

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

***La importancia de los recursos sonoros en las películas de Alfonso Cuarón:
Gravedad (2013) y Roma (2018).***

Un estudio de recepción.

Autor: Kevin César Valladares

**Tesis presentada para obtener el título de:
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
Edgar Francisco Vázquez Martínez**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**La importancia de los recursos sonoros en
las películas de Alfonso Cuarón: Gravedad
(2013) y Roma (2018). Un estudio de
recepción.**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

MÉXICO, 2020.

PRESENTADO POR:

KEVIN CÉSAR VALLADARES

ASESOR:

EDGAR FRANCISCO VÁZQUEZ MARTÍNEZ

CLAVE: 16PSU0012S

ACUERDO: LIC100401

MORELIA MICHOACÁN MÉXICO 2020.

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Este trabajo tiene como objetivo principal demostrar la importancia del sonido, tomando como estudio las películas *Gravedad* y *Roma*, reconociendo la importancia del diseño sonoro en las películas dirigidas por Alfonso Cuarón y su contribución al 7º arte.

Crear conciencia de la evolución que el sonido ha tenido a lo largo de los años, sabiendo que el crecimiento de este no ha finalizado y aun puede mejorarse mientras el sonido se valore y se explote como recurso primordial.

The main objective of this work is to demonstrate the importance of sound, taking *Gravity* and *Rome* as a studio, recognizing the importance of sound design in the films directed by Alfonso Cuarón and his contribution to 7th art.

To create awareness of the evolution that sound has had over the years, knowing that its growth has not ended and can still be improved while sound is valued and exploited as a primary resource.

AGRADECIMIENTOS:

A mi bella madre Irene, que ha trabajado hasta caer rendida para que sus hijos tengan lo que ella no pudo tener.

A mi padre Leonardo, por darme su apoyo en una educación privada.

A mi asesor Francisco Vázquez por brindarme su tiempo y conocimiento.

A la maestra Lupita Trejo por ser mi primera guía en este trabajo.

A mis compañeros de facultad que fueron parte de las entrevistas.

A mis mejores amigas Karen y Diana por siempre estar a mi lado.

Agradezco a todos los que han hecho posible esta investigación ¡Gracias!

INDICE:

1. NACIMIENTO DEL CINE.	16
1.1 La llegada del cine sonoro.	20
1.2 El cine en México.	23
2. CONCEPTOS GENERALES DEL CINE.	26
2.1 Espacio y tiempo.	26
2.2 Narrativa.	29
2.3 Iluminación.	31
2.4 Fotografía.	33
2.5 Sonido.	34
2.5.1 El silencio.	36
2.5.2 Diálogos.	37
2.5.3 Narración.	39
2.5.4 Sonido Ambiental.	40
2.5.5 Elementos de la banda sonora.	40
2.5.6 Efectos Sonoros.	41
2.5.7 Post producción de sonido.	42
2.6 Montaje.	43
3. ALFONSO CUARÓN.	44
3.1 Origen.	44
3.2 Obra.	46
4. ANALISIS CINEMATOGRAFÍCO.	48
4.1 Gravedad.	49
4.2 Ficha técnica.	49
4.3 Sinopsis.	49
4.4 Tema.	50
4.4.1 Tema social	50
4.5 Personajes.	51
4.6 Fotografía.	51

4.7 Premios y reconocimientos.	53
4.8 Sonido.	57
4.9 Roma.	59
4.10 Ficha técnica.	59
4.11 Sinopsis.	60
4.12 Tema.	60
4.12.1 Tema Social.	60
4.13 Personajes.	61
4.14 Intención del cineasta.	62
4.15 Fotografía.	63
4.16 Escenografía.	65
4.17 Premios y reconocimientos.	66
4.18 Sonido.	71
4.19 Interpretación de la información.	73
5. ESTUDIO DE RECEPCIÓN.	76
5.1 Grupos Focales como herramienta de investigación.	77
5.2 Conclusión de grupos focales.	81
6. CONCLUSIÓN.	84
7. ANEXOS.	93
7.1 Grupo Focal Gravedad.	93
7.2 Grupo Focal Roma.	100
8. BIBLIOGRAFÍA.	106

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

El sonido acompaña cada experiencia que hemos vivido, siempre captando aquello que suena. Siendo un fenómeno presente en nuestra vida cotidiana, junto con la vista, se podría decir que son los dos sentidos más importantes en el ser humano.

“No poseemos una capa protectora en las orejas que nos permita, como los parpados, suspender el flujo de percepciones. Aun mas, taparse las orejas atenúa los sonidos en el registro agudo pero no los impide pasar.” (Jullier, 2007)

El cine, creador de imágenes en movimiento, en sus inicios no le fue posible sincronizar la imagen y el sonido, las películas no tenían diálogos, pero eran acompañadas con el sonido de un piano, a este período del cine se le conoce como la *era muda* o el *período silente* que consistía únicamente de imagen. No fue hasta 1927 que llegó el cine sonoro que abarca hasta nuestra actualidad, revolucionando la forma y técnica de hacer cine. Después del estreno de la película *El Cantante De Jazz* dirigida por Alan Crosland, las películas sonoras fueron cada vez más comunes y años después, el cine mudo prácticamente había desaparecido.

A lo largo de la historia, el ser humano se las ha ingeniado para hacer que los sonidos sean más agradables para nuestros oídos, un claro ejemplo es la música, capaz de transmitirnos emociones y sentimientos. Gracias a los sonidos percibidos en la melodía podemos pasar de la alegría a la tristeza, del enojo al miedo, etc.

Siguiendo el ejemplo del teatro y la ópera, precursores del cine, se empezó a sincronizar la imagen y sonido, creando así una banda sonora como los diálogos, la música, los sonidos ambientales y efectos sonoros, provocando distintas sensaciones en el espectador.

“El sonido en el cine es una compleja fusión de elementos que combinados forman la banda sonora, este conjunto de diálogos, música, efectos sonoros, sonido ambiente, y en ocasiones narración, aportan no solo como un complemento de la

imagen, sino también como parte fundamental de la historia generando sensaciones y sentimientos como la ansiedad, el miedo, la angustia, la tristeza, entre otros. Su influencia se ve reflejada en los espectadores, que con un sonido sorpresivo pueden saltar de sus asientos e imaginarse cientos de escenarios que no existen, como el de un amanecer en la playa recreado solo a base de sonidos.” (Marín, 2010)

El sonido se refiere a todo aquello que se escucha en la película como diálogos, efectos de sonido, música, etc., nos brinda información de la locación de la escena, avanzar la trama y contarnos acerca de los personajes.

Las dos categorías de sonido en las películas son el sonido directo y el sonido indirecto. El primero es todo aquel que proviene de fuentes naturales que vemos en pantalla, como diálogos, el canto de las aves, pasos, etc. El no directo son todos los elementos de audio que provienen fuera del mundo ficticio que vemos en pantalla incluyendo la partitura musical y los efectos de sonido, un ejemplo son los chillidos en la escena de la ducha en *Psicosis* de Alfred Hitchcock.

El sonido ambiental y efectos sonoros pueden grabarse durante el rodaje o producirlos después de la filmación permitiendo enriquecer la escena dándole más impacto y variedad.

Tomaremos como estudio *Gravedad* (2013) y *Roma* (2018) de Alfonso Cuarón como base central de esta investigación, la primera es una película cuya trama trata de dos astronautas que sufren un grave accidente y quedan flotando en el espacio, momento a partir del cual intentarán por todos los medios buscar una solución para volver al planeta tierra y *Roma* que trata de una joven sirvienta de una familia en los años setenta que vive en la Colonia Roma, barrio de clase media, alta, de Ciudad de México.

OBJETIVO.

Este trabajo tiene como objetivo principal demostrar la importancia del sonido como herramienta dentro de las producciones cinematográficas, tomando como estudio las películas *Gravedad* y *Roma*, reconociendo la importancia del diseño sonoro en las películas dirigidas por Alfonso Cuarón y su contribución al 7º arte.

JUSTIFICACIÓN.

Sin duda alguna, este trabajo de investigación busca reconocer la trascendencia que tiene el sonido dentro del cine, ya que es parte fundamental de una producción cinematográfica, sin embargo, hay un menor número de investigaciones, análisis y/o teorías del sonido en el cine, que si bien, sí existen, pero efectivamente suelen recibir menos atención que la fotografía.

Los distintos sonidos se utilizan para generar narración, humor y atmósfera a un film, crear un paisaje sonoro que apoye a la imagen que estás viendo en pantalla y hasta presentar a tus personajes.

“Es bastante común, en las películas, que ciertos personajes con aura maléfica, importante o impresionante, sean casi introducidos por el sonido antes de lanzarse a lo visual.” (Chion, 1990).

El ruido, la música, etc., influyen en nuestra percepción de una película tanto como lo hacen las imágenes. El sonido en el cine y sus diversas expresiones tienen sus raíces a fines de la década de 1920, cuando se inventó el sonido en el cine.

La banda sonora como elemento narrativo dentro de los films tiene un impacto y difusión mucho más grande en la actualidad, gracias a la era digital, dispositivos móviles e internet.

Años atrás el público se imaginaba el sonido asociándolo con la imagen que se proyectaba en la pantalla, ahora el sonido en el cine es capaz de anunciar una acción y provocar una reacción en el espectador, transmitiendo mensajes que años atrás no se podían lograr.

Uno de los usos más interesante del sonido en una película es su ausencia, o sea el silencio, tiende a llamar la atención de la audiencia para resaltar alguna acción o cambio en la dirección de la historia. El silencio se puede utilizar para aumentar la intensidad de una escena.

No cuestionamos que la música debería ser parte de las películas porque nos hemos acostumbrado a la idea de que, en una película, cuando dos personas se besan, debemos escuchar música de fondo, por supuesto, nadie tiene una banda sonora que acompañe sus vidas reales.

Por lo tanto el objetivo de esta investigación es crear conciencia de la evolución que el sonido ha tenido a lo largo de los años, sabiendo que el crecimiento de este no ha finalizado y aun puede mejorarse mientras el sonido se valore y se explote como recurso primordial en las producciones cinematográficas actuales.

Si somos conscientes del papel trascendental que tiene el sonido en la producción audiovisual, seremos capaces de expresar todas sus posibilidades y nos ayudará a detallar elementos que son fundamentales para la trama, a intensificar las emociones que transmite una imagen o a facilitar herramientas al espectador para que comprenda mejor la obra.

METODOLOGÍA.

Para la realización de un trabajo de investigación es necesario una formulación concreta y precisa del problema, una metodología de investigación adecuada al trabajo.

Método general de investigación, Análisis.

El vocablo «análisis» proviene del griego «analysis» (disolución) derivada, a su vez, de «analuein» (desatar, soltar).

El Diccionario de la Real Academia Española (edición de 1992) define el término *análisis* como distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos y en su segunda acepción encontramos que es el examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual.

Método particular de investigación, Análisis cinematográfico.

“En nuestros países hispanoamericanos existe una importante tradición de crítica periodística y comentario de películas, pero todavía no existe una tradición de investigación teórica y análisis cinematográfico. Las propuestas de análisis surgidas del contexto académico son aún desconocidas o poco estudiadas. Esta ausencia de interés institucional por el análisis cinematográfico y en general, por la formación de investigadores y la creación de programas en estudios cinematográficos, se refleja en el hecho de que en las escuelas de cine más importantes que hay en la región, se considera al análisis como una actividad ancilar a la producción cinematográfica y está completamente ausente como opción profesional. Sin embargo, el análisis es una profesión que debe pensarse como completamente independiente de la producción.” (Zavala, 2017)

Para analizar una película, se debe cumplir con ciertos elementos básicos, entre los cuales se encuentran, la acción, tiempo, lugar, personajes y tema.

“Generalmente la crítica cinematográfica se encuentra una generación detrás de lo que ocurre en la teoría y el análisis. Por ejemplo, la teoría de autor (usual en la crítica periodística) está rezagada en relación con la teoría de la recepción y la teoría de la intertextualidad (más usuales en la teoría y el análisis). Un puente entre ambas estrategias de interpretación se encuentra en el estudio de los géneros cinematográficos.” (Zavala, 2017)

Análisis de recepción.

“En los estudios recientes de comunicación, el análisis de recepción, considerado como el estudio de las interpretaciones de la audiencia y el uso de los textos del medio, ha sido una de las aportaciones más sobresalientes que ha intensificado la atención de los investigadores en la manera en que las personas, activa o creativamente contribuyen sus propias significaciones que dan origen a la cultura.”(Ang,1996, pág. 136)

Técnica de investigación, *Focus Group*.

Técnica de estudio de opiniones o actitudes que se realiza con pequeños grupos de personas necesaria para una investigación. Puede ser también una herramienta para obtener información acerca de las percepciones, reacciones y expectativas de la audiencia.

Consiste en reunir a un pequeño grupo de personas y un moderador, con el fin de contestar preguntas y generar una discusión en torno al tema tratado.

El moderador será el encargado de hacer las preguntas y de ir centrando la atención en los distintos aspectos, las preguntas son respondidas por la interacción del grupo en una dinámica en la que los participantes se sienten cómodos, libres de hablar y comentar sus opiniones, aportando ideas.

Procedimiento, Entrevista abierta.

Se realizara entrevista abierta a dos grupos de estudiantes en la Universidad Vasco de Quiroga facultad de Ciencias de la Comunicación. El primer *focus group* de 4 estudiantes se le proyectará la película *Gravedad* (2013), al segundo *focus group* con las mismas características se le proyectará la película *Roma* (2018) con estos datos redactar una conclusión.

Instrumentos de investigación.

Una entrevista es una conversación que tiene una estructura y un propósito. En investigación cualitativa, la entrevista busca entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado y desmenuzar los significados de sus experiencias.

Existen modalidades de la entrevista dependiendo de lo que buscan conocer, como la historia de vida, la historia oral y la narrativa, o dependiendo de la técnica empleada.

“De acuerdo a lo anterior, la entrevista es una herramienta fundamental para obtener información de los participantes, se sustenta en las percepciones y en la subjetividad, creencias, opiniones, significados y actitudes.” (Álvarez-Gayou, 2014)

Guía de entrevista (abierta) para *el focus group*, con temas específicos y flexibilidad para manejarla acerca del sonido y contenido de las películas proyectadas.

El filtro, serán los criterios que se manejaron para la selección de los participantes.

Estudiantes de la Universidad Vasco de Quiroga que estén cursando la carrera de Ciencias de la comunicación que habiten en la zona urbana de la ciudad de Morelia Michoacán.

Material de proyección: En la primera sesión del *focus group* se proyectará a un grupo de 4 personas la película *Gravedad* (2013) del director Alfonso Cuarón.

En la segunda sesión del *focus group* se proyectará a un grupo distinto la película *Roma* (2018) del mismo director mexicano, Alfonso Cuarón.

Pregunta central de la investigación.

¿Qué importancia tiene el sonido en las películas *Gravedad* y *Roma* del director Alfonso Cuarón?

Preguntas particulares de la investigación:

¿Cuál es la importancia del sonido en la película *Gravedad*?

¿Cuál es la importancia del sonido en la película *Roma*?

¿La audiencia le da la importancia necesaria a los efectos sonoros de la película *Gravedad*?

¿La audiencia le da la importancia necesaria a los efectos sonoros de la película *Roma*?

¿La audiencia le da la importancia necesaria al sonido ambiental de la película *Gravedad*?

¿La audiencia le da la importancia necesaria al sonido ambiental de la película *Roma*?

HIPÓTESIS.

El sonido, en todos sus aspectos, es parte fundamental de una producción cinematográfica, sin embargo, tratándose del sonido hay un menor número de investigaciones, análisis y/o teorías del sonido en el cine, que si bien sí existen, pero efectivamente suelen recibir menos atención que la fotografía.

Operacionalización de hipótesis.

Unidad de análisis.

Jóvenes de la universidad Vasco de Quiroga.

Las películas *Gravedad* y *Roma* de Alfonso Cuarón.

Identificación de las variables.

Importancia del sonido dentro de una producción cinematográfica

Importancia de la música dentro de una producción cinematográfica

Importancia de la banda sonora dentro de una producción cinematográfica

Importancia de los diálogos dentro de una producción cinematográfica

Importancia de los efectos sonoros dentro de una producción cinematográfica

Importancia del sonido ambiental dentro de una producción cinematográfica

Conceptos presentes.

Sonido

Banda sonora

Diálogos

Sonido ambiental

Efectos sonoros

Diseño de instrumentos.

Guía de entrevista (abierta)

¿Les gustan las películas de Alfonso Cuarón?

¿Qué es lo que más les gusta de la película Gravedad del director Alfonso Cuarón?

¿Qué es lo que más les gusta de la película Roma del director Alfonso Cuarón?

¿Qué papel consideran que tiene el diseño sonoro en las películas de Alfonso Cuarón?

¿Crees que al sonido no se le da el mismo valor que a la cinefotografía?

¿Recuerdan algún sonido dentro de la película que te haya llamado la atención?

¿Recuerdan alguna parte de la película donde la música te haya llamado la atención?

¿Recuerdan el estilo de música que tuvo la película?

¿Recuerdan algún dialogo que te haya llamado la atención?

¿Notaron algún efecto de sonido en alguna parte de la película?

1. NACIMIENTO DEL CINE.

La cinematografía se define simplemente como la ilusión de movimiento mediante la proyección rápida de muchas imágenes fijas, también conocidas como películas, la cinematografía es un producto del ingenio y la experimentación del siglo XIX.

“Las películas se convirtieron en el resultado de numerosos inventos. Un gran segmento de los descubridores provino del nuevo campo de la fotografía. Algunos estaban interesados en proyectar imágenes, y luego otros estudiaron cómo las imágenes se podían grabar en diferentes materiales como el cuero y el papel. Pero estos no fueron los únicos hombres interesados en ver el movimiento de la vida real desplegarse ante sus ojos.” (Burns, 2010)

La historia del cine se remonta al teatro y la danza de la antigua Grecia, que tiene muchos de los mismos elementos del mundo cinematográfico actual. Pero los avances tecnológicos en el cine se han producido rápidamente en los últimos 100 años.

