sobre su cabeza.

(CONTINUED)

URR

Debemos hacer caso a las señales. Él es el elegido para portar la semilla original, que ha traído vida a nuestro planeta y la que servirá para dar un nuevo inicio a las ciudades muertas. Es la salvación para lo último de esta tierra.

A través del túnel, se ven un par de luces que se van acercando directo hacia la esfera. Son los ojos de Irim.

Se escuchan algunos DERRUMBES de tierra que van aumentando en intensidad.

Urr se gira y extiende sus brazos para ofrecer la esfera a Irim, quien sigue acercándose, pero justo antes de llegar hacia ella, da un paso hacia atrás y se queda parado contemplándola mientras se apagan las luces de sus ojos.

CORTE A

7 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder está frente a las pantallas, analizando las imágenes del Voyager. Su mirada se fija en un punto mientras su cara empieza a tensarse y a temblar. Aprieta los dientes y su mano se tensa hasta cerrarse en un puño.

Mientras, en el centro del laboratorio, en un pedestal reposa una esfera igual a la que se encuentra en la Tierra, esta emite una vibración y un destello, llamando la atención de Wilder, quien se acerca a la esfera mirándola con asombro. Por un momento, Wilder titubea y apenas toca la esfera con una mano, pero la retira inmediatamente. Wilder, con un gesto en el aire, cambia la pantalla nuevamente por la de progreso de misión sin retirar su mirada de la esfera. Finalmente, decide tocarla con ambas manos, cierra los ojos fuertemente, para luego abrirlos bruscamente, sumido en un trance.

8 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Irim está parado frente a la esfera, camina de un lado a otro mientras escucha OTRO DERRUMBE a lo lejos. La esfera empieza a vibrar y a emitir un destello que parece intensificarse cada vez más. Irim voltea su mirada a la esfera, da un suspiro y se frente a ella. Con recelo, Irim estira su mano y toca la esfera, esboza una expresión de dolor para luego abrir sus ojos, también sumido en un trance. La respiración de Irim se agita.

IRIM

¿Qué sucede?

Irim mira a todos lados, como si estuviese buscando a alguien.

(CONTINUED)

IRIM
(desesperado)
¿Quién anda ahí?

JOHN WILDER(O.S)
No temas. Ten calma.

Irim se tambalea mientras mantiene sus manos en contacto con la esfera. Sus ojos se van cerrando mientras trata de mantener el equilibrio.

JOHN WILDER
Déjame ver.

Se observan imágenes de LAS BOMBAS ATÓMICAS, GUERRAS CIVILES, ACUERDOS POLÍTICOS, FALSOS LÍDERES, GENTE CAMINANDO POR LAS CALLES MIRANDO A SUS CELULARES, NIÑOS MURIENDO DE HAMBRE, GENTE SALUDANDO AL PAPA.

Irim recobra el equilibrio y sale del trance.

9 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder se desconecta del trance y se queda parado frente a la esfera. Desde la perspectiva de una de las pantallas vemos a Wilder hacer un gesto con sus manos y apagarlas.

FUNDIDO A NEGRO

10 INT. BASE DE WILDER-MÓDULO DE DESCANSO - DÍA

POV. JOHN WILDER

SOBRE-IMPRESIÓN: SOL 4202 - CICLO 16.

Wilder mira su lado, pero el Maestro no está. Sin embargo, Wilder logra verlo en el laboratorio.

FIN DE POV. JOHN WILDER

Wilder se retira los electrodos y sale al laboratorio.

11 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

El Maestro está frente a la pantalla de monitoreo de la nave de Dudekah. Este mira el disco del Voyager que yace en su reproductor. Lo remueve y, con sus manos, comienza a recorrer la textura de su superficie. Wilder cruza el umbral de la puerta y permanece un momento parado a una distancia prudencial del Maestro, para luego acercarse pausadamente hasta quedar junto a él, haciendo que el Maestro se voltee, aún con el disco en sus manos.

MAESTRO
Creo que es tiempo de relevarte.

WILDER

¿Por qué?

El Maestro señala al disco.

