



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE LENGUAS



***“La música y su función de narrador complementario en la
película Baby Driver:***

***Análisis Semántico de la canción Bellbottoms por John and the Blues
Explosions como introducción a la primera escena”***

TESINA

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN LENGUA INGLESA**

PRESENTA:

Joel Alejandro Jaimes Salinas

DIRECTOR DE TESIS:

MTRA. BARBARA ROSE BANGLE VILLAVICENCIO

TOLUCA, MÉXICO.

Noviembre 2024

Resume

Who wouldn't have listened to their favorite tunes on the car radio on their way to work? Who wouldn't have felt the necessity of releasing all stress after a long day of work by listening to their favorite songs? Sometimes it can be hard to find the right moment to enjoy a song in a stressful and annoying day, especially when it comes to being an escape driver for a gangster mob involved in a bank robbery that went wrong or being the love interest of that driver because every act and decision that you make will have consequence in your life and you will have to bear those consequences and eventually face the reality of a world that ultimately is not what you think it is, that's the premise of Baby Driver.

The following semantic analysis of the first scene of this movie offers an explanation for creating a bond with a character obsessed with listening to music while doing his job from the very first moment to the final part in the movie, with the main objective of discovering the reason behind setting specific songs in an iPod owned by our protagonist for every major scene in the movie, the director will make us part in his story through the songs that he listens to, looking for a minimum verbal interaction between characters to a musical and sounding experience to understand the context of the scene.

This paper has the purpose of focusing on the process of listening to sounds in a movie scene with no visual aid whatsoever, through a semiotic method of comprehending the manner in how some acoustic and nonverbal elements on the soundtrack of a nonmusical movie help to understand the general idea of the message in the narrative of the events in a scene of the movie Baby Driver.

The main objective of this paper is to give the audience a general description through a semantic analysis of the sounding and acoustic elements in the first scene of the movie "Baby Driver", as well as to provide a motive for which the director is playing a playlist that matches perfectly with all the action scenes in which our protagonist is involved in while listening to a song that suits well with

the context of the scenes , showing the audience that the soundtrack is as fundamental to the narrative as the acoustic elements found in and out of a movie to create an unique experience when you watch a movie.

Summary

This paper is organized by 5 chapters, in which, every chapter contains a different concept related to the main concept of our analysis, sound semantics and its semiotics in the first scene of "Baby Driver".

In the first two chapters, the main two concepts for our analysis are defined: semantics and semiotics, where, both concepts play an important role in the first scene, in which , we can omit the conversation and dialogues and still understand the context of the scene because the sound is designed to reveal its purpose in the scene.

In the next chapter, Chapter III, we talk about the role of semantics and its influence over the music set in a movie, moreover, we - introduce for the first time the concept of silence and its important role in movies seen from different perspectives concerning the relation between music and films.

After looking at concepts like silence, the difference between hearing, listening to, comprehending and understanding, which, seem to be confusing words at the beginning because of the similarities in use in our project and its use when we talk about sensorial language, we start to talk about the generalities of the cinema sound and music production.

In the fourth chapter, we find the theory hidden in music production, where we can find fascinating concepts such as the key elements involved in music design in a set film from the filming, the setting up, sound design, etc. Also, we mention theorists that help to develop the complete structure of a sound system and the topology of the functioning of a sound system in a set film.

The subsequent chapter , chapter V, explores all the methods and techniques that are applied to describe all the audible and acoustic elements that were found to be relevant to talk about such as the acousmatic, the 4 types of hearing, the sonic object, etc. , thanks to some concepts found in the books of Pierre Schaeffer (1977) and Michael Chion (1983).

Chapter VI, is the complete analysis of the first scene of the movie Baby Driver, which is divided in two parts.

The first part is known as the heist, where the song Bellbottoms carries the rhythm of the scene, the reason behind the director's choice of playing it is examined. The second part is the getaway, this scene has no room for dialogue between characters in the scene, we could say that the attraction point is the interaction between characters to get a goal in the movie (get away from the police).

The last paragraph sets out the conclusions , which , according to the semantic analysis of the song "Bellbottoms" from the first scene, it can be said that the sound semantics are as essential an element of the film as the visual semantics to the storytelling for the audience because when we watch a movie sometimes we can't divide our attention into two elements, the sound and the images at the same time. As a result of that experience , people often believe in music synchronization as an extra element related to the sequence of the scene and not as a interposed part of the film with a purpose.