“Desde obras clásicas griegas interpretadas en vivo en antiguos anfiteatros y máquinas de cinco centavos en carnavales, imágenes intermitentes que crearon la ilusión de un desnudo bailando, hasta nuestra moderna tecnología digital y efectos especiales, la historia del cine es una historia larga y exitosa.” (Student, 2011)

Muchos de los elementos del teatro y la danza son la base de la industria moderna del cine, como guiones, iluminación, sonido, disfraces, actores y directores. Al igual que los inventos tecnológicos de hoy, los griegos tuvieron que inventar el anfiteatro perfecto para que sus audiencias a gran escala pudieran escuchar la obra.

El cine comenzando en la era victoriana dio desarrollo a muchos tipos de cámaras, proyectores y tamaños de películas, creando la industria cinematográfica que conocemos hasta la fecha.

Era 1824 y uno de los primeros inventos que involucraron imágenes fijas que aparentaban estar en movimiento fue el *taumátropo*, que era un disco o una tarjeta con imágenes en ambos lados con cadenas unidas. Para operar este antiguo artefacto, uno simplemente gira las cadenas y las dos imágenes se mezclan para crear una.

“Charles Francis Jenkins inventó el primer proyector de películas patentado, llamado *fantoscopio*, a principios de la década de 1890. Los famosos hermanos Lumière en Francia inventaron el *cinematógrafo* más o menos al mismo tiempo, que era un proyector portátil de mano.” (Student, 2011)

Este invento de los Lumière, tenía como antecedente el *Kinetoscopio* de Thomas Edison. Los hermanos consiguieron fabricar una cámara más portátil y funcional a partir de aquel artefacto, que registraba imágenes en movimiento, aunque no era capaz de reproducirlas.

Aunque los hermanos Lumière nunca tuvieron excesiva confianza en las posibilidades técnicas y artísticas del nuevo invento, su primer espectáculo privado de cine fue en marzo de 1895 y en diciembre comenzaron a presentarse en público en el Grand Café de París. Esa noche se proyectaron 10 películas por primera vez en la historia, con una duración total de 25 minutos que dejaron boquiabiertos a todos los espectadores, se puede decir que en ese momento nació el cine.

Poco a poco estas proyecciones fueron atrayendo a un número de espectadores cada vez mayor y en 1896 los hermanos convirtieron una habitación de café en el primer cine del mundo.

“Exhibían escenas de la vida cotidiana, filmadas en exteriores como trabajadores saliendo de las fábricas, trenes, transeúntes y representaciones escenificadas grabadas en interiores. Algunas de estas cintas a las que nos referimos son las

famosas *Salida de la fábrica* (1895) o *La llegada del tren a la estación* (1895)” (Gómez, 2009)

El *cinematógrafo* se extendió rápidamente por Europa y en 1896 fue importado a los Estados Unidos.

“Pronto, el particular invento fue distribuido por todo el mundo, bien a través de la compra de la patente, o bien mediante la copia del artilugio. Diferentes inventores alemanes, norteamericanos e ingleses copiaron y mejoraron el *cinematógrafo*, y puede decirse que a finales del siglo XIX un amplio número de personas en Europa y en Estados Unidos habían visto algún tipo de imágenes en movimiento.” (Gómez, 2009)

Una vez comprobado su potencial económico, el cine se convirtió pronto en un espectáculo barato de feria, muy alejado de la categoría de Arte a la que hoy se le considera. Poco a poco el cine comenzó a dejarse de ver como un espectáculo de feria y ciertos intelectuales ya lo empezaban a reivindicar como un Arte.

A partir de 1910 comienzan a producirse en Europa películas de mayor duración y más calidad. En Francia se adaptaron obras de Víctor Hugo o Emile Zola, mientras que en Italia se consolidaba una forma de hacer cine que influiría en todo el mundo. Mientras en Estados Unidos empiezan a fundarse los primeros estudios cinematográficos.

“En Estados Unidos se eliminó la marca Lumière del *cinematógrafo*, tras un forzado conflicto legal, lo que marcó la desligazón del cine europeo y anglosajón. Por su parte, sería la firma de Charles Pathé la que extendería el *cinematógrafo* a Berlín, Londres, Roma, Moscú entre otros. Antes de la Primera Guerra Mundial, el cine francés se había adueñado del mundo. En 1913 la firma Pathé equipaba el 95% de las salas de Bélgica, El 60% de Rusia y el 50% de Alemania. Incluso durante esta época, el cine americano, pese a su producción autóctona continuaba importando filmes franceses. A partir de la Primera Guerra Mundial, el testigo del mayor productor de cine pasaría a manos anglosajonas.” (Gómez, 2009)

Aunque hoy hablemos del cine europeo como un cine de autor y de un cine norteamericano centrado en los aspectos comerciales, lo cierto es que a ambos lados se enfocó el cine como un negocio.

El cine nació con una pronta vocación industrial, que se concretó rápidamente en la creación de diferentes empresas con la intención de rentabilizarlo, es decir, las productoras.

Esta visión del cine como un producto rentable contribuyó a la realización de cada vez mejores películas, haciendo avanzar el lenguaje cinematográfico, ya que el público demandaba mejores historias. Todo ello animaba a las empresas a invertir en esta industria.

Paulatinamente el cine se iba desarrollando a lo largo de todo el mundo pero no homogéneamente, sino que el cine se impregnó de los valores culturales de cada país.

Desde un primer momento se detectaron aspectos y formas de lenguaje en cada país que remitían a una manera de entender la producción distinta, que constituyeron distintas identidades cinematográficas a lo largo del mundo.

“La tecnología es el factor culminante en la presentación final de cualquier producto, especialmente en el medio de la recreación del movimiento. De hecho, la tecnología es la presentación final porque se convierte en la versión mejorada de sí misma. El tema de cualquier escenario permanece estacionario entre todas las versiones hasta que los avances tecnológicos lo lleven a una nueva meseta, una nueva altura de disfrute a través de sus propias fases tecnológicas de expansión.” (Burns, 2010)

Los grandes directores de hoy, persiguen los toques finales de sus obras de arte a la misma velocidad y obsesión que los pioneros de siglos anteriores persiguieron las suyas.

1.1 La llegada del cine sonoro.

La cinematografía siempre fue pensada asociada al sonido. Sus creadores, los hermanos Lumière, contrataron músicos para acompañar sus primeras proyecciones.

“No solo había música, se crearon dispositivos que producían diversos efectos sonoros en la sala, como lluvia, tormentas o cantos de pájaros. Eso ocurría solo en salas grandes, en ciudades importantes, pero en salas pequeñas, en los pueblos, se disponía, al menos, de un piano y un pianista, una imagen característica del inicio de las proyecciones.” (Gómez, 2019)

La dificultad no era grabar el sonido, el problema era sincronizarlo con la imagen y el largo trabajo para resolverlo permitió que el cine mudo se mantuviera vivo durante treinta y cinco años.

El final de la década de los veinte, está marcado por la revolución que supuso la llegada del cine sonoro. Desde el comienzo del cine, hicieron una variedad de intentos experimentales para fusionar el entretenimiento de audio y visual, con casi cuarenta variedades diferentes.

El sonido, así como el contenido y el estilo de los filmes, afectó la estructura de la industria. Artísticamente, inmovilizó la cámara y congeló la acción en el estudio. Pero poco a poco fueron sincronizando mejor el sonido a la imagen. Y crearon una técnica artística audiovisual.

Éste también dio pie a un nuevo y exitoso género cinematográfico que es el cine musical.

Producciones como *Don Juan* en 1926, presentaron una partitura y efectos de sonido, pero no diálogos, no fue hasta que *El cantor de Jazz* le habló al público en 1927 y así la revolución de la imagen hablada realmente se apoderó de Hollywood.

“La película se grabó en *Vitaphone*, un sonido en disco, con un proceso de grabar todo el audio en un solo registro fonográfico y luego sincronizarlo en tiempo real con la proyección.” (Kushins, 2016)

Los cineastas no solo estaban dominando este oficio en desarrollo, sino que también estaban presionando los límites tecnológicos para servir a sus visiones cada vez más ambiciosas, un ejemplo claro son las cámaras de cine que para asegurar una buena sintonización entre la banda sonora y la de imagen, pasaron a rodar a 24 fotogramas por segundo, lo cual implicó también la reforma de las salas de exhibición.

Aunque en un principio parecía que la incorporación del sonido restaba expresividad a los planos, pronto se supo aprovechar la capacidad comunicativa que aportaban los diálogos. Los espectadores podían entender mejor las historias y muchos intelectuales vieron la posibilidad de escribir guiones interesantes.

Los estudios se lanzaron a los teatros, en busca de actores que tuvieran buena voz y supieran recitar bien, lo grave fue que las películas dejaron de ser universales, por la cuestión del idioma, ya no se podían disfrutar en todos los países, los mismos actores volvían a rodar la película en otra lengua que como no conocían, se aprendían fonéticamente de memoria, o se rodaban de nuevo con actores extranjeros.

La tecnología iba la mano del cine, dándole cada vez más oportunidades en sus distintas áreas, para poder contar mejor una historia. El sonido llegó para quedarse y con los distintos formatos.

“A la vanguardia de ese cargo en la década de 1970 estaba George Lucas, en medio de la producción de una arriesgada ópera espacial de ciencia ficción, existiendo un audio *Mono*, donde el sonido se emite desde un solo canal o altavoz, ubicado en la parte delantera del teatro, este no iba a hacer justicia a la película. Lucas se unió a los tipos de sonido en *Dolby* y juntos diseñaron lo que sería el primero en una línea de colaboraciones significativas: *Dolby Stereo*. Por primera vez, se emitieron efectos de sonido desde cuatro canales y estaban en auge. Fue una revolución casi instantánea.” (Kushins, 2016)

Dolby se proclamó innovadora en el sonido del cine y en 1991, *Batman Regresase* convirtió en la primera película lanzada en *Dolby Digital 5.1*, con sonido proveniente de izquierda, derecha y centro al frente, más derecha e izquierda. Fue un desarrollo importante para la audiencia, y también para los creativos detrás de escena.

“El problema en los primeros años del sonido multipistas -en el que el sonido está realmente situado a la izquierda de la pantalla o en su parte izquierda-, es justamente que chocaron con la espacialización mental. Piénsese en el rompecabezas que se habría planteado si hubiese sido necesario hacer provenir realmente los sonidos de los puntos en los que se mostraban sus fuentes. Habría sido necesario instalar tras las pantallas y a su alrededor verdaderas colmenas de altavoces, sin contar los problemas de enlaces sonoros que se habrían derivado de ello.” (Chion, 1990).

Y ahora, está *Dolby Atmos*. Con *Atmos*, los sonidos no solo fluyen a través de los canales, se convierten en objetos que se pueden coreografiar alrededor de un espacio y colocar en lugares particulares en momentos específicos. Un gran ejemplo de esta revelación auditiva multidimensional es *Gravedad* de Alfonso Cuarón, donde los audios provienen de la posición de quien los dice, o sea, si el

personaje de Sandra Bullock se encuentra a la derecha, el audio en la sala de cine también vendrá de lado derecho, el audio persigue al actor en una coreografía, aumentando el realismo de la historia.

Con el manejo actual del Dolby se ha aprendido la lección de esos ensayos de espacialización realista y las mezclas multipistas que se realizan son muy a menudo compromisos entre localización mental y localización real.

Esto quiere decir que sin el sonido, la famosa Edad de Oro de Hollywood no hubiera existido y tal vez ésta gran industria del cine estadounidense no hubiera tenido el éxito que ahora tiene.

1.2 El cine en México.

La historia de la industria cinematográfica de cada país es diferente. Por lo general, cuando escuchas la palabra cine, te viene a la mente pensar en Estados Unidos, sobre todo en Hollywood. Pero hay mucho que decir de la industria en México.

La industria cinematográfica de México tiene una larga historia, durante más de 100 años, ha pasado por períodos de gran crecimiento a nivel nacional e internacional y otros de debilidad y grandes desafíos.

En 1898, surgieron los primeros cineastas mexicanos, aunque solo produjeron cortometrajes, no fue hasta los tiempos de la revolución cuando el séptimo arte tomó fuerza en el país.

“La Revolución mexicana, que comenzó en 1910, impulsó la industria del cine, ya que se documentaron diferentes campañas y algunas batallas en las películas. Entre estos, destaca *Memorias de un mexicano* de Salvador Toscano. Es considerada la primera película importante de México.” (Martínez J., Padilla R., Schatan C., Vega, V. 2011)

En la segunda mitad de la década de 1910, debido a la caída de la producción cinematográfica en los países en guerra y la posterior baja cantidad de películas importadas, el cine mexicano experimentó un auge. Esto abrió el camino para la creación de la primera compañía cinematográfica totalmente mexicana.

México, quizás más que cualquier otro país latinoamericano, cuenta con una larga y exitosa historia cinematográfica. Su edad de oro duró desde la década de 1930 hasta la década de 1950 y engendró figuras icónicas como María Félix, Dolores del Río y Pedro Infante.

Con la introducción del sonido en las películas de 1930, comenzó una nueva era en la industria cinematográfica de México, la llamada Edad de Oro del cine mexicano comenzó con la primera exportación de una película mexicana, *Allá en el Rancho Grande* de Fernando Fuentes.

“Durante la llamada Edad de Oro del cine mexicano, la industria se convirtió en la segunda más grande de México después del petróleo.” (Bigurra, 2015)

Una variedad de factores políticos, la creciente globalización de la industria y la aparición constante de nuevas tecnologías tuvieron un fuerte impacto en la industria cinematográfica de México, un ejemplo fue el presidente Lázaro Cárdenas que estableció el tiempo de pantalla en 1939, que fue un acuerdo con los expositores para designar un cierto número de días por año en los que solo se proyectarían películas mexicanas.

Otro factor muy importante fue la disminución de la competencia extranjera, especialmente de los Estados Unidos, el líder de la industria en ese momento solo estaba interesado en el tema de la guerra, por lo que esto dejó un amplio espacio para que otros temas se desarrollen en películas producidas en México, pero esto no duró para siempre porque las cosas cambiaron al terminar la guerra.

“El final de la Segunda Guerra Mundial, el surgimiento de la televisión y el auge del cine estadounidense causaron el declive de la industria mexicana, y su antigua infraestructura tecnológica y pocos recursos financieros no pudieron compensar la recesión. Esto condujo gradualmente al final de la Edad de Oro a fines de la década de 1950.” (Martínez J., Padilla R., Schatan C., Vega, V. 2011)

Al final de esta gran época del cine mexicano llegó una ola de cine de luchadores, de ficheras y con otros estilos de comedia, se producía una gran cantidad de películas, la mayoría sobre crímenes, narcotráfico y mucha violencia.

“Para los años 60 el cine vivió un declive, las compañías productoras decidieron abaratar los costos de producción de las películas, dando lugar a los llamados “churros”, películas de bajo costo y de mala calidad en general que resultaron en otro tipo de personajes y de guiones que hicieron que se perdiera ese público que antes ahorraba para ir al cine, cayendo así en una decadencia del cine mexicano que duraría muchos años.” (Escárcega, 2015)

Esto provocó una crisis en la industria, causando que el gobierno tomara el control e implementara una serie de políticas financieras para alentar la producción cinematográfica y promover la industria, por ejemplo la Cineteca Nacional, la presentación del *Premio Ariel*, entre otras.

“No fue hasta finales de la década 2000 cuando la industria cinematográfica de México adquirió una nueva vida a medida que los incentivos gubernamentales, los centros educativos y la inversión privada se hacían más disponibles.” (Aguilar, 2014)

Personalidades como Alfonso Cuarón, Alejandro González Iñárritu y Guillermo del Toro, han sido reconocidos en el extranjero por la calidad de sus producciones. Es una señal de que hay talento en México, pero necesita ser apoyado para sobresalir

La clave del éxito de las industrias culturales en general no está solo en el alcance de lo que se produce, sino en el acceso a la distribución. Si bien el volumen resultante de la producción sigue en aumento, gracias a políticas culturales efectivas, todavía falta una política que respalde la distribución y exhibición efectivas de películas nacionales.

Ya que hemos leído sobre el avance del cine a lo largo del tiempo, en este segundo y siguiente capítulo abarcaremos toda informarnos sobre los conceptos y partes que juntos logran lo que se ve en pantalla, o sea, el cine.

2. CONCEPTOS GENERALES DEL CINE.

Para poder trazar una historia existen una serie de recursos narrativos. Si sabemos manejarlos podremos captar la atención del espectador. El problema es que estas estrategias, creadas para producir un efecto, tienen que pasar desapercibidas y aun así, conducirnos al resultado final que deseamos.

2.1 Espacio y tiempo.

Espacio y tiempo son elementos imprescindibles de toda narración y premisas inevitables del relato. Aunque muchas de las características del espacio y del tiempo son comunes a todos los soportes narrativos, el cine presenta algunas peculiaridades con respecto a la narración verbal en función de su combinación con la imagen, música, ruido y diálogos.

Tiempo.

En los discursos narrativos, el tiempo no sólo es el soporte cronológico en el que se dan el conjunto de acciones de la historia sino también, una fuente de sentido que impregna lo contado en diversos modos.

Hay películas donde la historia va en un orden cronológico, empezando por el inicio y terminando con el final del relato, otras pueden empezar con el final y terminar con el inicio y así el tiempo maneja diversas formas de contar la historia, dependiendo de las necesidades narrativas y de la filmación.

“El cine es un arte eminentemente temporal, tanto por la naturaleza misma del plano, que implica una espacialización interna y una duración, como por la presencia de la narrativa, que implica un determinado tiempo de proyección. Son estos dos factores los que posibilitan, precisamente, el montaje cinematográfico, que no es otra cosa, sino la ordenación temporal de la materia fílmica.” (Alpha, 2006).

Una característica destacada de la narrativa, es la edición de continuidad. Para así lograr transmitir una historia coherente. Los creadores de películas usan herramientas de edición para crear la ilusión de que una secuencia de tomas sean eventos y acciones continuas, temporales, espaciales y causales.

También hay herramientas para eventos y acciones discontinuas y así crear exclusivamente continuidad o discontinuidad entre una serie de tomas. Por ejemplo, si el director de la película quiere indicar que hay un salto en el tiempo, podrían usar herramientas de edición como desvanecimiento o disolución de una toma a otra. La segunda toma de esta secuencia hipotética debe interpretarse como un salto en el tiempo narrativo.