MAESTRO

Se está volviendo una obsesión.

Desde ahora yo me encargaré.

Wilder y el Maestro quedan uno junto al otro, mientras miran a la pantalla.

WILDER

Sabes cuánto significa esto para mí.

MAESTRO

No te lo digo como tu superior.

WILDER

Pero, su especie...

MAESTRO

(interrumpiendo)

Su destino está sellado, y el desastre los amenaza. Olvídate de eso.

El Maestro mantiene su mirada fija en la pantalla, mientras Wilder voltea a verlo. Detrás de ellos, la luz de la esfera parpadea poco a poco, y esta emite una vibración imperceptible para el Maestro, mientras que, Wilder, voltea hacia ella, sus ojos se entrecierran antes de que este mire al Maestro.

WILDER

¿Por qué nunca intervenimos?

MAESTRO

La esencia de la esfera es la libertad, pero cuando esa libertad se convierte en libertinaje, esta desencadena en caos y el caos es necesario para el cosmos, pero no para los seres subyugados. ¡Entropía!

WILDER

¿Y el sufrimiento? ¿Formaba parte del propósito?

MAESTRO

Así como nosotros también hemos sufrido. Pero esta forma que han adquirido ahora es inútil.

WILDER

Ellos fueron concebidos a nuestra imagen y semejanza.

MAESTRO

Las semejanzas que ahora te seducen son las que deberían demostrarte que tú todavía eres un ser incompleto.

Mientras el Maestro habla la vibración se hace más intensa. La luz resplandece hasta acaparar la atención del Maestro y Wilder. El Maestro deja el disco en su reproductor y se acerca a la esfera para tocarla, pero Wilder lo detiene abruptamente, sosteniéndole la muñeca.

WILDER

(alterado)

¡No!

Wilder se calma mientras mira al maestro y mueve su cabeza en señal de negación.

WILDER (CONT)

No querrás tocar eso.

El Maestro hace un esfuerzo para lograr soltarse de la mano de Wilder y acomoda su túnica, antes de cruzar el umbral de la puerta mira hacia el disco de oro y señala al radar que muestra la ubicación de la nave de Dudekah.

MAESTRO

Esa es tu misión. No quiero más distracciones.

Wilder espera a que el Maestro salga y mira a la esfera.

CORTE A

12 EXT. ESPACIO

Vemos una pequeña porción de polvo y rocas pequeñas que alguna vez fueron parte de un campo de asteroides. La luz de las estrellas alumbra la cubierta de una nave que está atravesando el extinto campo de asteroides y, poco a poco, la nave desaparece en la oscuridad.

13 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Se escuchan EXPLOSIONES y DERRUMBES cada vez más intensos, mientras que Irim está caminando de un lado a otro frente a la esfera. Urr está a una pequeña distancia detrás de él, observándolo.

URR

Vuelve a intentar. Solo tú traerás luz en la incertidumbre.

(CONTINUED)

Irim se toma la cabeza por un momento, voltea y da una patada en una de las paredes de la cueva, provocando que ciagan pequeñas partículas de polvo, Irim se arrima en la pared por un momento, mientras escucha el ECO de LA VOZ DE URR llegar hacia él.

URR (O.S)

Debemos escucharlo. Si lo eligieron para ser quien indique nuestro rumbo, tenemos que hacerlo. No queda otra opción.

Irim se aleja de la pared y se agacha para tocar la esfera, entrando nuevamente en trance.

IRIM

¿Hay alguien ahí?

JOHN WILDER(O.S)

Estoy aquí

Irim se exalta un poco, mueve sus ojos de izquierda a derecha.

JOHN WILDER(O.S)

Calma. No pretendo hacerte daño. Solo quiero conocer.

IRIM

Ya no hay nada que conocer. Y ellos siguen creyendo que hay salvación. Y me están arrastrando con ellos. Creen que soy su elegido, creen que tú eres su dios, que tú puedes ayudarlos.

JOHN WILDER(O.S)

No creo que pueda, después de todo lo que me has mostrado.