CONTENIDO

PORTADA	2
Agradecimiento	3
Resume	5
Summary	6
I. Introducción	9
Antecedentes del cine sonoro.....	10
Conceptos clave del cine sonoro	11
I. Marco teórico	19
Concepto de semántica	19
Concepto de Semiótica	20
II. Semántica de la música	22
Significación de la semántica de la música	26
Silencio desde la perspectiva semántica musical	28
Silencio desde la perspectiva psico-acústica visual	28
El Silencio como Parte de la Producción Musical en el Cine	30
III. Teoría Musical en el Cine	31
El Papel de la Música en el Cine	35
Topología del Sonido en la Escena Audiovisual	47
IV. Métodos y técnicas de investigación empleadas	54
V. Análisis de la primera parte de la primera escena	56
Parte 1: The set up.....	56
Parte 2: The getaway	80
VI. Conclusiones y sugerencias	83
VII. Referencias	85
VIII. Anexos	95
Canciones de apoyo	95
Videos de YouTube.....	95
Películas	97

I. Introducción

Después del silencio lo que más se acerca a expresar lo inexpresable es la música, Aldous Huxley.

Esta fue la frase que Aldous Huxley, autor de nacionalidad inglesa y de libros como *Un mundo feliz*, *La Isla*, *Contrapunto* entre muchos otros que me atrapo para describir el inicio de este proyecto, en el cual, retomo uno de los aspectos que siempre nos ha acompañado desde los inicios de la historia hasta la actualidad, la música.

Desde sus primeras apariciones con el hombre primitivo a través de los gemidos vocálicos e inarticulados mezclados con los golpes producidos con sus diferentes partes del cuerpo, el ser humano se dio cuenta que todo elemento acústico a su alrededor podía emitir un sonido distinto de otro y que podía coordinar distintos sonidos para crear melodías y ritmos para contar una historia y crear una ritual conocido como danza, años después en la Antigua Grecia, los seres humanos trataban de expresar y relatar sus vivencias , experiencias sobretodo cuando se tenía la intención de transmitir tragedias griegas a la población entera.

A la par de las tragedias griegas contadas, había un filósofo llamado Platón quien aseguraba que la música ya era conocido por muchas personas a través de la frase de la misma manera que *la gimnástica sirve para fortalecer el cuerpo, la música es el vehículo para enriquecer el ánimo.*

Antecedentes del cine sonoro

En el año 1893, el físico francés Démeny inventó lo que se llamó fotografía parlante. Charles Pathé, uno de los pioneros del cine, combinó fonógrafo y cinematógrafo, llegando a fabricar unas 1900 películas cantadas. En 1918, es patentado el sistema sonoro llamado TriErgon, que permitía la grabación directa en el celuloide¹. Pero no será hasta el año 1922 que Jo Engel, Hans Vogt y Joseph Massole presentan el primer film, *Der branstifer*. El sistema que usan estos alemanes dará lugar al llamado **Movietone**.

En 1923, el ya mencionado Lee de Forest presenta su invento definitivo y establece las bases del sistema que finalmente se impuso. El Phonofilm resolvía los problemas de sincronización y amplificación del sonido, porque lo grababa encima de la misma película. A pesar del éxito logrado con la proyección de una secuencia de *The Covered Wagon*, la falta de financiación postergó la implantación del invento hasta el año 1925.

En 1925, la compañía Western Electric decide apostar por Lee de Forest y, en el año 1926, se inició la producción bajo la tutela de la Warner Brothers. Y así ese año presentaban cinco cintas en que la imagen convivía con el sonido gracias al sistema **Vitaphone** de sincronización disco-imagen.

El 6 de octubre de 1927 se estrenó *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*), considerada la primera película sonora de la historia del cine, que puso en duda todos los planes del momento del cine mudo.

De acuerdo al periódico El planeta en 1982 :

El cine sonoro no era simplemente el mudo con sonido incorporado, sino una nueva forma de expresión que tenía que reconciliar lo real (la grabación precisa de palabras y sonidos) con lo irreal (la imagen bidimensional), mientras que el cine mudo había sido una unidad armoniosa, completa por sí misma.

Conceptos clave del cine sonoro

El montaje.

De la misma manera que cambiaron los guiones, al añadirse la música y los sonidos el montaje se hizo mucho más complejo. Antes había un trozo de película, la imagen. Ahora eran necesarios dos trozos de película (la imagen y los diálogos).

Al llegar el cine sonoro, se tuvieron que añadir más sonidos que correspondieron a la música y los efectos sonoros de una determinada película.

Banda Sonora Original

En inglés Original Soundtrack (OST), a veces simplemente conocido como *soundtrack*, como también se la conoce muy a menudo en el argot cinematográfico, o simplemente banda sonora -significando en este caso alguna versión o parte- es el conjunto de palabras, sonidos y música que acompaña a una película.