Consideramos que una toma es continua con la anterior si representa eventos o acciones que siguen inmediatamente o son concurrentes con lo ya sucedido en las tomas pasadas.

“La discontinuidad en el tiempo narrativo ocurre cuando hay puntos suspensivos temporales, es decir, cuando falta una porción de tiempo discreta y saliente entre dos tomas. Se identifica una discontinuidad temporal cuando se considera que hay

una elipsis saliente entre la toma anterior y la toma actual.” (Magliano, J., Miller J., Zwaan R., 2001).

Espacio.

El espacio en el cine se construye primordialmente a través de la imagen, pero todos los demás elementos del texto fílmico como sonidos, música, personajes, temporalidad, etc. contribuyen a su soporte y creación con una gran capacidad y flexibilidad para jugar con el espacio.

La cámara tiene la capacidad de establecer distintos enfoques, así te puede mostrar el espacio donde se encuentra el personaje, o la cámara puede ponerse en relación de identidad con un personaje y mostrarte el espacio como el personaje lo ve.

“El espacio escenográfico viene configurado por el decorado y por sus complementos que, por supuesto, no se limita a los interiores y a las escenografías de estudio, sino que incluye cualquier tipo de decorado, incluso, cuando se toma la realidad exterior como fondo o escenario de la acción.

El espacio lúdico o gestual viene determinado por el movimiento, gesticulación y posición de los personajes. Se trata de una configuración del espacio determinada por la influencia de la actividad de los actores.

El espacio dramático viene a ser una espacialización del argumento o conflicto del relato y de las relaciones que se establecen entre los personajes. Los diferentes escenarios donde transcurre la acción se pueden ir cargando de sentido en función de las relaciones y tensiones que el propio relato va estableciendo.” (Alpha, 2006).

La continuidad en el espacio ocurre cuando una nueva toma representa una ubicación, que se encuentra dentro de la misma región espacial que la toma anterior. La discontinuidad se produce cuando una toma muestra una nueva región

espacial que no se ha mostrado en ninguna toma anterior o también cuando una ubicación en una región espacial que se ha mostrado anteriormente, pero no era la misma región espacial que se muestra en la toma anterior.

Otro aspecto del espacio narrativo se refiere al movimiento espacial de los personajes. Una toma es continua en el movimiento espacial si todos los personajes representados estuviesen ubicados en la misma región que la toma en el que fueron vistos por última vez. Una toma es discontinua si muestra algún personaje que estaba en una región diferente de la última toma en el que fue visto.

“La continuidad temporal se produce cuando la toma anterior representa eventos que se producen inmediatamente o son concurrentes con la toma actual. La discontinuidad temporal ocurre cuando hay una elipsis temporal en el mundo de la historia. La presencia de una disolución o desvanecimiento es extremadamente útil para identificar largas elipses.”

(Magliano, J., Miller J., Zwaan R., 2001)

2.2 Narrativa.

A lo que comúnmente llamamos historia, dentro de una película, su término apropiado es narrativa. Las películas narrativas cuenta historias ficticias o basadas en hechos reales, una serie de acontecimientos con causa y efecto en un tiempo y espacio.

Es común que la narrativa comience con una situación, luego ocurre algún cambio relacionado con la causa y efecto que dará lugar a la nueva situación que conducirá al final de la historia.

Normalmente los agentes de causa y efecto son los personajes que desempeñan roles causales en la acción de la historia y como tales, tienen una función narrativa particular.

Para dar sentido a la narrativa, primero es esencial que clarifiquemos la distinción entre historia y argumento.

“La historia (trama) y argumento (discurso), son conceptos distintos; se define a la historia como el conjunto de todos los eventos en una narración, tanto aquellos explícitamente presentados como los que infiere el espectador; el término argumento, por otro lado, se refiere a la descripción de todo lo presentado visual y auditivamente ante nosotros en una película.” (Zepeda, 2004).

Existen tres componentes básicos dentro de la narrativa que facilitan al espectador a que se meta en la historia y le encuentre un sentido.

Causalidad: Por lo general los personajes son los gestores de causa y efecto, ya que ellos hacen que las cosas sucedan y ocurran efectos en ellas.

Tiempo: Las causas y efectos suceden en un tiempo determinado, este va formando la comprensión de la acción narrativa y se construye la historia.

Espacio: Los hechos ocurren en lugares concretos, ayudando a darle contexto de en donde está situado el personaje en la narrativa.

La creación cinematográfica clásica se encuentra estructurada en tres partes: La exposición, el desarrollo (clímax) y el final o desenlace.

La exposición: Presenta el momento inicial como los hechos de la historia y los personajes, nos integra dentro de la narración y proporciona información para lo que sucederá después.

Desarrollo: Se presenta el conflicto de la historia, llamado clímax.

Final o desenlace: El conflicto se resuelve y deja un mensaje.

“Cualquier imagen y sonido pueden contribuir a la narración, incluso los silencios pueden decirnos mucho acerca de la historia.” (Zepeda, 2004).

La película inicia desde que aparece la primera imagen o el primer sonido, desde antes de que los créditos aparezcan ya nos están contando una historia. La utilización de técnicas sonoras y visuales dentro de las películas son capaces de guiarnos a través del relato.

La manera de presentar las historias varían según el género y la narrativa de este. El movimiento narrativo empieza cuando el personaje principal desea algo, pero una fuerza antagónica se opone a que el deseo se cumpla, este suceso es el encargado de crear el conflicto dramatizado y es el protagonista quien tiene la misión de cambiar la situación para alcanzar su meta.

En conclusión, la narración es la manera de distribuir la información de la historia en el argumento.

2.3 Iluminación.

La iluminación es una propiedad fundamental del cine, las imágenes fotografiadas, necesitan iluminación. Esta es la parte más esencial del trabajo de un director de fotografía, diseñar e implementar esa iluminación.

“La iluminación es importante en la producción de videos y películas porque las cámaras no responden a las luces de la misma manera que lo hace el ojo humano. Los detalles finitos y los contrastes de iluminación que un ojo humano puede ver están increíblemente desarrollados, y las cámaras tampoco pueden procesar ni captar esto. Se necesita iluminación adicional para hacer la definición de un video o la definición de una película de una calidad comparable a la que el ojo humano ve naturalmente.” (Digicult, SF.).

Las técnicas, los usos y los estilos de iluminación han variado enormemente a lo largo del tiempo.

“En los inicios del cine, la iluminación era casi completamente natural, filmada en gran parte ejecutada en estudios de vidrio (una de las razones por las que las compañías estadounidenses se mudaron a California, Por su luz sola brillante durante todo el año). A mediados de la década de 1910, sin embargo, la iluminación era en su mayoría artificial, y los cineastas se volvieron hacia los tubos de vapor de mercurio para la iluminación general, y los proyectores de arco de carbono para efectos dramáticos.” (Remaeker, 2014).

La iluminación de figuras se utiliza para resaltar y modelar los actores principales de una escena. El enfoque más común para esto es la iluminación de tres puntos. Es tan frecuente en el cine narrativo que es prácticamente una regla. A menudo, esto se complementará con una luz para aumentar las expresiones de los actores.

La iluminación de efectos indica el uso de la iluminación para crear la ilusión de las fuentes de luz del mundo de la historia. Esto implica una iluminación práctica, una de las formas en que los cineastas pueden dar forma al color en una escena.

“Los intentos de superación del realismo que llevaron a muchos cineastas en la década de 1970 a buscar una ilusión de luz natural apagada, la iluminación discreta ha sido cada vez más importante desde la década de 1980 en una amplia gama de géneros.” (Ramaeker, 2014).

La tecnología se ha encargado que la producción de iluminación se hayan desarrollado y se hayan adaptado adecuadamente al ritmo y la demanda de la industria del video y el cine. El equipo de iluminación se ha vuelto más compacto, diverso y diseñado para adaptarse a géneros y tipos específicos de video y

películas. Cuanto más tiempo se dedique a asegurarse que la iluminación sea correcta la primera vez, tendrá menos tiempo en la sala de edición.

2.4 Fotografía.

La memoria no guarda películas, guarda fotografías. (Milan Kundera)

Desde que los hermanos Lumière proyectaron su primera película en 1895, *La salida de la fábrica* en París, las películas han tenido un lugar especial en la imaginación del público.

El cine y la fotografía siempre han estado unidos, hoy en día con las cámaras digitales se permite grabar vídeo y esta unión se ha hecho mucho más fuerte.

Los directores de fotografía hacen auténticas maravillas con las imágenes, nos muestran paisajes, escenas cotidianas, luces, colores o sombras de maneras increíbles.

“Una grabación no es más que una serie de imágenes en movimiento y para decidir cómo y qué grabar, previamente alguien ha tenido que dar el visto bueno. Ahí es donde entra la figura del director de fotografía, la persona que selecciona la parte del escenario concreto, que decide la distancia de cámara, el encuadre de la imagen, la altura, dónde deben colocarse los personajes y hacia dónde deben dirigirse, en qué sentido debe moverse la cámara, etc.” (Crusellas, 2017).

Por lo tanto, el director de fotografía tiene que saber de todos los aspectos técnicos que refieren a la cámara.

El director de fotografía se ocupa de todo el equipo de cámara y de transformar los deseos del director en imagen, cuida también otros aspectos como la iluminación y

el color. Estos elementos deben ir en concordancia con el vestuario, maquillaje de los personajes así como la utilería del escenario.

“Para que el director de fotografía pueda realizar su trabajo, el director ha de transmitirle exactamente qué quiere para que éste pueda conseguir plasmar sus deseos. Su relación con el director de la obra es clave para que la película se desarrolle con normalidad.” (Pareja, 2016).

Una vez finalizada la película y el montaje, el director de fotografía se encargará de supervisar el resultado final, unificar el color y poner todos los planos y fotogramas en sintonía.

2.5 Sonido.

“El sonido en el cine es lo contenido o lo incontenido de una imagen.” (Chion, 1990).

Los sonidos ambientales, la música, influyen en nuestra percepción de una película tanto como lo hacen las imágenes. El sonido en el cine y sus diversas expresiones tienen sus raíces a fines de la década de 1920, cuando se inventó el sonido en el cine.

La voz y la música son parte de la mayoría de las películas. Incluso las primeras películas mudas a menudo se mostraban con acompañamiento musical en vivo. El sonido puede proporcionar profundidad, establecer el carácter y el entorno, introducir una nueva escena o indicar al espectador información importante.

El sonido se refiere a todo aquello que hay en la película como palabras, efectos de sonido y música, nos brinda información de la locación de la escena, avanzar la trama y contarnos acerca de los personajes.

Incluso después de su invención como herramienta dentro del cine, el sonido presentó una gran cantidad de problemas. Las primeras cámaras y equipos de sonido eran grandes y ruidosos, así que las películas de sonido muy tempranas solían ser muy estáticas porque los actores tenían que hablar con un micrófono estático, el movimiento de las cámaras ya no tenía fluidez.

Las dos categorías de sonido en las películas son el sonido directo y el sonido indirecto. El sonido directo es cualquier sonido que el personaje o los personajes en pantalla puedan escuchar, por ejemplo, el sonido de un personaje hablando con otro sería directo, el sonido no directo es cualquier sonido que el público pueda escuchar, pero los personajes en la pantalla no pueden. La música de fondo es un buen ejemplo de sonido no directo, otro ejemplo son los chillidos en la escena de la ducha en *Psicosis* de Alfred Hitchcock.

Los efectos de sonido se pueden usar para generar humor, atmósfera y narración a una película. El tono, el tempo y el volumen pueden modificarse para indicar cómo el cineasta espera que la audiencia responda a un ruido determinado.

Otro de los usos del sonido en una película es su ausencia o sea el silencio, tiende a llamar la atención de la audiencia para resaltar alguna acción o cambio en la dirección de la historia. El silencio se puede utilizar para aumentar la intensidad de una escena.

Según Michel Chion existe el sonido ambiente y el sonido.

“El sonido ambiente es aquel que habita su espacio, sin que provoque la pregunta de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también sonidos-territorio, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes.

El sonido interno es aquel situado en el presente de la acción, corresponde al interior

tanto físico como mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del o sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (Chion, 1990).

No se cuestiona que la música deba ser parte de las películas porque nos hemos acostumbrado a la idea de que, en una película, cuando dos personas se besan, debemos escuchar música de fondo, por supuesto, nadie tiene una banda sonora que acompañe sus vidas reales.

2.5.1 El silencio.

El silencio es parte de la banda sonora de una película, puede ser una pausa entre la música, diálogos y ruido. El uso inteligente del silencio puede ayudar a guiar la reacción de su audiencia ante la película, contribuyendo a contextualizar y condicionar las situaciones que se presentan, significando diferentes emociones.

Un momento de silencio, por breve que sea, puede llamar nuestra atención por completo. Las películas son capaz de combinar las características visuales y sonoras que asociamos con el silencio. Los diseñadores de sonido de películas han usado el silencio como una poderosa herramienta creativa desde películas de terror hasta en comedias románticas.

“Cuando quitas una parte del sonido de una escena, creas un vacío que los miembros de la audiencia deben llenar por sí mismos para envolver adecuadamente sus cabezas en torno a lo que están viendo. Rellenar los espacios en blanco hace que el espectador se vincule más íntimamente a la película, lo que los deja más expuestos y más vulnerables emocionalmente.”

(Harriott, 2017).

Al omitir la música en ciertas escenas hace que el público conecte mejor con lo que está viendo, escuchando y experimentando, haciendo que la brecha entre lo que se muestra en pantalla y el público se reduce drásticamente.

El silencio aporta al desarrollo del tono emocional de una película, una herramienta también usada para capturar la sinceridad detrás de una actuación, haciendo que el público se cautive al llenar los espacios en blanco.

“Suele ser un recurso utilizado muy escasamente. La contaminación sonora de nuestro entorno nos ha acostumbrado tanto a la percepción del ruido que el silencio, sobre todo en casos donde el mismo se prolonga en el tiempo, se conforma como un recurso provocativo e inquietante.” (González, 2015).

Cuando se quita el sonido de la películas, la audiencia puede ser sacada de su zona de confort, de manera equilibrada, el silencio necesita sonoridad y a cambio necesita silencio para que cualquiera de ellos tenga algún impacto. Contrastar sonidos fuertes y el silencio realmente puede sumergirnos en una historia.

El silencio en el cine, debe ser considerado uno de los recursos sonoros, que en muchas ocasiones es más expresivo que la música, palabradas o ruidos.

2.5.2 Diálogos.

Los diálogos son una herramienta muy útil en cualquier narración, son una conversación entre dos o más personas, no solo dan voz a los personajes también intercambian información y se comunican pensamientos, sentimientos y deseos.

La principal diferencia entre un diálogo narrativo y uno teatral o cinematográfico es que el narrativo se escribe para ser leído y el narrador puede aparecer en el relato, el de cine y el de teatro se escriben para ser representados y el narrador puede o no aparecer en escena.

El diálogo debe parecer real, pero también debe revelar cosas sobre quién es el personaje y en quién se convertirá, el diálogo se trata del personaje.

Cuando tienes una conversación casual, esta es informal, no tiene estructura pero un diálogo sí, los diálogos de la película necesitan de estructura, formalización y construcción.

El diálogo ideal tiene una combinación de los siguientes elementos:

1. Avanzar la historia: Cualquier parte de una conversación, comentario o discurso se tiene que elaborar sobre la trama o revelar algo acerca de un personaje.
2. Ser sutil e inteligente: Lo último que se quiere es un diálogo trillado o forzado que se parezca demasiado a una realidad aburrida. El desafío aquí es hacer que el diálogo realista suene inteligente y único.
3. Ingenioso o cómico: El diálogo cómico debe mantenerse al día con la personalidad de un personaje.

“El dialogo cinematográfico está construido tomando en consideración el personaje, los acontecimientos que componen el texto narrativo y el espectador. De modo que dan cuenta de los rasgos característicos de la psicología de los personajes a la vez que hacen avanzar la trama reforzando la mimesis dentro de la diégesis, apelando a la identificación del espectador con los personajes.” (Montes, 2009. P. 2).

En conclusión un dialogo es una herramienta que nos ayuda a avanzar la historia, caracterizar y evolucionar a los personajes, aportar información, ritmo y dinamismo a la película.

2.5.3 Narración.

“La voz en off es una técnica cinematográfica que se utiliza en prácticamente todos los géneros cinematográficos. Los cineastas usan voces en off para proporcionar una exposición rápida, contar historias, narrar y brindar una mirada íntima a la mente de un personaje.” (Laughman, SF.).

La narración en las películas tiene una función muy diferente a la voz en off. Este último es una voz fuera de pantalla en lugar de un personaje con diálogo, las voces en off tienen un mensaje directo a la audiencia y el narrador tiene un papel más importante en las películas.

El papel principal del narrador es la exposición, resumen puntos clave en la trama para que la película avance rápidamente. Es una herramienta importante para cualquier cineasta, que les da una variedad de habilidades.

Estos son los tipos de narrador:

Narrador en primera persona: revela pensamientos íntimos del personaje. Se puede usar para revelar secretos o lo que debe permanecer en silencio. La narración en primera persona puede usarse para dirigirse directamente a la audiencia.

Narrador en segunda persona: este tipo de narración se dirige hacia otro personaje en la pantalla, una comunicación indirecta entre otro personaje diseñado para resaltar la trama del conflicto y el progreso.

Narrador en tercera persona: explora el contenido temático de la historia con gran sabiduría y conocimiento. Responde a la pregunta central y revela el punto de la película, incluso puede ser divino y poético en su expresión.

Una narración está compuesta únicamente de información de audio, a menudo se emplean ayudas visuales para transmitir mejor el mensaje que el cineasta está

tratando de comunicar, atrayendo a la audiencia de forma más completa a la acción de la historia.

Así es como una narración hace que el espectador ya no sea un observador casual, sino un participante activo en la historia.

2.5.4 Sonido Ambiental.

El sonido ambiental generalmente denota sonidos que están presentes en un lugar determinado, como el viento, el agua, las aves, cerrar una puerta, el tráfico, etc. Sonidos que comúnmente están dentro de nuestro entorno.