IRIM

Lo que te mostré no es lo que los humanos somos. La humanidad ha hecho más que cavar su propia tumba. Tiene mucho más que dar. Pero nosotros no tenemos el control sobre lo que pasa ahí arriba. Los líderes de mi mundo han tomado una decisión. No hay marcha atrás, ni nada que yo o los que viven aquí puedan hacer.

Irim sale de trance

14 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder sale del trance y se queda en el suelo mirando a su alrededor. Mira a la pantalla del radar y este muestra que la nave de Dudekah está cruzando la atmósfera de la Tierra. Wilder se levanta, va hacia la pantalla y con un gesto de su mano despliega una porción de la misma en donde aparece el contorno de un humanoide similar a Wilder con una luz roja en el fondo. Wilder coloca su mano sobre este espacio y la gira ligeramente, el fondo cambia a un color turquesa y emite un BIP. En otro espacio de la pantalla, Wilder activa la interfaz de comunicación, cuyas ondas se mueven de manera fluida y se concentran en un punto del centro. Wilder mueve su mano de arriba hacia abajo.

15 INT. NAVE DE DUDEKAH - DÍA

Vemos un PRIMER PLANO de DUDEKAH, un ser casi idéntico a John Wilder, con excepción de ciertas zonas de su rostro, como la cuenca de uno de sus ojos, que posee una cicatriz que la recorre de extremo a extremo. Se escucha un BIP y una ALARMA que suena una sola vez. Dudekah abre los ojos.

16 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

DUDEKAH(O.S)

Wilder.

WILDER

Oficial. Se ha asignado una nueva directriz al protocolo de misión. La extracción proseguirá tal cual lo indicado. Adicionalmente deberá abandonar el planeta junto con las formas de vida inteligente que se encuentren en el punto de extracción.

DUDEKAH(O.S)

No tenemos idea con qué alimaña nos enfrentamos.

WILDER

Oficial, esto no es un pedido. Son órdenes superiores.

DUDEKAH

(arrogante)

Pueden ser órdenes del mismísimo Consejo, y aún así, no arriesgaría mi vida dejando subir a una de esas criaturas. Y dile al superior que mis órdenes son extraer esa maldita esfera, acabar con cualquiera que se cruce en mi camino y salir de

(MORE)

(CONTINUED)

DUDEKAH (cont'd)
aquí cuanto antes. Ese es mi
protocolo.

WILDER
Oficial, le repito que...

La interfaz se detiene, indicando que la comunicación se ha cortado. Wilder intenta volver a establecer comunicación con la nave, pero observa en el radar que esta ya ha cruzado la atmosfera de la Tierra. Wilder hace zoom al cuadrante que muestra la posición de la nave en la atmosfera terrestre y con un gesto hacia la derecha altera las coordenadas del aterrizaje, desviando a la nave hacia otra de las entradas a la cueva.

CORTE A

17 INT. CUEVA- TIERRA - DÍA

Irim se acerca a la esfera y está a punto de tocarla, pero escucha a lo lejos PASOS que se acercan hacia donde él está. De entre las sombras Dudekah se aproxima hacia Irim, que se coloca delante de la esfera y queda frente a frente con Dudekah, quien respira con mucho esfuerzo. Irim apenas puede dar pasos cortos hacia atrás, mirando hacia el suelo para evitar caerse.

IRIM
Realmente existes.

DUDEKAH
La esfera...la...

Dudekah se desploma ante un Irim que continúa petrificado y lo mira fijamente. Irim da un paso hacia adelante y estira su mano para intentar tocar a Dudekah. Se escucha un nuevo DERRUMBE, que hace perder el equilibrio a Irim, quien se queda arrimado a la pared de la cueva mientras ve caer más polvo. Irim esboza una expresión de asombro e incredulidad, se acerca gateando hacia Dudeka, quien apenas puede moverse.

IRIM
(asustado)
¡URR!

18 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder intenta comunicarse con la nave, pero ya nadie responde. Wilder cierra su puño frente a la pantalla que muestra las coordenadas y estas vuelven a mostrar el punto original de la extracción de la esfera. En ese momento Wilder siente la mano del Maestro sobre su hombro.