Sonorización

Se comenzó hablando y produciendo ruidos detrás de la pantalla, complementado por el acompañamiento musical en vivo durante las proyecciones y la utilización de un locutor que añadía comentarios a los rótulos. Años más tarde, la técnica **vitapohone** sustituyó en las salas de cine a las orquestas mediante altavoces y se limitó a la música y los ruidos. El procedimiento

photophone, de Alexander Graham Bell logro transmitir la voz apoyándose de la luz. La voz se proyectaba a través de un tubo en un espejo fino, que vibraba y actuaba como un transmisor, y se dirigía hacia otro espejo que hacía el proceso inverso actuando como receptor.

Sonido diegético

Es todo aquel sonido que **forma parte de lo narrado**.

Por ejemplo, si un personaje está tocando un instrumento o escuchando la radio, hablamos de **música diegética**.

Un ejemplo claro serían la mayoría de las escenas musicales de *Whiplash*, de Damien Chazelle, ya que el protagonista toca la batería.

Sonido extradiegético

Extradiegético es aquel sonido que **no pertenece a la acción de la escena**, como suele suceder con la música de la mayoría de las películas.

Sin embargo, también hay **efectos de sonido** que no son exactamente música, y también son extradiegéticos. Por ejemplo, esos sonidos que se ponen a veces en las transiciones, para reforzarlas y darle dinamismo.

Tipos de sonido

El sonido in (proviene del interior de la Pantalla). Todo lo que acontece: diálogos de los personajes, sonidos, o música, si vemos al músico tocar en directo.

El fuera de campo corresponde al sonido diegético, pero la fuente del sonido no se ve en pantalla.

Por ejemplo, imagina que tiene un plano detalle de una persona durmiendo, y se empieza a escuchar el despertador sin que lo veamos, despertando a nuestro protagonista.

Sabemos que la alarma del celular, aunque no lo veamos.

El sonido off (exterior al mundo narrado), como por ejemplo una voz en off de un narrador, música o sonidos que añadiremos en p.

Sonido directo. Es el sonido que se registra durante la filmación, incluyendo los **sonidos externos**, que son ambientes o repeticiones de diálogo que se graban sin intención.

Efectos de sonido. Son sonidos que, aunque parecen reales y remarcan la acción, están previamente creados, o son hechos por un especialista de efectos sonoros en post producción también conocidos como Foley Artist.

En mi experiencia, la música siempre ha sido un elemento fundamental para mi desarrollo como estudiante y como persona, ya que al crear un vínculo emocional con una canción mediante experiencias vividas hace que el valor de la música se convierta en parte de tu personalidad hasta lograr que tenga un significado que vas más allá de la melodía y del ritmo .

Seguramente el lector tiene una canción que le haga recordar su primer día de clases como estudiante, su primer día como profesor, el día de una fecha importante como su boda , su primer viaje en carretera o incluso la primer canción que escuchó en la vida.

Sea cual sea el motivo, una canción nos transporta a un momento específico de la vida mediante asociaciones semánticas, es decir una canción esta conectada con un elemento que relacionamos con una experiencia o una actividad que es constante en nuestras vidas o que le agregamos un significado acorde al significante que tenemos representado.

Otra razón es que esta forme parte de la banda sonora de una película, así su valor semántico dependerá de la sincronización que tenga con el film en cuestión, como por ejemplo la canción “*my heart will go on*” por Celine Dión siempre nos recuerda a la película *Titanic*, la canción “*Danger Zone*” de Kenny Loggins para el inicio de *Top Gun* o incluso la canción “*Eye of the tiger*” para el entrenamiento de Rocky en su película homónima.

Es así como pretendemos que el siguiente análisis nos ayude a comprender las razones que tuvo el director para escoger ciertos temas en cada situación de tensión para nuestro personaje principal.

Aquí algunos de los antecedentes que dieron origen al filme; el director Edgar Wright, de origen británico, que ha dirigido cortos como *A fistful of fingers* (1995), series televisivas como *Spaced* (1997), y películas entre las cuales destacan *Shaun of the Dead*, conocida en Latinoamérica como *Zombie party o Muertos ... de risa* (2004), *Arma mortal o Hot fuzz* (2007) , *Scott pilgrim vs the world* (2010), *Una noche en el fin del mundo o The World's End* (2013) , *Baby Driver* (2017) y su más reciente película *Last night in Soho* (2021). En la mayoría de sus producciones cinematográficas, Wright desde un principio se consideró fiel fanático de la música, en sus inicios como cineasta había soñado con una película donde la narrativa se centre esencialmente en la música. (Variety, Willman,2017)

Como el mismo Wright explica:

Al igual que Baby, mi personaje principal, siempre he pensado que la música se usa como un escape, una motivación o una fuente de inspiración, la música me conduce, la música me encamina, la música me da energía para ejercitarme, limpio mi casa al ritmo de la música, entonces tuve la idea de crear 35 canciones para mi siguiente película se las di a mi editora de música para que me diera una lista autorizada y pudiera trabajar con estas canciones” (Variety, 2017).