Estos sonidos ambientales se utilizan dentro de los films para mejorar y dar más realismo a los eventos que ocurren en escenas de películas, puede proporcionar una atmósfera específica de un sitio y así ayudar a su construcción, los profesionales del sonido, utilizan el sonido ambiental para construir la presencia, ayudando a crear la atmósfera del espacio donde ubica la historia.

2.5.5 Elementos de la banda sonora.

El sonido aportó al cine una variedad de posibilidades, la imagen daba una mayor sensación de realidad acompañada del sonido.

En toda banda sonora se relacionan cuatro elementos clave: las palabras, ruidos, música y silencios.

Palabras: Engloba los diálogos, la voz en off y narraciones. Es fundamental en el relato y por lo tanto es un elemento de la banda sonora al que más importancia damos.

Ruido: Por un lado están los ruidos naturales que son todos los fenómenos de la naturaleza como el viento, agua, animales, lluvia, etc. Por otro lado están los ruidos

mecánicos, o sea todos los ruidos creados fuera de la naturaleza: Carros, maquinas, robots, motores de moto etc.

Música: Capaz de crear una emoción o estado que ayude a construir la escena, refuerza el ambiente que se quiere transmitir en algunos momentos clave y acompaña al relato.

Silencio: Pausa entre la música, diálogos y ruido que utilizado correctamente puede adquirir una gran carga dramática representando momentos de tensión o concentración.

De estos elementos, el más comercializado es la música y en ocasiones se convierte en el elemento más identificativo de la película.

2.5.6 Efectos Sonoros.

Es muy complicado grabar en directo los efectos de sonido de las escenas de una película, lo que se hace es añadir de forma externa el sonido y así aumentar el volumen e intensidad, por ejemplo que el impacto de un choque de autos o cerradura de una puerta sea mayor.

Son sonidos creados artificialmente o mejorados que se usan para enfatizar o expresar una acción, estado de ánimo o sentimiento. Los efectos de sonido se usaron inicialmente en radio, pero hoy en día se pueden observar con más frecuencia en podcasts, teatro, películas y programas de televisión.

Los efectos de sonido, también conocidos como *efectos Foley* en honor a su creador, Jack Foley, aparecen en todas las películas. El término Foley se trata del proceso de añadir sonidos a las películas o a los programas de radio con las escenas ya grabadas, gracias a Jack Foley, pionero en el mundo de los efectos especiales sonoros que empezó en el ámbito radiofónico y al ver que la técnica funcionaba se introdujo al cinematográfico.

2.5.7 Post producción de sonido.

Proceso de creación de la banda sonora para imágenes en movimiento. Desde los inicios del cine los cineastas han estado buscando controlar y mejorar la calidad del sonido. Tan pronto se dieron cuenta de que había una forma de controlar y mejorar el sonido de sus imágenes, la post producción de sonido nació.

En la televisión, el audio era originalmente en vivo, a medida que la televisión evolucionó su necesidad de publicaciones de audio aumentó. Hoy en día, sería difícil encontrar algún largometraje o programa de televisión que no haya pasado por la post producción de audio.

“La producción de audio suele consistir en varios procesos. Cada proyecto diferente puede necesitar algunos o todos estos procesos para estar completo. Los procesos son: Edición del diálogo, ADR (Reemplazo de diálogo), diseño y edición de efectos de sonido, Foley, composición musical y mezcla.” (Nazarian 2015).

Edición de diálogo: Ubicar las tomas utilizadas por el editor de fotografía, verificar la sincronización para que el audio funcione correctamente con la imagen, limpiar los audios para eliminar el ruido y así los diálogos estén limpios para usar durante la mezcla.

ADR (Reemplazo de diálogos): Los casos en que el audio es demasiado ruidoso se agrega un diálogo que nunca fue grabado antes, este proceso se realiza en un estudio de grabación donde el actor puede grabar mientras mira la imagen, haciendo coincidir la sincronización, ajustando las nuevas líneas con las acciones, como se hace en el doblaje de películas animadas.

Diseño y edición de efectos de sonido: Este es posiblemente uno de los roles más creativos, los diseñadores de sonido utilizan una variedad de tecnologías para crear efectos de sonido únicos que nunca se han escuchado antes.

Foley: Pasos, movimientos, sonidos aparentemente insignificantes se ejecutan y registran meticulosamente. Los artistas de Foley se dejan llevar por la acción en pantalla estos deben ser muy ingeniosos y tener un impecable sentido del ritmo y una atención obsesiva a los detalles.

Composición musical: La música puede ayudar a dictar el tono y el ritmo de una producción, provocar una reacción emocional en la audiencia. Los mejores compositores tienen un conocimiento profundo de la música, capacidad de leer música, dictar ideas musicales a músicos entrenados y tocar múltiples instrumentos.

Mezcla: Equilibrar los diversos elementos como diálogo, ADR, Música, efectos de sonido y Foley en la mezcla final.

2.6 Montaje.

El montaje es el ojo que ve y el dedo que señala, se entiende como la selección y ordenación de un material previo, se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador lo vea tal y cómo quiere el director, en este se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se añade o se acorta el ritmo.

“Cuando queremos expresar una idea mediante el lenguaje cinematográfico, escogemos lo que queremos que el espectador vea en pantalla, cómo queremos que lo vea, en qué orden, y con qué ritmo.” (Mazuecos, 2017).

Podemos hablar de varios tipos de montaje cinematográfico:

Montaje narrativo: Cuenta los hechos cronológicamente o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado.

Montaje expresivo: Marca el ritmo de la acción, rápido en aventuras y acción, lento drama y suspenso.

Montaje ideológico: Cuando se quiere utilizar las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.

Montaje creativo: Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología previamente expresado en el guion.

Montaje poético: Se realiza como una obra poética, causando reacciones en el espectador. Posee intención expresiva.

“El montaje es lo que tiene de específico el cine. Es la construcción del tiempo y del espacio al antojo del director. Es un lenguaje que hoy en día se entiende en prácticamente todas las partes del mundo. Por eso, lo más aconsejable para un director es saber el montaje que quiere hacer, para luego ir al rodaje a elaborar los planos que le hacen falta para construir ese montaje que tiene en la cabeza.” (Mazuecos, 2017).

3. ALFONSO CUARÓN.

Alfonso Cuarón Orozco, mejor conocido como Alfonso Cuarón, es un director de cine, guionista y productor mexicano, nominado al *Premio de la Academia* y conocido por obras como *Y tu mamá también*, *La Princesita* y *Roma*.

3.1 Origen.

Alfonso Cuarón nació el 28 de noviembre de 1961 en Ciudad de México.

Hijo de Cristina Orozco y de Alfredo Cuarón, físico nuclear que trabajó para la Agencia Internacional de Energía Atómica. Tuvo dos hermanos, Carlos, también cineasta, y Alfredo, un biólogo.

“Desde temprana edad estuvo cerca al mundo del cine porque asistía constantemente a los Estudios Churubusco ubicados muy cerca de su vivienda.” (Díaz, 2019)

Estudió la preparatoria en el Centro Universitario México. Desde los 12 años empezó a estudiar y practicar con una cámara que le regalaron sus padres. Su pasión fue tal que cuando llegó a la adolescencia se matriculó en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM.

“Allí conoció al director Carlos Marcovich y al director de fotografía Emmanuel Lubezki, con ellos realizó lo que sería su primer cortometraje, *Vengeance Is Mine*; abandonó el centro al no recibir autorización para comercializarlo.” (Moreno V., Ramírez M., Oliva C., & Moreno E., 2016)

Posteriormente fue conserje del Museo Nacional de Arte, hasta que le contrataron para dirigir episodios de *La hora marcada*, una serie de suspenso de Televisa y después como ayudante de dirección en *Nocaut*, de José Luis García Agraz, entre otras películas.

Junto con su hermano, Carlos Cuarón y Lubezki, puso en marcha su primer largometraje, *Solo con tu pareja*, una comedia en torno a un publicista mujeriego, protagonizada por actor Daniel Giménez Cacho.

“En un principio el proyecto estuvo a punto de quedarse en el limbo, pues no iba a obtener apoyo gubernamental, pero cancelaron el rodaje de otro film seleccionado, y finalmente Cuarón recibió la ayuda en su lugar.” (De México a la estratosfera, 2006)

Se inició en la dirección con una película independiente en su país, aunque el reconocimiento internacional lo logró con producciones estadounidenses tales como *La princesita* y luego con el filme *Y tu mamá también*. Considerado uno de los cineastas mexicanos más destacados junto a Alejandro González Iñárritu y Guillermo del Toro.

3.2 Obra.

Después de colaborar como asistente de dirección en *La Gran Fiesta* en 1985, en 1989 dirigió el episodio *No Estoy Jugando* de la película *Cita Con La Muerte*.

Su primer largometraje fue *Sólo Con Tu Pareja* en 1991, comedia en la que también se ocupó de tareas de producción, fotografía y montaje.

“El guion fue escrito por su hermano Carlos, este film le abrió las puertas de Hollywood, ya que el productor y director Sydney Pollack, llamó a Alfonso para que participase en el proyecto televisivo de *Ángeles Caídos*(1993), una serie producida por Pollack en la que también dirigieron episodios actores como Tom Hanks y Tom Cruise.” (Criticon, 2019)

En el año 1995 debutó en el cine estadounidense con *La Princesita*, adaptación de una novela de Frances Hodgson Burnett, que consiguió un excelente recibimiento crítico, aunque no comercial, por su diseño de producción y su delicado trato a los personajes.

Tres años después, adaptó el clásico de Charles Dickens, *Grandes Esperanzas* en 1998, con el protagonismo de Gwyneth Paltrow, Ethan Hawke, Anne Bancroft y Robert de Niro.

Su revelación se produjo con una nueva producción mexicana, *Y Tu Mamá También* en 2001, cargada de humor y sexo, protagonizada por Gael García Bernal, Diego Luna y Maribel Verdú.

“El film fue un éxito internacional, incluido los Estados Unidos, siendo nominados al Oscar Alfonso Cuarón y su hermano Carlos, en la categoría de mejor guion original.” (Criticon, 2019)

Su siguiente proyecto fue la tercera adaptación fílmica de los libros de Harry Potter.

“Recibió una propuesta por parte de Warner Brothers en el año 2004 para dirigir la tercera cinta sobre la serie de libros de Harry Potter, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*, actualmente es la cinta más taquillera del mexicano. Debemos mencionar que, fue J. K. Rowling la responsable de elegir a Cuarón para asumir dicha labor ya que quedó encantada con su película *La Princesita*. Cuarón tenía varias inseguridades ante el nuevo reto, pero se animó. Nunca había leído los libros hasta que dirigió la película. Cuarón se conectó con la historia, y su trabajo duró dos años.” (Díaz, 2019)

Más tarde estrenó con el protagonismo de Clive Owen, el thriller de ciencia ficción futurista, *Hijos de los Hombres* en 2006.

También trabajó en la producción de *El Laberinto del Fauno* de Guillermo del Toro, que, aunque era hablada en español logró grandes reconocimientos en los países anglosajones.

“Obtuvo el Oscar por mejor fotografía, mejor dirección de arte y mejor maquillaje y ganó el BAFTA a mejor película de habla no inglesa y mejor maquillaje.” (Díaz, 2019)

En el año 2007 durante el festival de Cannes, Alfonso Cuarón, Guillermo del Toro y Alejandro González Iñárritu filmaron para Universal Pictures, luego que esta empresa audiovisual financiaría las primeras cintas de *Cha Cha Chá Films*, como fue la ópera prima *Rudo y Cursi* de su hermano Carlos Cuarón, protagonizada por Diego Luna y Gael García Bernal.

Siete años después, en 2013 filmó con Sandra Bullock y George Clooney la película *Gravedad*, film de ambiente espacial por el que consiguió un Oscar y un *Globo de Oro* como mejor director.

Cinco años después, Alfonso filmó una de sus obras más íntimas, *Roma*, una película basada en su infancia en la Ciudad de México, protagonizada por Yalitza Aparicio.

“En el 2018 estrenó *Roma*, un drama ambientado en la Ciudad de México de comienzos de los años 70 del siglo XX por el que ganó el *Oscar* a la mejor película de habla no inglesa, además de otros dos premios *Oscar*, el de mejor dirección y mejor fotografía. También por *Roma* fue galardonado con un *Globo de Oro* al mejor director.” (Criticon, 2019).

4. ANALISIS CINEMATOGRAFICO.

En los países hispanoamericanos existe una importante tradición de crítica periodística y comentario de películas, pero todavía no existe una tradición de investigación teórica y análisis cinematográfico. Las propuestas de análisis surgidas para un contexto académico son aún desconocidas o poco estudiadas.

“Esta ausencia de interés institucional por el análisis cinematográfico y, en general, por la formación de investigadores y la creación de programas de posgrado en estudios cinematográficos, se refleja en el hecho de que en las escuelas de cine más importantes que hay en la región se considera al análisis como una actividad ancilar a la producción cinematográfica, y está completamente ausente como opción profesional. Sin embargo, el análisis es una profesión que debe pensarse como completamente independiente de la producción.” (Zavala, 2017).

Para analizar una película, se debe cumplir con ciertos elementos básicos, entre los cuales se encuentran, la acción, tiempo, lugar, personajes y tema.

“Generalmente la crítica cinematográfica se encuentra una generación detrás de lo que ocurre en la teoría y el análisis. Por ejemplo, la teoría de autor (usual en la crítica periodística) está rezagada en relación con la teoría de la recepción y la teoría de la intertextualidad (más usuales en la teoría y el análisis). Un puente entre ambas

estrategias de interpretación se encuentra en el estudio de los géneros cinematográficos.” (Zavala, 2017).

4.1 Gravedad.

Gravedad es una película dirigida, producida, coescrita y coeditada por Alfonso Cuarón, que estrenó el 4 de octubre de 2013 en Estados Unidos.

4.2 Ficha técnica.

Título: Gravedad

País de producción: Estados Unidos

Año: 2013

Duración: 90 minutos

Género: Drama

Reparto: Sandra Bullock, George Clooney, Ed Harris.

Productora: Warner Bros. / Esperanto Filmoj / Heyday Films

Guión: Alfonso Cuarón y Jonás Cuarón

4.3 Sinopsis.

“Mientras reparan un satélite fuera de su nave, dos astronautas sufren un grave accidente y quedan flotando en el espacio. Son la doctora Ryan Stone, una brillante ingeniera que realiza su primera misión espacial, y el veterano astronauta Matt Kowalsky. La misión exterior parecía rutinaria, pero una lluvia de basura espacial les alcanza y se produce el desastre: el satélite y parte de la nave quedan

destrozados, dejando a Ryan y Matt completamente solos, momento a partir del cual intentarán por todos los medios buscar una solución para volver a la Tierra.”
(FILMAFFINITY)

4.4 Tema.

Es notable que la película se llame *Gravedad*, que es lo que falta en el espacio exterior, el esfuerzo por regresar a la Tierra conlleva el esfuerzo por volver a introducir su campo gravitatorio.

Gravedad nos invita a admirar el espectáculo cinematográfico del espacio, a maravillarnos de los misterios pesados de este cosmos de pantalla grande.

El espacio exterior se convierte en espacio interior pero la película implica un vacío mucho más amenazador que el vacío físico del espacio exterior, la ausencia de ideas. Este drama es un cuento simple de supervivencia. Una tripulación que trabaja fuera de una estación espacial se enfrenta a explosiones de chatarra metálica de alta potencia que bloquea las comunicaciones con la Tierra, destruye la nave y mata a todo el equipo, excepto al especialista Ryan Stone y al comandante Matt Kowalski, que luchan por sus vidas frente a obstáculos terribles incluida la falta de oxígeno, la falta de combustible y la inexperiencia con ciertos equipos.

4.4.1 Tema social

Cuando uno pierde tierra, tiende a gravitar a la deriva, ir hacia el vacío, y mientras más te vas al vacío, eres víctima de tu inercia, uno pierde comunicación y contacto porque vive dentro de su propia burbuja.

4.5 Personajes.

La Dra. Ryan Stone (Sandra Bullock) especialista en su primera misión a bordo del transbordador espacial Explorer, lucha por sobrevivir sola en el espacio mientras lidia con duelos personales por la muerte de su hija.

Veterano astronauta Matt Kowalski (George Clooney), quien está al mando de su última misión, antes de retirarse para reparar el telescopio espacial Hubble.

4.6 Fotografía.

Gravedad de Alfonso Cuarón es una de las pocas y afortunadas películas en tener su propia apariencia comparada con otras películas. En 2014, ganó el *Premio de la Academia* a la Mejor Fotografía, con Emmanuel Lubezki como director de fotografía.

Una de las formas inteligentes en que la película interpreta fielmente una oscuridad infinita es mediante el uso de la perspectiva. La mayor parte de la acción se establece frente a fondos como el planeta Tierra connotando un gran contraste con el vacío austero del espacio.

Gravedad empieza con un disparo ininterrumpido de 13 minutos que presenta a la audiencia a tres astronautas fuera de un transbordador espacial. Comenzando de par en par, la cámara empuja hacia la Dra. Ryan Stone mientras intenta hacer las reparaciones de rutina, cuando de repente un estallido de un satélite ruso estalla hacia ellos, destruyendo su transbordador espacial. Ryan, aún atada a la nave espacial, se desengancha y se envía volando hacia la inmensidad del espacio con oxígeno limitado y opciones limitadas. Todo esto sucede sin cortes.

Cuarón usó su afición por tomas largas, incluida una toma muy larga que abre la película, para capturar el ambiente del lugar, dando a la audiencia una idea firme

de cómo todos los elementos de la película se relacionan físicamente entre sí, por lo general, las tomas largas son hazañas de habilidad y destreza técnica, se utiliza como una herramienta para guiarnos a través de la película y nos prepara para la acción de desorientación que tenemos por delante.

Debido a que el movimiento en el espacio es relativo, el equipo creativo decidió usar un brazo robótico para mover la cámara alrededor de los actores, en lugar de mover a los actores alrededor de una cámara fija. Esto dejó la cuestión de cómo mover la iluminación alrededor de los actores.