(CONTINUED)

MAESTRO

¿Llegó?.

WILDER

Sí, pero tuve que despertarlo
antes.

El Maestro mira de reojo a la pantalla y nuevamente fija su vista en Wilder, que titubea y mueve sus manos sobre la pantalla. El Maestro se aleja de Wilder un par de pasos y apunta a la pantalla mientras mira de reojo a la esfera y camina hacia el portal nuevamente.

MAESTRO

Programa a la nave para que salga
de ahí en cuanto complete la
extracción. Y si Dudekah se
comunica, deja que yo hable.

Wilder apenas asiente con la cabeza y nuevamente hace zoom a una región de la pantalla, donde se muestra la posición de la esfera. El Maestro está a punto de salir, pero voltea a ver a Wilder una última vez.

MAESTRO

(molesto)

Y una cosa más. Deja de jugar con
la esfera. Concéntrate en tu
misión.

CORTE A

19 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Urr e Irim están de rodillas junto al cuerpo de Dudekah que yace inconsciente. Urr está haciendo movimientos en el aire con sus manos sobre este. Irim nota que la esfera empieza a encenderse y apagarse, y va en dirección hacia ella.

Irim se encuentra tocando la esfera.

WILDER(O.S)

Concéntrate y haz lo que te digo.

Irim regresa a ver abruptamente hacia donde está Dudekah y mira que este está sujetando a Urr por el cuello mientras esta solo lo mira absorta. Dudekah está a punto de golpear la cabeza de Urr contra la pared de la cueva y esta cambia su expresión por una de alerta mientras interpone el cetro entre ella y Dudekah, no obstante, Dudekah se lo quita y lo lanza. Dudekah esboza una sonrisa y en ese momento Irim le atraviesa la espalda con el cetro de Urr. Dudekah mira hacia la herida, suelta a Urr y voltea hacia Irim, con poco esfuerzo se retira el cetro de su torso, lo tira a un lado y camina en dirección a Irim.

20 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder observa el radar, y este muestra a la esfera aún en su posición inicial. Sin embargo, observa varias muestras de calor acercándose hacia la posición de la nave. Wilder empieza a programar la nave para encenderla.

21 INT. CUEVA - TIERRA - DÍA

Dudekah se acerca hacia Irim, lo golpea y lo deja en el suelo. Irim intenta levantarse, pero Dudekah lo toma del brazo y lo empuja contra la pared de la cueva, lo sujeta del cuello, provocando que la manguera del cuello de Irim se desprenda. Mientras tanto, Urr, con esfuerzo, se levanta y toca la esfera, intentado entrar en trance. Dudekah voltea hacia Urr y suelta a Irim. Se acerca hacia ella y la empuja, por lo que la esfera cae al suelo y rueda. Al ver esto, un debilitado Irim se acerca hacia Dudekah y le inserta la manguera en la herida que dejó el cetro de Urr. Dudekah empieza a ahogarse, pero alcanza a tomar por el cuello a Irim, arrinconándolo una última vez contra la pared.

DUDEKAH

Yo estoy por sobre esta misión.
Ustedes estallarán junto con
esta maldita roca estéril.

Irim se ahoga cada vez más, intenta toser pero va perdiendo las fuerzas.

IRIM

(ahogándose)
No somos los únicos

Dudekah aprieta el cuello de Irim con más fuerza hasta que este esboza una expresión de satisfacción y finalmente, muere. Dudekah tira el cuerpo sin vida de Irim y se vuelve hacia Urr caminando difícilmente hasta que cae de rodillas a pocos pasos de la esfera. Urr logra levantarse y toma la esfera mientras se aleja.

22 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder está frente a la pantalla, con el disco del VOyager en sus manos mientras ve como el monitor de signos vitales de Dudekah disminuye. Wilder despliega los trece monitores de signos vitales de Urr y la tribu. Sus muestras de calor aparecen junto con la muestra de la esfera, todos dentro de la nave. Wilder hace un gesto con su mano y activa la nave para su despegue. Mientras la observa, el Maestro entra al laboratorio.