El motivo que inspiró la creación de esta cinta es expresada por Wright de la siguiente manera: “Entonces siempre había tenido la idea de las grandes persecuciones al ritmo de la música gracias al video de Mint Royale con la canción Blue song y así fue como vino a mi mente... Baby Driver “(Laughing Squad , 2017).

Al analizar una película, seguramente tendremos en cuenta que existen varios componentes visuales como la escenografía, el vestuario, el maquillaje, la iluminación, la fotografía, así como otros elementos técnicos como el montaje, la producción, el equipo de casting detrás del rodaje además del equipo de redacción del guion cinematográfico que influyen en la forma en la que podemos analizar y formar una opinión acerca de una película. En esta ocasión, el elemento que nos interesa explorar a profundidad es el llamado diseño sonoro porque consideramos que es la parte fílmica que posee una pieza fundamental dentro de la composición técnica de una película a la cual no le prestamos importancia como es la música o banda sonora. Nos interesa analizar esta parte desde la perspectiva semántica puesto que estamos convencidos que una película puede transmitir un mensaje solamente con la utilización del elemento musical sin tener que recurrir a los diálogos extensos del guion cinematográfico mediante la banda sonora.

El problema al analizar semánticamente la banda sonora en una película se encuentra en la dificultad para demostrar que la sincronización de la melodía y de la canción se refleje exactamente con las acciones ocurridas en la pantalla porque las canciones tienden a tener muchas maneras de interpretación dependiendo de la persona.

El siguiente trabajo intenta demostrar que las películas con una banda sonora altamente descriptiva funcionan como un instrumento narrativo dentro de la misma historia, específicamente se trata de la película *Baby Driver*, puesto que se puede observar en la primera escena, y que puede ser utilizadas como otro canal de comunicación en la traducción audiovisual porque obliga al espectador a agudizar su sentido del oído y su sentido de la vista con el fin de comprender la temática del mensaje en la película y así evitar depender obligatoriamente de un dialogo entre los personajes para su análisis.

Además de encontrar la razón mediante la descripción semántica y semiótica de la primera escena de *Baby Driver* por la que nuestro personaje se ve obligado a ignorar la situación en la que se ve involucrado a participar como conductor escapista durante los actos criminales escuchando música de su iPod con sus audífonos, a diferencia de sus compañeros, quienes no están interesados en escuchar canciones mientras cometen crímenes, al contrario ellos buscan una forma de mantenerse informados del movimiento policiaco en la ciudad y así enterarse de los problemas que pueden suscitarse en los crímenes que cometen a diario , hecho por el cual no se considera a Baby como parte de ese grupo criminal en esta película.

Al mismo tiempo, tenemos la certeza de que la música nos facilitará la comprensión e interpretación de escenarios creados a partir de la imagen acústica de la letra musical de alguna canción que tenga relación con algún momento específico de nuestra vida, en donde podremos comprobar la teoría de la semántica emocional de Freyer y Nicholay en el año 2000 que nos dice que el significado de las canciones no puede ser definido solamente en términos simples y concretos y que dependerá de las zonas emocionales que forme el cerebro humano, las cuales son las encargadas de provocar sentimientos y generar sensaciones.

Por ejemplo, en la película *Baby Driver*, la trama se centra en la vida del protagonista, Baby, quién a través de gusto por la música nos hace participe en su vida gracias mediante el amor que tiene por este elemento logramos comprender los motivos sus acciones y sus actividades durante la primera escena ya que su perspectiva de vida cambiara gracias al impacto emocional que provocan las canciones en él , cuyo fin será utilizar este recurso como canal de comunicación durante la película para expresar sus emociones pero sobretodo describirá su relación con los otros personajes sin la necesidad de establecer contacto verbal con ellos.

Este análisis nos hará formular la pregunta:

¿Cómo se emplean los elementos acústicos en una banda sonora para contribuir al mensaje en la narración de los eventos de la primera escena de la película *Baby Driver* sin el uso el dialogo en el plano secuencial de la escena?

Al mismo tiempo, los objetivos que pretende alcanzar el análisis se expresan a continuación:

- Identificar el papel que asume la música en la primera escena de la película "Baby Driver" donde la narrativa se convierte en parte fundamental gracias al análisis de la música de la banda sonora desde una perspectiva semántica.
- Describir a la música como un medio de comunicación no verbal dentro de una película que contribuya a la comprensión de la escena.