La iluminación también resultó clave para recrear el aspecto del cosmos. En el espacio, no hay atmósfera ni vapor de agua para reflejar luz. Toda la luz del sol y las naves espaciales son directas y sin filtro mediante el uso de 1,8 millones de luces LED individuales.

Para las escenas ambientadas en varias naves espaciales, los cineastas compusieron tomas claustrofóbicas y cálidas, en contraste con la expansión fría de las naves. El encuadre de la película en estas escenas se adaptó a las estructuras cilíndricas de la nave espacial, utilizando círculos varias veces.

Juntas, estas opciones ayudaron a vender un momento clave en la película que representa la escena de Sandra Bullock encontrando un santuario en el útero de la nave.

Los únicos elementos reales en la película, con la excepción de unos pocos juegos de transbordadores interiores, son las caras de los actores. Los transbordadores espaciales, los trajes, incluso el cristal de los cascos de los astronautas son generados por computadora por el supervisor de efectos visuales, Timothy Webber.

4.7 Premios y reconocimientos.

Academy Awards	
Best Achievement in Cinematography	Emmanuel Lubezki
Best Achievement in Directing	Alfonso Cuarón
Best Achievement in Film Editing	Alfonso Cuarón, Mark Sanger
Best Achievement in Music Written for Motion Pictures, Original Score	Steven Price
Best Achievement in Sound Editing	Glenn Freemantle
Best Achievement in Sound Mixing	Skip Lievsay, Niv Adiri, Christopher Benstead, Chris Munro
Best Achievement in Visual Effects	Tim Webber, Chris Lawrence, David Shirk, Neil Corbould

Globos de Oro	
Best Director - Motion Picture	Alfonso Cuarón

BAFTA Awards	
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki
Best Sound	Glenn Freemantle, Skip Lievsay, Christopher Benstead, Niv Adiri, Chris Munro
Best Special Visual Effects	Tim Webber, Chris Lawrence, David Shirk, Neil Corbould, Nikki Penny

3D Creative Arts Awards	
Best 3D Film	
Best 3D Feature	
Best 3D Scene of the Year	
Best Stereography	
Best 2D to 3D Conversion	Richard Baker, Matthew Bristowe, Prime Focus World

AACTA International Awards	
Best Film	Alfonso Cuarón, David Heyman
Best Direction	Alfonso Cuarón

AARP Movies for Grownups Awards	
Best Director	Alfonso Cuarón

Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA Best Science Fiction Film	
Best Actress	Sandra Bullock
Best Director	Alfonso Cuarón
Best Editing	Alfonso Cuarón, Mark Sanger
Best Special Effects	Tim Webber, Chris Lawrence, David Shirk, Neil Corbould

AFI Awards	
Movie of the Year	

African-American Film Critics Association	
Best Actress	Sandra Bullock

Alliance of Women Film Journalists	
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki
Best Film Editing	Alfonso Cuarón, Mark Sanger
Actress Defying Age and Ageism	Sandra Bullock
Kick Ass Award for Best Female Action Star	Sandra Bullock

American Society of Cinematographers	
Outstanding Achievement in Cinematography in Feature Film	Emmanuel Lubezki

ASCAP Film and Television Music Awards	
Best Film Score	Steven Price
Top Box Office Films	Steven Price

Association of Motion Picture Sound	
Excellence in Sound for a Feature Film	Chris Munro, Glenn Freemantle, Skip Lievsay

Austin Film Critics Association	
Best Director	Alfonso Cuarón
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki

Awards Circuit Community Awards	
Best Motion Picture	
Best Director	Alfonso Cuarón
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki
Best Sound	
Best Film Editing	Alfonso Cuarón, Mark Sanger
Best Visual Effects	
Best Original Score	Steven Price

Black Film Critics Circle Awards	
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki

Boston Society of Film Critics Awards	
Best Cinematography	Emmanuel Lubezki

4.8 Sonido.

La buena edición de sonido es un aspecto esencial en el cine para brindar a su audiencia una experiencia cinematográfica completa. Diálogo, efectos de sonido y música son las tres categorías básicas del sonido.

El arma secreta de *Gravedad* de Alfonso Cuarón es algo que el público nunca verá. Desde el diseño de sonido hasta la partitura, *Gravedad* presenta una de las mezclas de sonido más innovadoras, una que rompe con las convenciones cinematográficas modernas de manera significativa.

En el espacio nadie puede oírte gritar, es verdad porque no hay aire ahí arriba, así que no hay nada por lo que el sonido pueda viajar. Es solo un silencio total. También es un poco problemático para cualquier director que quiera hacer una película científicamente precisa sobre el espacio, así que llenaron el vacío con melodías. No hay sonido pero usaron música para transmitir la historia.

El sonido de la película *Gravedad* es muy importante ya que por tratarse de un film en el espacio, el sonido no puede transmitirse en la atmósfera, el sonido se transmite por la interacción con los elementos que los personajes agarran y tocan, así que todo su contacto con el sonido es a través del tacto, pero también a través de la persona porque cada vez que algo se golpea contra otra cosa y uno de los personajes no toca lo que se está golpeando, no lo escuchas, algo bastante complejo y muy detallado.

El tacto es la mejor manera de escuchar y el diálogo gira en torno a la audiencia, el público escucha los efectos de sonido de la misma forma en que lo hacían los personajes, o sea que en vez de mirar al personaje en cierto punto te conviertes en él.

Gravedad es un filme que se diseñó con un sistema envolvente, el sonido se mueve constantemente, muy dinámico, literalmente muy geográfico, si un personaje se encuentra atrapado detrás de ti, el sonido vendrá de atrás.

Los sonidos que se encuentran dentro de la película no son los sonidos comunes que encontramos cotidianamente, más que sonidos, son vibraciones.

Muchos de los sonidos que se encuentran constantemente dentro del filme, son gemidos, jadeos y el latido del corazón de los actores, estos fueron grabados de manera interrumpida colocándoles un pequeño micrófono mientras rodaban las escenas, logrando un sonido más realista y que trasmite mayor emoción al público. El sonido se vuelve realmente emocional parece que te estás moviendo con ellos.

La música juega un papel muy importante dentro de esta película, ya que al no contar con gran variedad de sonidos en el espacio, el silencio se tenía que contrarrestar con algo, la música se encarga de aumentar esos momentos de tensión y angustia que los personajes viven. Las piezas musicales fueron compuestas para que su sonido viniera de distintas direcciones, al igual que los sonidos ambientales como movimientos, traslados y choques, puedes sentir la música girando alrededor de ti.

El diálogo es muy importante en esta película, si se elimina el diálogo, el público no sabrá qué problema ocurre en las escenas, porque sin el dialogo, el público no conocerá la historia de fondo de Ryan Stone (Sandra Bullock) así como por qué su historia es importante para el tema de la película.

Para las voces y diálogos de los personajes se decidió usar paneos en los sonidos, que coincida con la posición del actor en la pantalla, esto quiere decir que si el personaje de Sandra Bullock estaba de lado izquierdo, su sonido provenía también de lado izquierdo y si el personaje de George Clooney estaba a la derecha, su sonido provenía de lado derecho. Esto benefició a las escenas donde había mucho

caos, haciendo que el sonido te hiciera sentir desorientado, como si estuvieras flotando con ellos en el espacio.

El equipo de sonido de Alfonso Cuarón, crearon los sonidos, sumergieron guitarras en el agua grabando con micrófonos subacuáticos llamados *hidrófonos*, así como con micrófonos de contacto, frotaron diferentes elementos a lo largo de las cuerdas de la guitarra y algunas de esas grabaciones se convirtieron en el sonido que las audiencias escuchan cuando el personaje de Sandra Bullock se cuelga en un paracaídas durante una de las escenas clave de la película.

4.9 Roma.

Roma es una película dirigida, escrita, fotografiada y coproducida por Alfonso Cuarón, estrenó el 14 de Diciembre por la plataforma de streaming, Netflix.

4.10 Ficha técnica.

Título: Roma

País de producción: México

Año: 2018

Duración: 135 minutos

Género: Drama

Reparto: Yalitza Aparicio, Marina de Tavira, Nancy García, Fernando Grediega, Daniela Demesa, Diego Cortina, Carlos Peralta, Marco Graf, Verónica García, Andy Cortes, José Antonio Guerrero, José Manuel Guerrero, Zerela Lizbeth Chinolla, Latin Lover, Daniel Valtierra, Enoc Leño.

Productora: Coproducción México-Estados Unidos; Participant Media / Esperanto Filmoj. Distribuida por Netflix.

Guión: Alfonso Cuarón

4.11 Sinopsis.

“Cleo (Yalitza Aparicio) es la joven sirvienta de una familia que vive en la Colonia Roma, barrio de clase media, alta de Ciudad de México. En esta carta de amor a las mujeres que lo criaron, Cuarón se inspira en su propia infancia para pintar un retrato realista y emotivo de los conflictos domésticos y las jerarquías sociales durante la agitación política de la década de los 70.” (FILMAFFINITY).

4.12 Tema.

La cinta se titula *Roma* porque en esa colonia de la Ciudad de México se desarrolla parte de la historia de Cleo y Sofía.

La historia está ambientada en Ciudad de México de los años 70: las calles y las casas eran otras, el contexto social y político de la capital era tenso, justo en esa época sucedió *El Halconazo*.

Cleo es la empleada doméstica que trabaja en casa de Sofía, quien se está divorciando de su marido. Sofía sobrelleva el dolor de la separación y trata de decir a sus hijos que todo va a estar bien, para ello, Cleo le ayuda a cuidarlos mientras deja su vida privada de lado.

4.12.1 Tema Social.

“La película muestra la naturalización de la esclavitud a la que se habían sometido las trabajadoras del hogar. Esclavas amadas, que acaban formando parte de la

memoria de una familia, pero esclavas al fin. Nunca se integran, nunca tienen los mismos privilegios, nunca forman parte del núcleo. Pero de ellas depende que todo lo demás adquiera sentido. Cuarón no subraya ni exagera: describe. Y la sola descripción es devastadora.” -Mauricio Merino.

“Es una obra cultural de trascendencia para México, una película mexicana que retrata a nuestra sociedad y un momento histórico como nunca se había hecho en el cine. Además de ello, *Roma* toca muchas fibras emocionales y sociales. No sólo la familia y las relaciones intrínsecas a ella sino también las trabajadoras del hogar, la represión del gobierno, la marginación y la desigualdad. Esos temas aunque se plasmen en la década de los 70s no han cambiado en México, y ese es para mí uno de los mayores impactos de la película; físicamente mucho habrá cambiado, pero las problemáticas sociales siguen sin resolverse.” -Emilio Lezama.

Roma tiene muchas miradas sociales, desde la familia rota, la represión política del famoso *Halconazo* o *Matanza de Corpus Christi*, página oscura en la historia de México, hasta la reivindicación del callado arte de ser una nana, es una película que retrata graves problemas de la sociedad mexicana como la discriminación, la desigualdad social, los abusos, la vida familiar y las mujeres abandonadas, que todo en conjunto toca fibras sensibles en el público.

4.13 Personajes.

Cleo (Yalitza Aparicio) empleada doméstica de la familia, lidia con problemas personales como el autodescubrimiento, el amor y hasta la maternidad.

Sofía (Marina de Tavira) Madre de la familia, lidia con la ausencia de su esposo mientras trata de darle soporte a su familia.

Adela (Nancy García) La otra empleada doméstica de la familia, amiga y soporte de Cleo.

Antonio (Fernando Grediaga) Esposo de Sofía, que abandona a su familia para empezar un nuevo amorío con otra mujer.

Fermín (Jorge Antonio Guerrero) Novio de Cleo, practica artes marciales y no se hace responsable de su hijo.

4.14 Intención del cineasta.

El personaje de Cleo está basado en Liboria Rodríguez, la mujer que cuidó a Alfonso en su infancia, para él era una necesidad hablar de la vida de su nana pero también de México.

“Me interesaba celebrar a uno de los seres que más quiero. Ese fue el punto de partida. Desde niño me intrigaban sus historias de infancia, que eran un contraste muy grande con mi realidad; ella hablaba de conceptos muy abstractos para mí, por ejemplo, *morirse de frío* o el de *pasar hambre*.” Cuenta el director mexicano.

La tarea del equipo de casting era encontrar a alguien que se pareciera físicamente a ella y la encontraron en la sierra de Oaxaca.

La recreación de los sets de *Roma* se convirtió en un detalle tan grande que incluso los cajones tenían cosas específicas, las recetas de las comidas eran iguales a las que Alfonso comía de niño, de hecho la casa donde vive y trabaja Cleo es una recreación del hogar del cineasta. Los mosaicos, las paredes y hasta el piso son exactamente como aquel hogar en la Roma, incluso 80% de los muebles son los originales de la casa de Cuarón.

"Hablo desde mi propia experiencia: fui criado por mujeres en un mundo en el que la figura paterna estuvo ausente", concluyó Cuarón. Tan patológico es la carencia

paterna como el exceso materno, como todo en esta vida es cuestión de hacer un balance.

4.15 Fotografía.

El cine es fotografía y pocas películas se nos quedarán grabadas si no va acompañada de una imagen inolvidable y precisamente esto es lo que pasa con *Roma*.

Alfonso había contemplado desde el rodaje de *Gravedad* que su director de fotografía para *Roma* sería Emmanuel Lubezki, pero por cuestiones laborales, Lubezki no pudo participar, por lo tanto Cuarón se hizo cargo de este puesto.

Rodar en blanco y negro era uno de los requisitos del director desde que pensó la idea de *Roma*, se realizó una serie de pruebas para ver cómo se reflejaban los colores en una escala de grises, con el objetivo de lograr el contraste armonioso correcto.

Dentro de este film siempre hay profundidad de campo, porque es como nosotros vemos, con buen detalle de principio a fin y pocas veces, salvo en un momento, veremos primeros planos. Esa es una de las grandes fuerzas de la película.

Al comienzo del desarrollo de la *Roma*, Cuarón decidió que quería filmar en blanco y negro, una elección adecuada para una película que mira al pasado, pero de una manera que no había visto antes.

“No quería una sensación *vintage*, sino un digital en blanco y negro que parecía el papel. Me abstendré de ese aspecto clásico y estilizado con largas sombras y alto contraste, y entraré en un blanco y negro más naturalista. No quería tratar de ocultar lo digital en un aspecto cinematográfico, sino más bien explorar un aspecto digital y abrazar el presente”. Dijo Cuarón a *American Cinematographer*.

En cuanto a las cámaras, Lubezki fue quien sugirió la *Alexa 65* de Arri. Inicialmente, Cuarón se mostró escéptico sobre el gran formato, pero finalmente fue conquistado, lo que permitió tomas amplias de enfoque profundo.

Con sus tomas de seguimiento largas y exquisitamente coreografiadas, la mayoría de las tomas son cámara única pero una de las excepciones fue la escena que tiene lugar cuando Cleo acompaña a Sofía y a sus hijos de vacaciones en la hacienda de un familiar para las vacaciones de invierno. El grupo realiza un picnic junto al lago y varios de los adultos practican sus habilidades de tiro mientras los niños, incluido uno vestido como astronauta corren por los bosques de los alrededores.

Esta secuencia de niños jugando fue una de las pocas que se tomaron con dos cámaras, para garantizar que la luz solar estuviera en la posición perfecta para ambas tomas y también garantizar una continuidad perfecta al cortar entre los dos ángulos en la sala de edición.

El viaje de vacaciones también presenta otro desafío técnico complicado en forma de incendio forestal. Mientras todos celebran la víspera de Año Nuevo, Cleo sale y advierte humo a lo lejos. Todos los asistentes a la fiesta se apresuran a tratar de apagar las llamas.

Cuarón quería que la escena se iluminara con fuego. Los árboles en llamas en el primer plano de la escena eran reales, y el supervisor de efectos especiales de la película, Alejandro Vázquez, iluminó aún más la escena con gigantescas parrillas con llamas controladas. Debido a las regulaciones, no pudieron quemar los árboles en el fondo, pero para mantener un aspecto convincente, los paneles LED que proyectan videos de fuego se utilizaron para iluminar estos árboles.

En términos de logística general, una de las escenas más complicadas y las más impresionantes, en Roma, llega a las tres cuartas partes de la película, cuando Cleo, ahora embarazada y comprando una cuna, se encuentra como testigo de la

matanza del *Jueves de Corpus*, que el equipo de soldados del ejército conocido como *Los Halcones* mató a unos 120 estudiantes manifestantes.

Mientras que la masacre se muestran a nivel de la calle, Cuarón tomó la decisión audaz de filmar solo la vista de una ventana del segundo piso. Después de comenzar con Cleo, la cámara comienza a desplazarse por la tienda a medida que el ruido del exterior aumenta y se vuelve más frenético. Los disparos resuenan y los clientes de la tienda corren hacia la ventana para investigar, para cuando la cámara llega a la ventana, una ola de manifestantes que huyen han inundado la calle de abajo y en lugar de persistir en el espectáculo, la cámara continúa en la misma trayectoria hasta que vuelve a Cleo.

4.16 Escenografía.

Aunque la gran casona del barrio Roma es el principal paisaje de la historia, también se mueve la cámara a otros lugares de la ciudad, a balnearios de verano y a refugios de invierno. Son las escenografías de sus vivencias, pero también de las tragedias de Cleo.

Con la ayuda de los recuerdos del director, los decoradores del set rastrearon el 70 por ciento de los muebles originales de la casa, repartidos entre sus familiares. El resto lo encontraron o construyeron ellos mismos. Rellenaron todos los cajones con objetos, incluso si no se iban a utilizar.

“El setenta por ciento de los muebles provino de la familia de Alfonso y eran algunas piezas útiles, algunas que debían restaurarse y otras provenientes de nuestras propias investigaciones y conversaciones”, recordó Caballero, quien se encargó de reconstruir la colonia Roma de los años setentas para este filme.

Caballero encontró algunas áreas en la Ciudad de México que no habían cambiado mucho, mientras que otras se transformaron tan dramáticamente que no se

podieron usar. Eso significaba que se tenía que construir toda una calle de la ciudad, que fue la *Avenida Insurgentes*, para la escena en que Cleo corre camino al cine.