MAESTRO

¿Hay señales de Dudekah?

(CONTINUED)

WILDER

Terminó. La misión fue exitosa.

MAESTRO

Te pedí que me hicieras saber en cuanto hiciera contacto.

WILDER

Lo siento, Maestro. No quería molestarte. Además, no hubo inconveniente alguno. Mira.

Wilder despliega un cuadrante de la imagen y en este se lee el parte médico de Dudekah, que dice: CAUSA DE MUERTE: INTROMISIÓN DE AGENTE QUÍMICO AJENO. DESTRUCCIÓN DE TEJIDOS CELULARES POR ENVENENAMIENTO DE ANFÍGENO O2. Wilder hace desaparecer el parte, dejando ver el radar que muestra a la nave partiendo de la Tierra, mientras el punto que representa a Dudekah no se mueve.

MAESTRO

Te felicito. Acabas de matarnos a todos.

WILDER

Ellos vivirán, volverán a nacer como algo nuevo.

MAESTRO

¡Suficiente! Lo único que les queda es la extinción. Son ellos o nosotros. ¿De qué lado estás?

WILDER

No es tan simple.

MAESTRO

Tienes que entender. Son ellos lo que está mal en el mundo. Solo queremos ayudarlos.

WILDER

Los humanos son raros. Creen que el orden y el caos son opuestos de alguna manera, pero hay belleza en sus errores.

El maestro se acerca hacia Wilder y acaricia su cara suavemente.

MAESTRO

Eres terriblemente inocente.

Wilder le corta el cuello al maestro con el filo del disco del Voyager, dejándolo que se desangre. En cuanto el maestro cae al suelo, Wilder mira el disco de oro lleno de sangre y lo empieza a acercar hacia su cuello.

(CONTINUED)

PANTALLA EN NEGRO

FIN1

23 INT. LABORATORIO DE JOHN WILDER - DÍA

Wilder ve como el monitor de signos vitales de Dudekah disminuye. Wilder despliega los trece monitores de signos vitales de Urr y la tribu. Sus muestras de calor aparecen junto con la muestra de la esfera, todos dentro de la nave. Wilder hace un gesto con su mano y activa la nave para su despegue. Mientras la observa, el Maestro entra al laboratorio.

MAESTRO

¿Hay señales de Dudekah?

WILDER

La misión fue exitosa.

MAESTRO

Te pedí que me hicieras saber en cuanto hiciera contacto.

WILDER

Lo siento, Maestro. No quería molestarte. Además, no hubo inconveniente alguno. Mira.

Wilder despliega un cuadrante de la imagen y en este se lee el parte médico de Dudekah, que dice: CAUSA DE MUERTE: INTROMISIÓN DE AGENTE QUÍMICO AJENO. DESTRUCCIÓN DE TEJIDOS CELULARES POR ENVENENAMIENTO DE ANFÍGENO O2. Wilder hace desaparecer el parte, dejando ver el radar que muestra a la nave partiendo de la Tierra, mientras el punto que representa a Dudekah no se mueve.

MAESTRO

Te felicito. Acabas de matarnos a todos.

WILDER

Ellos vivirán, volverán a nacer como algo nuevo.

MAESTRO

¡Suficiente! Lo único que les queda es la extinción. Son ellos o nosotros. ¿De qué lado estás?

WILDER

No es tan simple.

MAESTRO

Tienes que entender. Son ellos lo que está mal en el mundo. Solo queremos ayudarlos.

(CONTINUED)

WILDER

Los humanos son raros. Creen que el orden y el caos son opuestos de alguna manera, pero hay belleza en sus errores.

El maestro se acerca hacia Wilder y acaricia su cara suavemente.

MAESTRO

Eres terriblemente inocente.

El Maestro abraza a Wilder mientras mira en la pantalla como la nave se dirige hacia el satélite donde se encuentra la base. La habitación se comienza a llenar de humo mientras que el Maestro sostiene a un Wilder que parece no poder moverse. Ambos caen al piso mientras la habitación se sigue inundando de humo hasta casi no poder verla.

PANTALLA EN NEGRO

FIN2