I. Marco teórico

Concepto de semántica

Para comenzar a examinar la escena de la película "Baby Driver y lo que se hará en los próximos capítulos del proyecto, en primer lugar, debemos aclarar los conceptos fundamentales de la semántica que se puede entender como la rama de lingüística que se centra en el estudio de los signos lingüísticos, ya sea de manera oral o escrito, puesto que establece el significado de las palabras para que se determine la veracidad y autenticidad de su connotación. (Uxia, 2011).

En palabras del propio Uxia, en el año 2011, menciona la frase *"lo que se entienda por semántica y su utilidad dependerá de la noción de significado que de éste se tenga"*.

Esto nos aclara que el significado de las palabras tendrá un valor conferido por el mismo contexto ya que dentro de la semántica, el significado adquiere una función que concede la utilidad que el usuario requiera en un momento determinado.

También afirma que la semántica no se encarga solamente del significado individual de los signos, sino que encuentra distintos tipos de expresiones por el uso de adverbios, sustantivos, verbos, y solo así, se les designa un significado. A partir de esta explicación, algunos filósofos concluyeron que el uso del lenguaje en contextos específicos determina el significado de las expresiones.

En este trabajo, entonces, la semántica se define como una herramienta que se ocupa en la interpretación del significado mediante un contexto determinado.

Concepto de Semiótica

Otro de los conceptos esenciales que aborda nuestro trabajo es la semiótica y la manera en que esta se diferencia del concepto de semántica que suele confundirse debido a que estos dos recursos se complementan para describir a detalle todos los elementos visuales y sonoros con los que cuenta una película ya que ambos se encargan de atribuirle un significado a los objetos a través de distintos ángulos lingüísticos, esto quiere decir que mientras la semántica emplea el significado a través de las palabras y de las distintas connotaciones que se le otorga a cualquier palabra en distintos contextos, la semiótica se enfoca principalmente en el uso del significado a través de los símbolos, indicios que suelen encontrarse en diferentes contextos.

Para ampliar un poco más este concepto es fundamental decir que la semiótica se sustenta en el modelo de la triada de Peirce propuesto en el año de 1860 que cuenta con 3 elementos, el representamen o signo, el objeto y el interpretante. En palabras propias, diremos que el representamen o signo puede ser cualquier símbolo o indicio que establezca la conexión entre el elemento que entendemos como la imagen mental de acuerdo con alguna vivencia personal y el objeto descrito como esa misma experiencia; logrando aproximarse al arquetipo social de este objeto, cuya significación dependerá del interpretante, quién será la persona que con base en sus propias experiencias materialice el objeto del cual se habla.

Al contar con un modelo específico de representación semántica gracias a Pierce, muchos otros especialistas del lenguaje intentaron crear su propio modelo para entender la semántica, uno de ellos fue Saussure (Saussure, 2008) quien elabora un modelo binario que cuenta con 2 elementos, el significante y el significado, el primero es la imagen acústica percibida por el cerebro y el segundo se refiere al objeto que nos evoca el significante.

Para complementar estos dos conceptos que existen dentro de la semántica, en 2019, Gutiérrez señaló que en ambas teorías existe un signo que nos hace pensar en una representación mental, ese proceso mental por el cual el individuo interpreta el signo se llama "semiosis". Hablando en términos cinematográficos, se utiliza la teoría de Pierce para comprender los elementos paralingüísticos como la imagen o sonido mientras que el modelo de Saussure se usa para comprender la lingüística, es decir, el lenguaje que es aceptado socialmente en un lugar (p. 8), o posición dentro de una escena en una película.

En resumen, en palabras de Halliday en el año de 1978, el ser humano es un "meaner" (Halliday, 1978, en Toledo Almada y Sequera Meza, 2014), es decir crea significados a partir de los diferentes escenarios que el ser humano crea a partir del contexto. A partir de esta definición se determinó que el ser humano es capaz de otorgar distintos significados en diferentes contextos y situaciones a lo que este se exponga, se utiliza la palabra "escenario" como un término de perspectiva del lugar en el que se utiliza ciertas palabras, dado que, en ocasiones, el ser humano concibe infinidad de significados según el contexto.

II. Semántica de la música

A continuación, se explora de manera detallada los conceptos fundamentales de la lingüística de los cuales hablamos anteriormente como es el significado y el significante para el modelo de Saussure.

Para Saussure estas son las definiciones:

- **Significante:** Es la imagen acústica, la representación sonora que asociamos a una palabra. Es decir, la representación de la forma del signo.
- **Significado:** Es la representación mental o conceptual que se asocia al significante. Es decir, es la idea o concepto que asociamos a una palabra cuando la escuchamos.