4.17 Premios y reconocimientos.

Premios Oscar 2019	
Mejor director	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor cinematografía	Alfonso Cuarón

Festival de Cine de Venecia 2018	
León de Oro a la mejor película	Alfonso Cuarón

Premios del Cine Independiente Británico 2018	
Mejor película internacional	Alfonso Cuarón

Hollywood Film Awards 2018	
New Hollywood	Yalitza Aparicio

National Board of Review	
Top 10	Alfonso Cuarón

Premios Satellite 2019	
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor guion original	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor montaje	Alfonso Cuarón

Premios del Círculo de Críticos de Cine de Nueva York 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Premios José María Forqué 2019	
Mejor película latinoamericana	Alfonso Cuarón

Crítica de Washington 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Crítica de Atlanta 2018	
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Sociedad de Críticos Online de Los Angeles 2018	
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

American Film Institute 2018	
Premio especial	Alfonso Cuarón

American Film Institute 2018	
Premio especial	Alfonso Cuarón

Globos de Oro 2019	
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película de habla no inglesa	Alfonso Cuarón

Círculo de Críticos de San Francisco 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Asociación de Críticos de Chicago 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón
Mejor montaje	Alfonso Cuarón

Crítica de Philadelphia 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	

Crítica de Los Angeles 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Crítica de Toronto 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón

Crítica Online de Nueva York 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Crítica de Nuevo México 2018	
Mejor montaje	Alfonso Cuarón

Crítica de St. Louis 2018	
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón
Mejor película de habla no inglesa	Alfonso Cuarón
Mejor escena	Alfonso Cuarón

Premios de la Crítica Cinematográfica 2019	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Crítica de Seattle 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor película de habla no inglesa	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

Asociación de Críticos de Afroamericanos 2018	
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón

Premios Goya 2019	
Mejor película iberoamericana	Alfonso Cuarón

Círculo de Críticos de Mujeres 2018	
Mejor película extranjera dirigida por una mujer o sobre mujeres	Alfonso Cuarón
Karen Morley Award (a la mejor película que reivindica el lugar de una mujer en la historia)	Alfonso Cuarón

Premios de la Academia Australiana 2018	
Mejor película internacional	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón

Círculo de Críticos de Phoenix 2018	
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón

Crítica de Las Vegas 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor dirección	Alfonso Cuarón
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón
Mejor edición	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón

Crítica Online de Boston 2018	
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón

Crítica de Vancouver 2018	
Mejor película	Alfonso Cuarón
Mejor película extranjera	Alfonso Cuarón

Crítica de Boston 2018	
Mejor fotografía	Alfonso Cuarón

4.18 Sonido.

Los sonidos son tan importantes para Alfonso Cuarón como las imágenes, Roma fue construida a partir de los recuerdos de Cuarón durante su infancia en la Ciudad de México, esos recuerdos son tanto de sonidos como de visuales, según el cineasta.

El largometraje no cuenta con ningún tipo de música, no hay ninguna partitura, es sólo sonido ambiental. Lograr capturar a la audiencia y transportarla dentro de la película fue el reto.

En este filme podemos apreciar una gran variedad de sonidos ambientales, el agua que derrama Cleo al tallar el piso, las olas del océano moviéndose de lado a lado hasta las calles de la Ciudad de México con vendedores, carros, familias y otros sonidos de la ruidosa ciudad de la juventud de Cuarón.

Estás llevando a la audiencia a un lugar, lo cual no es una realidad, imponiendo un punto de vista, donde la audiencia es como un pasajero, esto requiere mucho tiempo y paciencia y tienes que hacerlo bien y hacer que suene bien.

El arma secreta de *Roma*, es la manera de presentar los sonidos de su alrededor. La misión de Cuarón en *Gravedad* fue crear un filme realista dentro del espacio exterior pero en *Roma*, al ubicarse a una ciudad y tiempo determinado en la historia, el audio ambiental se encarga de transferirte a la locación y hacerlo todo más realista.

Cada locación tiene un sonido diferente y particular, porque así es la ciudad de México, 350 actores grabaron voces durante una sesión de estudio para el audio ambiental de las calles, todos los diálogos fueron escritos por Cuarón, logrando que cada individuo que ves en esa calle tenga un sonido específico.

Cuarón hizo un trabajo parecido a *Gravedad*, ya que *Roma* también cuenta con paneos en el audio, una escena específica es cuando Cleo se mete al mar de Veracruz, el sonido de las olas se mueve de un lado al otro, al ritmo de las mismas. La diferencia es que en *Gravedad* escuchabas el audio como los personajes lo escuchaban, ahora el audio se escucha como la cámara se desplace o se mueva, por lo que a medida que giramos, toda la atmósfera también gira en otras palabras, la mezcla se adapta la perspectiva auditiva de moverse a través del espacio.

A comparación con *Gravedad* y otros filmes de Cuarón, *Roma* es la película más estática del director, hasta cierto punto reemplazado los juegos de cámaras por su concepción del sonido ambiental de la ciudad.

"Sí, hay un cierto desapego de la cámara, pero la cámara es nuestro centro de percepción. Entonces quería colocar la cámara en un entorno físico, para que la cámara estuviera rodeada por los sonidos de ese espacio. Cuando estamos viendo

la película, no solo estamos viendo lo que está en pantalla, sino también la existencia de ese lugar que no está en la pantalla " Dijo Cuarón.

El sonido ambiental refuerza los recursos emocionales, te abres paso a la historia, se vuelve más realista. Ya no te distraes con las cosas que están ligeramente fuera de escena porque el nivel de realismo es muy alto, y el marco alrededor de la pantalla simplemente desaparece y te hace sentir que estás solo, parado viendo toda la situación.

Sin música añadida u otro sonido además de lo que los personajes escuchan, Cuarón utiliza la tecnología digital de capas de sonido conocida como *Atmos* para representar el paisaje sonoro de la ciudad de México en la década de 1970 en toda su riqueza, con bandas militares que pasan, el tráfico, los gritos de niños jugando y los vendedores ambulantes vendiendo juguetes. No hay detalles que no estén ahí por una razón, pero tampoco hay necesidad de ir persiguiendo todos los significados. En un nivel emocional simple *Roma* es abrumadora. Es una película que dejas que te bañe como las olas del océano hasta que llegue la escena climática hará latir el corazón y de repente te das cuenta de lo profundo que ha crecido el agua a tu alrededor.

4.19 Interpretación de la información.

Las películas de Cuarón no solo nos cuentan una historia, son más que eso, nos sumergen dentro de la ficción para hacernos vivir la experiencia en carne propia.

La buena edición de sonido es un aspecto esencial en el cine de Cuarón, para brindar a su audiencia una experiencia cinematográfica completa, ya sea con diálogo, efectos de sonido o música. El diálogo es la conversación entre personajes para promover el desarrollo de la trama, establecer rápidamente información importante que la audiencia necesita saber para comprender la acción, los efectos de sonido se utilizan para igualar lo que la audiencia está viendo, mejorando la

acción, la música se utiliza para crear un cambio en el estado de ánimo o agregar emoción a la película.

Si bien pasamos mucho tiempo discutiendo la película como un medio visual (y por una buena razón), se le asigna menos tiempo a la discusión de los placeres auditivos que nos brinda esta obra de arte.

Se debería poder ver una película con el sonido apagado, contar historias puramente visuales. Pero si este dictamen es cierto, entonces lo inverso también debería serlo, poder escuchar una película con la pantalla apagada. Cualquiera que desee probar este experimento debe comenzar con la banda sonora de la película Roma, que es un trabajo asombroso e ingenioso.

Ya sea un silencio en el espacio exterior, o el gran caos de las calles de la ciudad de México, cada elección de sonido implementada por Cuarón tiene un propósito y es a menudo intencionalmente notable, tanto sutiles como presuntuosos, cada sonido representa un estado de ánimo particular, desde la calma hasta el peligro.

El elemento de narración en el sonido es muy importante porque es parte de la experiencia cinematográfica, un lenguaje que tiene herramientas como el sonido. Cuando tienes la posibilidad de que el sonido provenga de cualquier sitio, replicas la experiencia de estar vivo, de estar ahí, en el momento cinematográfico que se muestra en la pantalla.

Los lanzamientos de Hollywood, cada vez más avanzados en tecnología y con mayor demanda de la audiencia, necesitas verlas en los teatros más grandes, mejores y más ruidosos. La última tecnología se convierte en una herramienta de marketing para justificar no solo un boleto de precio más alto, sino también la experiencia de un buen teatro.

Alfonso Cuarón equipó a los teatros con docenas de altavoces de alta fidelidad por encima y alrededor del espectador, los cineastas tienen la capacidad de identificar

exactamente dónde se emiten los sonidos del teatro cuando se proyectan en un cine equipado con *Atmos*. Para Cuarón, un director obsesionado con la forma en que su audiencia interactúa con el espacio tridimensional de sus mundos cinematográficos, vio una herramienta para cineastas que piensan en términos de realidad espacial en lugar de fantasía de efectos visuales.

Atmos agrega altavoces al techo de un teatro para efectos generales, pero lo más importante es que elimina el concepto de canales fijos casi en su totalidad. En su lugar, permite a los diseñadores de sonido colocar elementos de sonido en ubicaciones extremadamente específicas dentro de un teatro. Ofrece la posibilidad de hacer cosas como fijar la voz de Bullock a un punto específico en la pared del teatro, y luego hacer que viaje altavoz por altavoz hacia la pantalla, en lugar de empujarlo rápidamente hacia toda la orilla izquierda como en las configuraciones tradicionales.

Con la apertura de *Roma* y su estreno en Netflix, Cuarón se encontró con una problemática, proveniente de los avances tecnológicos. Es claro que Cuarón realiza sus películas para vivirlas dentro de un teatro, pero en el caso de *Roma* no pudo ser posible como él lo esperaba, ya que por ser una producción de Netflix, que es una plataforma de streaming, la película tuvo estreno en las computadoras de los suscriptores de esta plataforma y el sonido con formato *Atmos* no se aprovechó como lo hubiera hecho en un teatro o una sala de cine.

El modelo de negocios del cine, que se encuentra en un constante cambio, el director le apuesta a plataformas digitales y también a los cines, siendo parte de esta evolución tecnológica.

El director mexicano te ofrece una experiencia completa, que a pesar de que en las plataformas digitales no obtienes los mismos resultados y efectos como el espera que la audiencia perciba sus películas, algo seguro es que los films de este gran director siempre serán de gran calidad y como evidencia tenemos que a pesar de

que *Roma* se estrenara en Netflix, esto no impidió que liderará y ganará las mejores categorías de los galardones más importantes de la industria del cine.

5. ESTUDIO DE RECEPCIÓN.

A partir de los años ochenta, los estudios sobre la recepción, ligados al análisis de la influencia, se han convertido en uno de los sectores clave del desarrollo de las teorías de la comunicación.

De forma general, esta corriente estudia los procesos a través de los cuales la audiencia construye significado a partir de la exposición a los medios. Justamente, uno de los puntos centrales de los estudios de recepción es el carácter activo que se otorga a la audiencia, o sea la capacidad de actuación que se le reconoce en su relación con los medios.

“No es solo el simple reconocimiento de que los miembros de las audiencias son activos, sino que obedece a patrones socioculturalmente establecidos, aprendidos y desarrollados a lo largo de sus vida y de su particular historia con el medio en cuestión.” (Orozco, 2003)

Se considera que no hay uno sino muchos referentes provenientes de otras fuentes, ya sea que provengan de manera directa o indirecta.

Se asume que hay referentes culturales, de género, de raza o etnia, de clase, de edad, de lugar de procedencia o residencia, también que hay otras fuentes referenciales que tienen que ver con las historias personales de los sujetos, sus experiencias, sus destrezas y capacidades.

“Los estudios de recepción han enfatizado la producción de sentido o la significación, como el centro de su interés. Se considera que estos solo de manera primitiva o preliminar están contenidos en el referente del proceso comunicacional mismo, sea un texto o un film o un video, o una grabación.” (Orozco, 2003)

Todos estos referentes, entran a jugar un papel mayor o menor en el proceso comunicacional y sirven de mediadores en las interacciones específicas entre segmentos de audiencia y medios.

“El estudio de los medios de comunicación quedaría incompleto sin un análisis de las audiencias y de los procesos de recepción que vinculan a las personas y grupos sociales con los mensajes mediáticos. La comunicación mediática posee una gran capacidad para capturar el tiempo libre de la gente no sólo como consecuencia del continuo incremento de la oferta disponible sino también debido al conjunto de estrategias programáticas y promocionales que envuelven a ésta encaminadas a atraer la atención de los públicos.” (Figueras, 2019)

En la medida que la comunicación es un proceso cambiante, el debate no está cerrado ni terminado. Se plantea ahora como cuestión fundamental la necesidad de plantear la reflexión en el nuevo contexto que define la globalización.

5.1 Grupos Focales como herramienta de investigación.

La técnica de grupos focales es un espacio de opinión para captar el sentir, pensar y vivir de los individuos, provocando auto explicaciones para obtener datos cualitativos.

“La técnica es particularmente útil para explorar los conocimientos y experiencias de las personas en un ambiente de interacción, que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera. El trabajar en grupo facilita la discusión y activa a los participantes a comentar y opinar aún en aquellos temas que se consideran como tabú, lo que permite generar una gran riqueza de testimonios.” (Hamui, A. Varela, M. 2012)

En la década de los 30's los investigadores sociales se cuestionaron sobre la precisión de los datos que obtenían, en especial se preguntaron, si la excesiva influencia que tenía el investigador sobre la información ofrecida por los sujetos,

podía distorsionarla y también, si las preguntas cerradas, que eran las más utilizadas, eran limitantes y por tanto, arrojaban datos incompletos. Como resultado, a finales de la década, se diseñaron estrategias grupales que permitieran mayor libertad y apertura a los entrevistados.

“En las décadas de los 80’s y 90’s, un gran número de estudios con grupos focales se realizó en el campo de la mercadotecnia, para evaluar anuncios en la televisión y para el lanzamiento de nuevos productos. En las investigaciones sociales el interés se centró en los programas sociales, educativos y médicos, porque ofrecían la percepción y la perspectiva de clientes, estudiantes, pacientes y de todos los participantes en los programas.” (Hamui, A. Varela, M. 2012)

La aplicación de la técnica no sólo se ha mantenido de manera constante, sino que ha sufrido variaciones por la influencia de las nuevas tecnologías, dando lugar a grupos focales por video conferencia y grupos en Internet. Cabe resaltar que actualmente se le reconoce como una técnica importante de investigación cualitativa, y que su uso se ha incrementado considerablemente en todos los campos de las ciencias humanas.

Los dos grupos focales se llevaron a cabo en la sala de proyección cinematográfica de la facultad de Ciencias de la comunicación en la Universidad Vasco de Quiroga.

Esta sala se encuentra equipada con una pantalla 16:9 de 3 metros, audio 7.1 THX, reproducción BluRay, DVD, MiniDV, archivos multimedia y con una capacidad para 20 personas.

Los dos grupos focales se llevaron a cabo citando a los participantes a dos horas distintas, el primer grupo focal que fue *Gravedad*, se realizó por la mañana, y el segundo grupo focal, que fue *Roma* se llevó a cabo por la tarde.

No se brindó información previa a ninguno de los participantes sobre la investigación, solo se comentó que se proyectaría una película y al final se les

harían preguntas sobre el film.

No se quiso comentar nada sobre el sonido o el tema a indagar, para que los participantes percibieran de una forma más orgánica y así demostrar que no solo tenemos opiniones sobre la imagen, también hay mucho que decir sobre el sonido en el cine.

Al finalizar cada película, reuní a cada grupo focal alrededor de una mesa, tomé el rol de moderador y comencé la entrevista abierta que se encuentra en el capítulo 7 llamado “Anexos”.

Participantes:

Nombre: Giovanni Martin Sánchez Ramírez

Edad: 19 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Música y videojuegos

Nombre: Abraham Méndez González

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Cine y anime

Nombre: Ángel Alexander Pérez Ramírez

Edad: 19 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Videojuegos y deportes

Nombre: Ingrid Andrea Nares Montaña

Edad: 22 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Cine y fotografía

Nombre: Lorena Luna Vázquez

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Música y cine

Nombre: Alejandro Villaseñor Gracia

Edad: 20 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Fotografía, música y cocina

Nombre: Nilda Tamara Bautista Guerrero

Edad: 19 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Música y cine

Nombre: Jannette Moreno Contreras

Edad: 19 Años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Cine y viajes

Nombre: Pablo Robles Rodríguez

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante

Carrera: Ciencias de la comunicación

Temas de interés: Cine y videojuegos

5.2 Conclusión de grupos focales.

Gravedad fue nuestra primera opción de estudio y mediante la respuesta de un grupo focal de cinco alumnos de ciencias de la comunicación, logramos obtener información relevante para esta investigación.

Los cinco participantes que vieron y escucharon este film concordaron en que la película espacial de Cuarón había sido de su agrado, compartiendo que lo que más llamó su atención había sido el sonido, teniendo diferentes opiniones como su bien merecido Oscar, que se podía percibir que el sonido viajaba de un lado a otro, que este llegaba a causar ansiedad y otras emociones en determinadas escenas y hasta sacaron al tema que los bajos se escuchan más fuertes que los agudos.

Estas respuestas definen a *Gravedad* de una manera muy acertada, demostrando que se logró transmitir correctamente el mensaje del director, ya que es la película de Cuarón donde la experiencia auditiva está más trabajada, dándole sentido al silencioso espacio.

“Creo que el sonido va totalmente de la mano contándote la historia” comenta Eduardo, uno de los participantes del grupo focal.

Los personajes en esta atmósfera con sonido ambiental y el mismo soundtrack es fundamental para el desarrollo argumental de la historia, ya que te transportan al silencioso espacio, compartiendo las mismas emociones que la protagonista al punto de que los personajes logran sentirse bastante auténticos.

“El sonido es crítico, esas emociones, esa sensación que te genera el factor auditivo es muy importante en la película.” Comenta el participante Giovanni.

Si hacemos el experimento de bajar todo el volumen y mirar este film sin sonido solo veremos a la Dr. Ryan en su travesía por sobrevivir allá arriba, en el espacio, pero si le subimos al volumen y escuchamos sus jadeos, la música instrumental y el sonido ambiental, no solo vemos su travesía sino que la experimentamos junto a ella, sintiendo su angustia, su cansancio y sus ganas por sobrevivir, demostrando al audio como un factor bastante crítico en la trama.