Teniendo en cuenta la definición de estos conceptos, se empieza a observar las diferencias entre lo que es formar una imagen de un concepto mediante un sonido y entender el verdadero significado intencionado con la música, puesto que la acepción de cada palabra cambia conforme la música se reproduce. Entonces para resumir, diremos que la posibilidad de establecer un único y solo significado de una canción se pierde cuando esta avanza porque cada idea representa un concepto distinto según las experiencias del interpretante.

En otras palabras, la música está en constante movimiento, a consecuencia de esto, desarrolla una narrativa multifuncional ya que tiene una infinidad de posibilidades de transmitir emociones más allá de las imágenes visuales, táctiles según lo dicho por el crítico argentino Diego Fisherman en 2009.

Para el año 2000, aparecieron dos autores, Frayer y Nicolay quienes afirman que existen dos maneras de percibir el sonido, la primera se conoce como semántica emocional mientras que la segunda lleva el nombre de semántica referencial. La distinción está en su rama de empleo con respecto al uso del lenguaje porque mientras el primer tipo de semántica se enfoca en el lenguaje evidente para las personas , es decir, señala la presencia de la estructura gramatical y sintáctica de la letra de cualquier canción, la segunda habla de la semántica desde donde el lenguaje meta personal interviene pues relaciona el significado de las canciones en un nivel interpersonal para que el oyente les otorgue una connotación positiva o negativo de acuerdo al contexto.

Por lo tanto, el significado de las canciones no puede ser definido solamente en términos simples y concretos. Depende de las zonas emocionales que forman el cerebro humano, las cuales son las encargadas de provocar sentimientos y generar sensaciones. De hecho, la música es comúnmente conocida como el lenguaje de las emociones y es una técnica esencial para la distinción de actitudes y emociones.

A partir de que la música empieza a ser estudiada por sus características emocionales y estructura sintáctica, algunos filósofos y teóricos musicales continuarían el trabajo que Chomsky iniciaría en 1976 bajo el nombre de semántica musical y que se enfocaría en la parte sintáctica de la música.

Años después, un grupo de investigadores trabajaron en otro tipo de estructura, en esta ocasión, su enfoque estaría en la parte gramatical, conocida como Gramática-M, cuyo propósito sería permitir al oyente entender una pieza musical a través de un conjunto de reglas inconscientes.

La investigadora Diana Raffman (1993) estaba muy interesada en este tipo de gramática porque desde un principio acorde con la investigación que está habiendo realizado debe existir una relación muy estrecha entre las emociones que expresa el compositor, el intérprete y el escucha ya que al tratar de explicar el papel de las emociones que intervienen en la formación de esta gramática se trata de redirigir la noción de lo que se creía que Raffman estaba investigando y que esto podía definir simplemente a la música como una emoción. Para desmentir esta declaración, Raffman creía que la Gramática-M era la prueba de que la música representa una emoción, y esa representación musical sigue un conjunto de reglas inconscientes para la comprensión consciente de su significado puesto que cada pieza musical/ representación musical es distinta.

Las emociones musicales no tienen un significado conciso, claro y definitivo pues estas son difíciles de expresar de forma concreta a través de palabras ya que siempre varían dependiendo del contexto y solo las podemos comparar con la semántica del lenguaje verbal. Ella argumenta fuertemente que las emociones primarias naturales, como son la alegría, la tristeza, el miedo, la ira, el desprecio o la sorpresa, no pueden constituir la semántica de la música pues en tanto estas últimas se desencadenan frente a estímulos relevantes y específicos. Una forma de expresión que encontraron los seres humanos para transmitir esas emociones fue la danza cuya singularidad motora que se ajusta al tiempo y el espacio de la música hace que dichas emociones tengan significación para comprender su semántica.

Meyer en su libro ***Emotion and Meaning in Music*** (1856) señala que la combinación de los diferentes elementos musicales, los diferentes significados que puede agregar la música en cuanto a las emociones pueden cambiar dependiendo del lugar y del tiempo de la audición del escucha.

Meyer ayuda a comprender que, dentro del concepto del significado, en la música existen 2 connotaciones de respuesta causadas por estímulos producidos por el oyente, la primera es el significado designado que dependerá exclusivamente del estímulo generado en el oyente gracias a sus emociones y del grado de atención del oyente que le otorgue al objeto distinto al estímulo sonoro y no necesariamente es un sonido. La segunda, es el significado incorporado, donde este se le asigna únicamente a un estímulo sonoro, en el cual las emociones y la atención del oyente se centran solo en sonidos, podemos definir a este significado como una premonición musical ya que nos anticipa un acontecimiento que ocurrirá a futuro.