Los 5 participantes del grupo focal concluyeron la sesión de *Gravedad* comentando lo acertado que fue la elección de la música instrumental como soundtrack de este film, ya que no te distrae, va acorde a la temática espacial y lo más importante, juega con los sentimientos del espectador.

Pero no todo es *Gravedad* ya que otro grupo focal presencié nuestra segunda opción de estudio, *Roma*, estos cuatro alumnos de ciencias de la comunicación proporcionaron sus comentarios sobre el film, dándonos información relevante para la investigación.

A los cuatro participantes les gustó el film, calificándola como una película bastante emotiva.

“Cuarón sabe crear los momentos donde te pones muy ansiosos, te mueve mucho.” Expresó Alejandro, participante del grupo focal.

Roma es una de las películas más personales de Cuarón, en esta, a comparación de *Gravedad*, no busca darle un sonido a un lugar donde nunca hemos estado, se busca transmitir el sonido que Cuarón guarda en los recuerdos de su infancia.

Así es *Roma*, una película que no necesita un soundtrack musical sino de un sonido ambiental que te transporte al tiempo y espacio basados en la vivencia del director, demostrando que el sonido no solo llega a ser crítico para la trama sino que también es una herramienta que si se explora y se trabaja correctamente nos ayuda a comunicar la trama de distintas maneras posibles dependiendo de lo que se quiera transmitir.

“Como que la gente está acostumbrada a que las películas estén llenas de música y en cambio esta no lo está porque es un reflejo de la vida cotidiana.” Comentó el participante Alejandro.

Ahora ya no se busca transmitir una ansiedad de soledad y perdición en el espacio, *Roma* es más íntima, es un retrato de la vivencia de la sociedad mexicana, es un aspecto más biográfico que te hace interactuar con los personajes gracias a la forma de editar el sonido, dependiendo de lo que enfoque la cámara es como se escucha el audio, siendo un gran esfuerzo de Cuarón para hacer una experiencia sonora.

En total los nueve alumnos que estuvieron presentes en el análisis de recepción de estos dos films, expresaron que consideran que el audio aporta al juego de las emociones, a contextualizar y enriquecer la historia dándole más realismo, lo que releva la gran importancia que tiene.

Opinaron que al sonido no se le da el mismo valor que a la imagen, ya que somos más visuales, que el audio tiene que ser orgánico para sentirte dentro de la experiencia.

“Yo creo que si influye mucho donde la veas, cuando estas en una sala de cine, por eso se hicieron, para esas películas que tienen un buen sonido e imagen y siento que la experiencia, por el tipo de sonido que maneja, es mejor en una sala de cine que en tu casa.” Comentó la participante Nilda.

Concluyeron la sesión comentando que hay películas necesarias para verlas en el cine y películas para ver en tu casa y este tipo de películas como *Gravedad* y *Roma*, son necesarias consumirlas en una sala de cine o con un buen equipo de sonido para vivir la experiencia completa.

6. CONCLUSIÓN.

Este trabajo tiene como objetivo principal demostrar la importancia del sonido, tomando como estudio las películas *Gravedad* y *Roma*, reconociendo la importancia del diseño sonoro en las películas dirigidas por Alfonso Cuarón y su contribución al 7º arte.

Crear conciencia de la evolución que el sonido ha tenido a lo largo de los años, sabiendo que el crecimiento de este no ha finalizado y aun puede mejorarse mientras el sonido se valore y se explote como recurso primordial.

A lo largo del presente trabajo de investigación, hemos intentado analizar y describir el sonido dentro del mundo cinematográfico, subrayando el concepto de diseño sonoro y así explicar la influencia que este tiene con respecto a los espectadores que oirán y recibirán esos mensajes sonoros, ya sea en las salas de cine o en casa.

Sin embargo, insistimos en aclarar que no hemos profundizado en el modo de creación, sino hemos definido y descrito al sonido a través de sus distintas herramientas, intentando explicar, que este posee una capacidad de comunicación mayor, transmitiendo más y mejor la información dependiendo de lo que se quiera lograr.

El sonido, en sus principios fue visto como un agregado atractivo para el cine sonoro, pero con el paso del tiempo transformó el cine, la gama de posibilidades de la imagen creció y ocurrió lo mismo con el sonido, se sigue ampliando ese espectro de facultades estéticas y posibilidades comunicativas.

Por tanto, comentada la intención del trabajo, se pueden establecer una serie de conclusiones que resuman algunas de las ideas expuestas.

Como primer lugar, saber su historia, cómo y cuando surgió el sonido dentro del séptimo arte, quien lo aportó y cómo lo aportó.

Siguiendo esta línea, destacar el diseño sonoro, su descripción y sus funciones dentro de una película, así como definir aquellos elementos, que el propio diseñador utiliza como herramientas de creación, producción y elaboración.

Se ha manifestado en este trabajo la necesidad de conocer el sonido en todas sus disciplinas para comprender su valor, qué aporta y cómo lo hace, ya que es un elemento tan importante como la imagen dentro del mundo audiovisual. Merece ser estudiado y ampliamente explotado para que con su fusión con la imagen, lograr la mejor calidad audiovisual posible.

Sus funciones dentro del audiovisual son muy variadas, como ya lo hemos hablado antes, todas estas funciones por separado, la suma o mezcla de ellas, proveen al realizador de grandes posibilidades expresivas, generadas a partir del sonido.

Los estímulos auditivos y los estímulos visuales generan un tipo de percepción particular y la conjunción de ambos, no es la suma de los mismos, sino que genera una percepción única, original y diferente a las dos anteriores, ya que regularmente se piensa que la imagen visual está siempre relacionada a un estímulo auditivo específico y la suma de estos dos estímulos, visual y auditivo, se potencia cuando se realiza la fusión, pero es interesante conocer que al fusionar ambos estímulos se puede generar otro completamente diferente a los dos por separado, logrando un perfecto trabajo en equipo.

Otro punto que podemos destacar es el gran progreso que ha dado la incorporación de la tecnología, como sus innovaciones en la industria del cine, aumentando el reconocimiento de lo sonoro por parte de productoras, distribuidoras e incluso directores y productores como de los espectadores, que con la creciente instalación

de estos sistemas multicanal en las salas de cines o sus versiones de casa, han logrado crear en la capacidad de inmersión por la combinación de magníficas imágenes con magníficos sonidos.

También resaltar el trabajo de directores como Alfonso Cuarón, que han llevado al sonido, de la mano de la tecnología a otro nivel, para aportar al cine nuevas herramientas que permitan un mejor resultado y experiencia.

Después de revelar los datos del análisis de recepción que se llevó a cabo con los dos *focus group*, se piensa que los resultados obtenidos son de gran valor tanto como para apoyar la hipótesis que refleja la importancia del estudio y desarrollo del sonido en el audiovisual.

Los 9 alumnos que estuvieron presentes en el análisis de recepción, expresaron que consideran que el audio aporta al juego de las emociones, a contextualizar y enriquecer la historia dándole más realismo, lo que releva la gran importancia que tiene el sonido demostrando al audio como un factor crítico en la trama.

Opinaron que al sonido no se le da el mismo valor que a la imagen, ya que somos más visuales, por lo tanto la fotografía tiene que ser llamativa para tener al público atento, mientras que el audio tiene que ser orgánico para sentirte dentro de la experiencia, si lo haces bien, las personas es lo que menos van a notar, pero cuando lo notas o te pones a pensar en él, es cuando está mal hecho, tal vez un ruido que está de más o un audio desfasado te saca de la película y su realismo.

Concluyeron que este tipo de películas como *Gravedad* y *Roma*, son necesarias consumirlas en una sala de cine o en casa con un buen equipo de sonido para vivir la experiencia completa, ya que como lo habíamos comentado antes, el cine va de la mano con la tecnología y en estos momentos está sucediendo un cambio muy grande en la manera de consumir películas.

Ya no solo tenemos la opción de ir al cine a ver películas, tenemos la comodidad de consumirlas en plataformas de contenido audiovisual, desde nuestra computadora y celular.

Una salida al cine puede llegar a ser muy costosa para muchos, especialmente cuando se tiene en cuenta el tráfico, el estacionamiento y la entrada, todo esto se suma y muchos prefieren ver películas y programas de televisión en la comodidad de sus hogares, ya que te ahorras tiempo y dinero.

Las cadenas de cine tienen que llenar los asientos vacíos y están haciendo todo lo posible para que las salas se mantenga llenas, ofreciendo mejores servicios, como comidas y bebidas con calidad de restaurante, también lujosos asientos plegables para mayor comodidad, pero aun así, algunos siguen prefiriendo consumir las plataformas de contenido audiovisual desde el hogar.

Una gran variedad de plataformas como Netflix, Amazon Prime, Disney+, HBO, entre otras, no solo están cambiando el campo de juego para el entretenimiento en el hogar, sino también la forma en que las cadenas de cines manejan sus negocios y se mantienen luchando contra plataformas de transmisión con planes de suscripción mensual.

Esto quiere decir que el futuro del consumo de películas podría llegar a convertirse en una bella pesadilla, ya que puede darnos más contenido por menos dinero y toda la comodidad posible en nuestro hogar, pero también no nos da una experiencia completa, ya que como ocurrió con *Roma*, que solo fue transmitida por Netflix, no se llega a apreciar por completo la experiencia de la película, ya que nuestras computadoras y celulares no están equipados con un sistema de sonido y una pantalla que favorezca al film como una sala de cine puede hacerlo.

Por consiguiente, es de reconocer lo que algunos teóricos del cine, como Michel Chion, ya argumentaban en sus escritos desde hace tiempo, procurar establecer un

valor al sonido y al modo de tratarlo, consagrar en el arte cinematográfico al sonido en el lugar que se merece, en el mismo peldaño que la imagen, dándole un verdadero sentido al término audiovisual.

Se espera que la realización de este trabajo ayude a futuras investigaciones donde el sonido tenga un futuro más claro y favorable tanto en las salas de cine como en las plataformas de contenido, también que sea un aporte significativo para los estudiantes de comunicación, audiovisuales, artes visuales y todo aquel interesado en la producción, generando más realismo y calidad a sus producciones con el alto nivel expresivo que el sonido puede lograr.

Que el futuro del cine se encuentre donde se desarrollen todas sus disciplinas, que los futuros cineastas, directores y productores inspiren a los demás como Cuarón lo ha hecho conmigo, que el mundo se dé cuenta que el sonido también es parte fundamental de la obra y que como prueba de ello tenemos a *Gravedad* y *Roma*.

6. CONCLUSION.

The main purpose of this work is to demonstrate the relevance of sound on the cinematographic industry through the study of two films, *Gravity* and *Rome* this through out the recognition of the importance of sound design in the films directed by Alfonso Cuarón and his contribution to the 7th art.

Create awareness of the evolution that sound has had over the years, knowing that the growth of this has not ended and can still be improved while sound is valued and exploited as a primary resource.

In this research, we have tried to analyze and describe sound within the cinematographic world, underlining the concept of sound design and thus explain the influence it has with respect to the viewers who will hear and receive these sound messages, both in theaters and at home.

However, we insist on clarifying that we have not delved into the mode of creation, but have defined and described the sound through its different tools explaining that it has a greater communication capacity, transmitting more and better information depending on what you want to achieve.

Sound was initially seen as an attractive addition to sound cinema, and despite being criticized by those who clung to silent movies, sound transformed cinema. With the passage of time, the range of possibilities of the image grew and the same happened with the sound, that spectrum of aesthetic faculties and communication possibilities continues to expand.

Once the intention of the work has been committed, a series of conclusions can be established that summarize some of the ideas presented.

First of all, to know its history, how and when the sound arose within the seventh art, who contributed to its evolution and how it was contributed.

Following this line, highlight the sound design, its description and its functions within a film, as well as define those elements, which the designer himself uses as creation, production and elaboration tools.

The need to know sound in all its disciplines has been manifested in this work to understand its value, what it contributes and how it does it.

Since it is an element as important as the image within the audiovisual world. It deserves to be studied and widely exploited so that with its fusion with the image, achieve the best possible audiovisual quality.

Its functions within the audiovisual are very varied, as we have already discussed before, all these functions separately, the sum or mixture of them, provide the director with great expressive possibilities, generated from the sound.

Auditory stimuli and visual stimuli generate a particular type of perception and the conjunction of both is not the sum of the same, but generates a unique, original and different perception from the previous two, since the image is regularly thought to be Visual is always related to a specific auditory stimulus and the sum of these two stimuli, visual and auditory, is enhanced when the fusion is performed, but it is interesting to know that by combining both stimuli, another completely different from the two can be generated separately, achieving perfect teamwork.

Another point that we can highlight is the great progress that the incorporation of technology has given, such as its innovations in the film industry, increasing the recognition of sound by producers, distributors, and even directors and producers, as well as viewers, who with the increasing installation of these multichannel systems in movie theaters or their home versions have managed to believe in the ability to immerse by combining magnificent images with magnificent sounds.

Also highlight the work of directors such as Alfonso Cuarón, who have taken sound, hand in hand with technology to another level, to provide cinema with new tools that allow a better result and experience.

After revealing the data of the reception analysis that was carried out with the two focus groups, it is thought that the results obtained are of great value so as to support the hypothesis that reflects the importance of sound and its development in the audiovisual, as well as to think that the sound is not on the same level as the image.

The 9 students who were present in the reception analysis, expressed that they consider that audio contributes to the game of emotions, to contextualize and enrich the story, giving it more realism, which highlights the great importance of sound, demonstrating audio as a critical factor in the plot.

They believed that sound is not given the same value as image, since we are more visual, therefore photography has to be striking to keep the audience attentive, while audio has to be organic to feel you within the experience, if you do it right, people are the least likely to notice it, but when you notice it or think about it, it is when it is poorly done, maybe a noise that is too much or outdated audio takes you out of the film and its realism.

They concluded that these films such as *Gravity* and *Rome*, need to be consumed in a movie theater or at home with a good sound system to live the full experience, since, as we mentioned before, cinema goes hand in hand with technology and right now there is a very big change in the way we consume movies.

We no longer only have the option of going to the cinema to watch movies, we have the convenience of consuming them on audiovisual content platforms, from our computer and cellphone. A trip to the cinema can be very expensive, especially when traffic, parking and entrance are taken into account, all this adds up and many prefer to watch movies and television shows in the comfort of their homes, since you save time and money.

Movie chains have to fill the empty seats and are trying their best to keep theaters full, offering better services such as restaurant-quality food and drinks, also luxurious folding seats for added comfort, but still some They still prefer to consume audiovisual content platforms from home.

A wide variety of platforms such as Netflix, Amazon Prime, Disney +, HBO, among others, are not only changing the playing field for home entertainment, but also the way in which cinema chains manage their businesses and keep fighting against streaming platforms with monthly subscription plans.

This means that the future of film consumption could become a beautiful nightmare, since it can give us more content for less money and all the comfort possible in our

home, but it also does not give us a complete experience, since as it happened With *Rome*, which was only broadcast on Netflix, the experience of the film is not fully appreciated, since our computers and cell phones are not equipped with a sound system and a screen that favors the film as a movie theater can. do what.

Therefore, it is necessary to recognize what some theorists of cinema have already argued in their writings for a long time, to try to establish a value to sound and how to treat it, to consecrate in cinematographic art to sound in the place it deserves, in the same step that the image, giving a true meaning to the audiovisual term.

The completion of this work is expected to help future research where sound has a clearer and more favorable future both in movie theaters and on content platforms, as well as being a significant contribution for students of communication, audiovisual, arts visuals and anyone interested in production, generating more realism and quality in their productions with the high expressive level that sound can achieve.

That the future of cinema lies where all its disciplines are developed, that future filmmakers, directors and producers inspire others as Cuarón has done with me, that the world realizes that sound is also a fundamental part of the work and that as proof of this we have *Gravity* and *Rome*.

7. ANEXOS.

7.1 Grupo Focal Gravedad.

Película:	Moderador:	Participantes:	Semestre	Escuela:	Facultad:
Gravedad	Kevin César Valladares	Giovanni Martin Sánchez Ramírez	Segundo semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Abraham Méndez González	Octavo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Ángelo Alexander Pérez Ramírez	Segundo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Ingrid Andrea Nares Montaño	Octavo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Lorena Luna Vázquez	Octavo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación

Moderador:

¿Les gusto la película?

Giovanni Ramírez:

Sí

Abraham Méndez González:

Sí

Ángelo Ramírez:

Sí

Lorena Luna Vázquez:

Sí, me gustó

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Sí me gustó bastante

Moderador:

¿Qué fue lo que más les gustó de ella?

Abraham Méndez González:

El sonido, bueno el soundtrack, por eso ganó el Oscar.

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Sí, el sonido te causa de repente mucha ansiedad, simplemente el inicio que estaban construyendo la nave, yo decía ¡Ay ya que pare ese sonido! Pero era un sonido interesante.

Lorena Luna Vázquez:

A mí me gustó que los personajes estaban muy bien contruidos y el guion en general me gustó mucho, sobre todo por eso, los personajes se sienten auténticos, también los sonidos me gustó muchísimo, hubo partes donde no sabía si eran efectos especiales o si era parte de la música, hubo sonidos que te adentraban mucho más en la atmosfera de la película.

Moderador:

¿Notaron algo específico en la película sobre el sonido?

Ángelo Ramírez:

Los bajos, se escuchaban muy fuerte

Ingrid Andrea Nares Montaña:

De repente se escuchaba de un lado y luego de otro

Moderador:

Creo que eso fue muy notorio en la escena donde llega a la tierra y de repente se puede escuchar a el sonido de un mosquito moviéndose de un lugar a otro, también no sé si lo notaron pero el soundtrack es pura música instrumental, no hay en si un sonido ambiental porque si algo choca no se escucha, solo se escucha cuando los personajes chocan o agarran algún objeto.

Lorena Luna Vázquez:

¡Sí! Yo me fijé en eso en la primera parte donde ella esta creo que taladrando, si hay mucho contraste de sonidos, de repente hay un caos y luego el espacio el total silencio.