Por último, muchas personas siguen incrédulas al hecho de que las emociones producidas gracias a la música pueden conducir a eventos canónicos asociados que suceden a futuro, para explicar esta relación Meyer resalta las tres características que hacen posibles el sentido del significado para la música, estas serían el deseo de existencia de significación en la música, la relación de afectividad que tiene la música con el oyente y la imagen mental que se traduce como el significante en para el oyente.

Significación de la semántica de la música

A continuación explicaremos la razón por la que semántica contribuye a la comprensión de una pieza musical y es preciso decir que cuando escuchamos un sonido, nuestra atención sólo se concentra en el momento en el que nuestro oído lo puede percibir para darle significación a dicho espacio musical ya que mientras la música se siga reproduciendo, esta tendrá un número infinito de ideas para crear nuevas connotaciones gracias a que podemos comprender cada uno de los significados dado a los diferentes momentos en que la experiencia sensorial de los sonidos musicales cambia.

En este apartado de esta investigación se verán las principales diferencias entre el significado de escuchar un sonido y comprender el significado de ese sonido. La diferencia que se destaca es el tiempo que tenemos para prestar atención de un sonido ya que mientras este va avanzando, adquiere infinidad de significados porque a medida que la música avanza cada elemento proporciona un significado distinto a otro.

Cabe destacar que en este apartado también podemos corroborar lo dicho por Frayer y Nicolay en 2000, en donde, señalan que existen 2 formas de percibir un sonido, a las cuales se les dio el nombre de acústica y canal de recepción del sonido para lo cual la acústica se relacionará con los sentidos y la forma en que estos nos ayudarán a tener una mejor interpretación ya que busca conectar el aspecto emocional a través de patrones sonoros que permite al ser humano distinguir un sonido de otro, permitiéndole recrear algunos patrones

musicales sin la necesidad de la reproducción manual puesto que este es capaz de reconocer la música.

Otra idea que se quiere expresar en este apartado, es que la música es situacional y contextual porque mientras la primera forma se centra más en el aspecto léxico- semántico de la música, el segundo se relaciona con el conocimiento de significados de la música, por consiguiente para lograr que el ser humano llegue a sentir e interpretar el significado de las canciones, este no pretende crear ideas que provoquen algún tipo de emoción sino que crea vínculos entre el ser humano y su entorno

Silencio desde la perspectiva semántica musical

En este apartado se examina la posibilidad de que el silencio, siendo una característica esencial para el análisis musical, puede ser valorado como un elemento de suma importancia en la teoría musicológica ya que este cuenta con pausas e intervalos que ayudaran a formar significados culturales, estéticos, psicológicos y filosóficos como la tranquilidad, la ausencia, el vacío, por otro lado, nos presenta al silencio como una forma de pausa que existe dentro de la pieza musical sin ejecución y que solo comparte una misma duración y esto nos dará las pautas necesarias para conocer el momento exacto de la utilización del silencio como recurso musical .

Silencio desde la perspectiva psico-acústica visual

Otro aspecto por analizar dentro de la característica del silencio total es que como seres vivos, tenemos la capacidad de recibir ondas sonoras todo el tiempo, incluso cuando no estamos conscientes de la propia actividad cerebral , recibimos mensajes mediante ondas sonoras en todo momento a través de los oídos, por esta razón en los siguientes cuatro párrafos hablaremos a detalle de la función del silencio como característica ajena al sonido y de la manera en que este tiene un impacto inmediato si aparece en un contexto audiovisual .

En 1999, Chión nos ratifica que el silencio total no existe, podría decirse, que el mundo siempre estará en comunicación perpetua a través del proceso verbal y auditivo, donde los sonidos formarán parte esencial dentro de la comunicación sin importar que el sonido fuera interno o externo no podríamos ignorarlos, y como consecuencia estaremos obligados a escuchar en todo momento debido a que este será continuo, sonoro y constante a través del sentido del oído.

Por esta razón, el silencio es visto desde la perspectiva psico acústica como una característica ajena al sonido, porque representa un enigma que carece de ciertos parámetros que describen al sonido como parte del entorno. Al mismo tiempo, tampoco cuenta con las características acústicas necesarias como la frecuencia, identidad, su evolución temporal, su duración entre muchas otras que correspondan a ciertas cualidades que son evidentes para el ser humano.

Hablando de características que suelen ser perceptibles en el sonido, nos encontramos que este posee movimientos que acaban y otros que empiezan. Chion confirma esto, al observar que el sonido depende de movimientos sobre todo sonoros puesto que servirán para crear continuidad acústica en un espacio sonoro.