Abraham Méndez González:

Creo que va totalmente como de la mano contándote la historia, porque la parte del final es un sonido muy liberador, deja de ser el sonido ansioso de toda la película.

Moderador:

¿Qué papel consideran que tiene el sonido dentro de esta película?

Giovanni Ramírez:

Crítico, porque pues más que nada es jugar con ese sentido, más allá de recurrir a los efectos especiales que si es un factor muy importante , esas emociones, esa sensación que te genera el factor auditivo es muy importante en la película.

Moderador:

¿Creen que se le dé el mismo valor al diseño sonoro que a la cine foto?

Abraham Méndez González:

No, porque para empezar es más próxima la imagen, si se me hace que es más reconocido, nos sabemos más los nombres de las personas que se dedican a la cine fotografía o cosas por el estilo.

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Yo sinceramente no conozco a nadie que haga audio y que sea reconocido, no recuerdo ninguno.

Lorena Luna Vázquez:

Yo ubico a John Williams, pero él es de la música, siento que mezcla de sonido para muy desapercibido.

Moderador:

¿Y por qué creen que no se le dé el mismo reconocimiento?

Lorena Luna Vázquez:

Porque pasa desapercibido a veces, por ejemplo la foto de la película siempre la estamos viendo, el sonido no lo percibimos tanto porque va junto con la imagen, lo que ves es lo que se te queda.

Abraham Méndez González:

Yo lo compararía con lo que pasa en una banda de rock con los bajos, la parte que no es principal, no es lo que más llama la atención.

Ángelo Ramírez:

La mayor parte del tiempo recurrimos a ese sentido visual para lo que es el cine porque la mayor parte del tiempo estas frente a la pantalla.

Moderador:

¿Recuerdan que tipo de música hubo en la película?

Lorena Luna Vázquez:

Instrumental ¿No? Bueno y cuando el personaje de George Clooney pone música Country.

Moderador:

¿Por qué creen que optaron por usar música instrumental?

Lorena Luna Vázquez:

Porque no distrae.

Abraham Méndez González:

También va acorde de la temática, cuando veo documentales del espacio generalmente ponen este tipo de música.

Giovanni Ramírez:

Yo creo que porque juega mucho con los sentimientos del espectador porque si quieren ocasionar ansiedad en una escena elevan el tono y si es algo más tranquilo le bajan, es muy importante en lo que sientes tú al ver la película.

Moderador:

¿Recuerdan algún sonido de alguna escena que les haya llamado la atención?

Lorena Luna Vázquez:

Cuando estaba en la capsula y la estaba estabilizando, los soniditos que deban las diferentes válvulas, esas son las que yo no sabía si era sonido ambiental o eran efectos.

Moderador:

¿Creen que el sonido de esta película favoreció al film?

Abraham Méndez González:

Sí, es como todo el compuesto de la película, todo está muy acorde, muy cuidado.

Moderador:

¿Prefieren ver las películas en el cine o en algún servicio de streaming?

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Totalmente en el cine, yo vi Roma en el cine y se escuchaban increíble, te envolvía, luego la vi en mi tele y no fue tan bueno.

Lorena Luna Vázquez:

En el cine, porque este tipo de películas están diseñadas para que sean más envolventes

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Sí, porque te sientes dentro de la película, a lo mejor no te sientes un personaje pero si sientes una conexión, como en una obra de teatro.

Moderador:

¿Cómo creen que sea el futuro de estas producciones en los servicios de streaming?

Abraham Méndez González:

Creo que ha empezado a haber estas producciones que no están diseñadas para el cine, que ya es muy cómodo verlo en tu celular con unos audífonos no necesitas todo esos lujos sonoros de una sala de cine, tal vez afecte algo, como en Roma, pero no creo que el cine en salas sea desplazado, porque el cine es una industria cultural muy fuerte y económica y si te ponen este tipo de películas que están diseñadas para estar encerrado en una sala con las bocinas y las pantallas correctas pues no creo que los servicios de streaming desplacen al cine.

Lorena Luna Vázquez:

Yo creo que el cine comercial siempre va a seguir, sobre todo la experiencia de ir al cine, es parte de la cultura.

Ingrid Andrea Nares Montaña:

Yo creo que el cine no va a desaparecer, ir al cine con tus amigos, distraerte incluso un poco de tu alrededor, también está padre verlo en tu casa pero hay más distractores, el cine no es que te obligue pero te estimula a estar más concentrado en la película.

Giovanni Ramírez:

Yo creo que va de comodidad, las nuevas tecnologías hacen la vida más fácil, más cómoda, como ha pasado a lo largo de los años, pero yo creo que al cine todavía le hace falta mucho tiempo.

7.2 Grupo Focal Roma.

Película:	Moderador:	Participantes:	Semestre:	Escuela:	Facultad:
Roma	Kevin César Valladares	Alejandro Villaseñor Gracia	Cuarto Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Nilda Tamara Bautista Guerrero	Cuarto Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Jannette Moreno Contreras	Segundo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación
		Pablo Robles Rodríguez	Octavo Semestre	Universidad Vasco de Quiroga	Ciencias de la comunicación

Moderador:

¿Les gustó la película?

Jannette Moreno Contreras:

Sí

Pablo Robles:

Sí

Nilda Tamara Bautista Guerrero:

Sí

Alejandro Villaseñor Gracia:

Sí

Moderador:

¿Qué fue lo que más les gustó?

Jannette Moreno Contreras:

Yo creo que las escenas con más emotividad, cuando están atacando a los estudiantes y cuando están en el mar.

Alejandro Villaseñor Gracia:

Cuarón sabe crear los momentos donde te pones muy ansiosos, te mueve mucho.

Pablo Robles:

Lo más importante para esas escenas es la parte que muchas personas odian de esta película, es que es muy larga, puede ser aburrida pero esa anticipación genera que las escenas grandes te impactan tanto, necesitas construir una atmosfera y contexto para ese golpe que le pasa a Cleo y a los estudiantes, los

vínculos que se tiene golpeen más fuerte, es la parte que me gusta, no solo te ponen una historia, te construyen un mundo.

Alejandro Villaseñor Gracia:

Como que la gente está acostumbrada a que las películas estén llenas de música y en cambio esta no lo está porque es un reflejo de la vida cotidiana.

Moderador:

¿Notaron algo en específico en el sonido de esta película?

Nilda Tamara Bautista Guerrero:

Había mucho ruido, fue más ambiental, me gustó que metieran este tipo de canciones como Juan Gabriel para contextualizar.

Jannette Moreno Contreras:

Había sonidos que si eran muy invasivos cuando hablaban los personajes, pero a fin de cuentas como que si le da ese fuerte, los sonidos de afuera crean esa atmosfera que te hacen sentir que tú estás ahí, esta muy padre como agregaron la música y todos esos cambios, como la escena del carro, como se escucha por dentro y como se escucha por fuera.

Moderador:

¿Qué piensan de que no tenga un soundtrack sino que es puro sonido ambiental?

Pablo Robles:

Yo creo que hasta cierto punto, es un aspecto más biográfico, hay canciones que te recuerdan cosas, entonces la música suena afuera, interactúa con los personajes, también la forma de editar el sonido, la escena del hotel donde Fermín habla con Cleo, dependiendo de a quien enfoque la cámara es como se escucha el audio, es un gran esfuerzo de Cuarón para hacer una experiencia sonora.

Moderador:

¿Recuerdan algún sonido que les haya llamado la atención?

Alejandro Villaseñor Gracia:

A mí la escena que me llamó la atención es la de “No puedo estar muerta” que simplemente se va poco a poco expandiendo, como la toma se va abriendo se van escuchando más los sonidos de afuera, de alguna forma te transporta de una forma muy completa.

Pablo Robles:

A mí lo que se me quedó mucho son los aviones y el mar, esos sonidos son los más fuertes.

Moderador:

¿Creen que el sonido favorezca al film?

Jannette Moreno Contreras:

Sí, cien por ciento.

Moderador:

¿Creen que se le dé el mismo valor al diseño sonoro que a la cine foto?

Jannette Moreno Contreras:

No, pero yo creo que sí debería porque si influye mucho en toda la experiencia de ver una película.

Nilda Tamara Bautista Guerrero:

No y yo creo que si influye mucho en el ambiente, sobre toda esta película, que quiere transportarte a ese momento.

Alejandro Villaseñor Gracia:

No, en esta película en específico si le quitas el sonido le quitas un cuarenta por ciento de experiencia, entonces si es importantísimo.

Moderador:

¿Y por qué creen que no se le dé el mismo reconocimiento?

Pablo Robles:

La fotografía es muy notoria y muy clara, está en tu cara, es algo que notas siempre, y creo que el diseño sonoro, si lo haces bien, las personas es lo que menos va a notar, para que sea correcto tiene que ser orgánico, mientras que la fotografía tiene que ser llamativa para tener al público atento, probablemente cuando notas el audio o te pones a pensar en, es cuando está mal hecho, no sé, un ruido que esta de mas, un audio desfasado, te saca de la película.

Alejandro Villaseñor Gracia:

Claro, porque la mayoría de las personas somos más visuales que auditivas, generalmente cuando una persona va al cine se cierra solamente a ver.

Modulador:

¿Prefieren ver las películas en el cine o en algún servicio de streaming?

Nilda Tamara Bautista Guerrero:

Yo creo que si influye mucho donde la veas, cuando estas en una sala de cine, por eso se hicieron, para esas películas que tienen un buen sonido e imagen y siento que la experiencia, por el tipo de sonido que maneja, es mejor en una sala de cine que en tu casa.

Pablo Robles:

Yo definitivamente si siento que hay películas necesarias para el cine y películas para ver en tu casa, tres cuatro películas al año son las que realmente tienes que

ver en el cine para apreciarlas como se debe, pero las demás si las ves en el cine está bien pero si las ves en tu casa no hay problema.

Alejandro Villaseñor Gracia:

Yo creo que desde mi experiencia, como fue una película que solo llego a Netflix, solo la vi en mi casa, pero ahorita, el hecho que la sala este equipada tanto para el audio como para la pantalla, uno puede ver las cosas con un detalle mucho más grande, la experiencia es totalmente distinta, hasta para los mismos distractores que uno puede tener en su casa.

Jannette Moreno Contreras:

Si claro, yo la primera vez que vi la película la vi en mi computadora y la verdad es que yo me dormí, me aburrió muchísimo, pero ahora esta vez que la vi aquí, ni de rollo me iba a dormir, me entretuvo muchísimo, tanto lo visual como lo auditivo, era así de que tengo que estarlo viendo porque me siento ahí.

Moderador:

¿Cómo creen que sea el futuro de estas producciones en los servicios de streaming?

Pablo Robles:

Tal vez se reduzca las personas que van al cine, pero no creo que el cine muera, deben haber otras opciones para un futuro, como el estreno en el cine, dos semanas de proyección y ya después en servidores de streaming.

Alejandro Villaseñor Gracia:

Es una industria que no va a morir, va a cambiar muchísimo, pero no morirá.

8. BIBLIOGRAFÍA.

- Albarracín, C. (2015). *La importancia del silencio*. Ecuador: Universidad de Cuenca. Sitio web:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21948/1/tesis.pdf>
- Aguilar, C. (2014). *How Mexican Cinema Entered Its Second 'Golden Age'*. Recuperado de: <https://www.americasquarterly.org/content/and-el-oscar-goes>
- Alpha. (2006). *Organización semiológica del espacio y tiempo en el cine*. Australia: University of Queensland. Sitio web:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012006000200011
- Álvarez, J. (2014). *La entrevista como técnica de investigación cualitativa*. Sitio web: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n7/r1.html>
- Barba, M. (2018). *El cine y la tecnología, una relación duradera*. Sitio web:
<https://blogthinkbig.com/cine-tecnologia>
- Bigurra, V. (2015). *The film industry in Mexico*. Recuperado de:
<http://www.mexiconewsnetwork.com/en/noticias-en/film-industry-mex/>
- Burns, P. (2010). *The history of the discovery of cinematography*. Recuperado de: <http://precinemahistory.net/introduction.htm>
- Carreño, P. (2018). *Cambios en la narrativa del cine por la tecnología*. Sitio web: <http://cienciamx.com/index.php/ciencia/arte/21925-cambios-narrativa-cine-tecnologia>

- Chalkho, R. (2008). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Argentina: Universidad de Palermo. Sitio web:
https://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/47%20RosaChalkho.pdf
- Chion, M. (1990). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Criticon, A. (2019). *Alfonso Cuarón: biografía y filmografía*. Recuperado de:
<https://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/alfonso-cuaron/>
- Crusellas, L. (2017). *Qué es la fotografía en el cine?*. Sitio web:
<https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/que-es-la-fotografia-en-el-cine/>
- DECINE21. (2006). *De México a la estratosfera*. Recuperado de:
<https://decine21.com/biografias/alfonso-cuaron-57300>
- Díaz, C. (2019). *Historia y biografía de Alfonso Cuarón*. Recuperado de:
<https://historia-biografia.com/alfonso-cuaron/>
- Digicult. *The importance of lighting in video and production*. Sitio web:
<http://digicult.it/digimag/importance-lighting-video-film-production/>
- Escárcega, A. (2015). *Historia del cine en México*. Recuperado de:
<http://www.reconoce.mx/historia-del-cine-en-mexico-primera-parte/>

- Figueras, M. *Estudios de audiencia y recepción*. España: Universidad complutense de Madrid. Recuperado de: <https://ae-ic.org/secciones-y-grupos-de-trabajo/estudios-de-audiencia-y-recepcion/>
- Flores, S. (2012). *Avances tecnológicos en el cine*. Sitio web: <https://stelaflores.wordpress.com/2012/06/04/avances-tecnologicos-en-el-cine/>
- García, G. (2014). *Análisis de la comunicación sonora en el cine: diseño de sonido envolvente*. Sitio web: <http://fama2.us.es/fco/tmaster/tmaster78.pdf>
- Gómez Salazar, G. (2009). *Los inicios del cine (1895-1927)*. Recuperado de: <https://www.duiops.net/cine/inicios-del-cine.html>
- González, R. (2015). *El silencio en el cine*. Sitio web: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/cine-y-tv/el-silencio-en-el-cine/>
- Harriott, M. (2017). *Silence and Why It's Important in Film*. Sitio web: <https://www.ecgprod.com/silence-and-why-its-important-in-film/>
- Hamui, A. Varela, M. (2012). *La técnica de grupos focales*. México: UNAM. Recuperado de: <http://riem.facmed.unam.mx/node/104>
- Jullier, L. (2007). *En El sonido en el cine*.
- Kushins, J. (2016). *A Brief History of Sound in Cinema*. Recuperado de: <https://www.popularmechanics.com/culture/movies/a19566/a-brief-history-of-sound-in-cinema/>
- Laughman, E. *The Voice Over and Its Use in Film*. Sitio web: <https://ctlsites.uga.edu/nvgf/ethans-article/>

- Leal, J. (2011). *El cine antes del cine: el kinetoscopio*. Sitio web: <https://www.cineforever.com/2011/11/11/el-cine-antes-del-cine-el-kinetoscopio/>
- Magliano, J., Miller J., Zwaan R. (2001). *Indexing Space and Time in Film Understanding*. USA: Northern Illinois University, Florida State University. Sitio web: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.69.6574&rep=rep1&type=pdf>
- Marín, M. (2010). *Análisis de la evolución y fortalecimiento del audio en el cine mudo y en el cine actual como elemento creativo y narrativo del género del terror del mundo occidental*. Quito: Universidad de las Américas. Sitio web: <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/4040/8/UDLA-EC-TISA-2010-05.pdf>
- Martínez J., Padilla R., Schatan C., & Vega V. (2011). *The Mexican film industry and its participation in the global value chain*. Recuperado de: https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/4916/S20111039_en.pdf
- Mazuecos, B. (2017). *¿Qué es el montaje cinematográfico?*. Sitio web: <https://albertomazuecos.com/2017/02/07/montaje-cinematografico/>
- Moreno V., Ramírez M., Oliva C., & Moreno E. (2016). *Biografía de Alfonso Cuarón Orozco*. Recuperado de: <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/9953/Alfonso%20Cuaron%20Orozco>

- Montes, G. (2009). *El silencio en el diálogo cinematográfico*. España: Universidad Complutense de Madrid. Sitio web: <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2009/GustavoMontes.pdf>
- National Science and Media Museum. (2011). *A very short history of cinema*. Sitio web: <https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/very-short-history-of-cinema/>
- Nazarian, B. (2015). *What is Audio Post Production?*. Sitio web: <https://www.mpse.org/what-is-audio-post-production>
- Orozco, G. (2003). *LOS ESTUDIOS DE RECEPCION: de un modo de investigar, a una moda, y de ahí a muchos modos*. Recuperado de: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/3629/4400>
- Student, I. (2011). *History of Film in the US*. Recuperado de: <https://www.internationalstudent.com/study-film/history-of-film/>
- Pareja, A. (2016). *El director de fotografía: el elemento clave de un rodaje*. Sitio web: <https://www.workshopexperience.com/director-de-fotografia-cine/>
- Peralta, A & Durán, A. (2009). *El fenómeno sonoro en el cine*. Colombia: Pontificia Universidad Javeriana. Sitio web: <https://fubainvestigadores.files.wordpress.com/2013/01/tesis-sobre-musica-y-cine.pdf>
- Quevedo, L. (2015). *Análisis de los recursos sonoros en las películas de Hitchcock: Encadenados (1946) y Con la muerte en los talones (1959)*. España: Escuela Politécnica Superior de Gandia. Sitio web:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/56796/QUEVEDO%20-%20Análisis%20de%20los%20recursos%20sonoros%20en%20las%20pel%C3%ADculas%20de%20Hitchcock%3A%20Encadenados%20%281946%29%20y%20Co....pdf?sequence=2>

- Ramaeker, P. (2014). *Explainer: film lighting*. Sitio web: <https://theconversation.com/explainer-film-lighting-30658>
- Zavala, L. (2017). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. Sitio web: <http://www.comunicacionlenguajesycultura.org.mx/wp-content/uploads/2017/01/Seducción-luminosa.pdf>
- Zepeda. (2004). *El fenómeno catártico y la narrativa cinematográfica clásica*. Sitio web: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/zepeda_c_jd/capitulo3.pdf