En el contexto audiovisual, el silencio nunca se presenta de manera aislada, de hecho, siempre suele aparecer, venir precedido o acompañado de imágenes, texto, gráfico, ruido y/o algún efecto que permita la existencia de su significado dentro del mensaje audiovisual para lograrlo, es fundamental que el silencio cree enlace, pero sobre todo prolongue los aspectos expresivos dentro de la producción cinematográfica principalmente los rasgos acústicos dejando a otras áreas ser continuas tales como la narrativa y el lenguaje estético.

A partir de esta explicación, nos atrevemos a decir que el silencio en el medio audiovisual se convierte en un significante además de poseer la característica de contar con un significado por lo que podemos sostener que la frase "el silencio significa" tiene una razón de existir en las producciones audiovisuales.

El Silencio como Parte de la Producción Musical en el Cine

El silencio es la ausencia total de sonido; o la ausencia parcial de una de las fuentes de sonido. El hecho de que no haya ningún sonido no siempre significa que no haya comunicación. El silencio ayuda en las pausas reflexivas que sirven para tener más claridad de los actos; después de una comunicación, para ayudar a valorar el mensaje. Más allá de la simple puntuación, el silencio puede ser utilizado con una intención dramática, ya que el silencio revaloriza los sonidos anteriores y posteriores. Existen dos tipos:

- El silencio objetivo: No es para hacer ruido.
- Silencio subjetivo: Es el silencio utilizado con una intención dramática.

El filósofo Dennis Kurzon (1997) distingue dos categorías de silencio: el intencional y el no intencional. Para este, el segundo tipo permanece como fondo, de forma residual y articuladora, mientras que el silencio intencional se considera programado y preconcebido, es decir, dotado de una función y un significado. Podemos afirmar entonces que el silencio audiovisual en el cine es intencional y significativo.

En definitiva, el silencio en el cine puede y debe ser considerado un recurso sonoro que, en muchas ocasiones, resulta mucho más expresivo que el ruido, la palabra o la música.

El silencio forma parte de la banda sonora en una producción fílmica, ya sea como una pausa forzada entre los diálogos, los ruidos o la música, o como un recurso expresivo propio del sonido, o más bien la ausencia de este. Las películas construyen un contexto generalmente sonoro, por lo que la ausencia de ruido o las pausas entre ellas contribuyen a contextualizar y condicionar algunas situaciones que se presentan, que pueden significar emociones o sensaciones diferentes, pero siempre con una gran eficacia dramática aportada a la narración.

III. Teoría Musical en el Cine

“Un elemento de la lengua cinematográfica puede ser cualquier unidad de texto (figura visual o sonora), la cual tiene una alternativa, aunque sea en el aspecto de la no utilización de esta y, por lo tanto, no surge en forma automática en el texto, sino acompañada de cierto significado. Al ocurrir esto es indispensable que en su utilización al igual que en el rechazo de su utilización, se ponga al descubierto cierto orden (ritmo) perceptible.” (Patiño, 2010).

Dentro de la teoría musical explicada por Jorge Patiño dentro de la revista *El cinesigno* en 2010, los llamados formalistas y los llamados referencialistas, quienes se han ocupado de este problema, explican este vínculo de la siguiente forma:

Para los formalistas, la relación entre forma y significado en la música es muy diferente de la existente en él, la música la función de la forma es evidenciar su propia estructuración, o lo que es lo mismo, evidenciar la forma misma, y sólo de manera accidental la forma musical puede asociarse con hechos externos a la propia forma. De la misma manera, los formalistas, aunque ya han abordado con frecuencia el paralelo entre lenguaje y música, todavía subrayan las diferencias entre ambos. Mientras algunos consideran que en el lenguaje el sonido es el medio y el significado, el fin de la comunicación, en la música el sonido es medio y fin a la vez.

Las teorías formalistas versan sobre cómo se organiza el *film* para narrar y transmitir sensaciones, apelando a un análisis escrupuloso de las relaciones que se establecen entre los distintos elementos lingüísticos del filme: el sonido, el montaje y la puesta en escena.

En primera instancia, el concepto de montaje se refiere exclusivamente a la unión de planos, pero con el paso del tiempo el concepto se vuelve más complejo. Del mismo modo, se habla de montaje interno del plano, para referirse a los diferentes registros de interpretación, entre el sonido y la imagen o entre los desplazamientos de los personajes y el encuadre.

Las relaciones intermodales han sido investigadas desde finales de los años 80. Hablando en términos lingüísticos algunas de estas representaciones se conocen como las relaciones intermodales de la percepción, sus similitudes y semejanzas en la forma de percibir los estímulos de diferentes modos sensoriales, son descripciones alusivas a la percepción auditiva por lo que también se conocen como símbolos intermodales. Por ejemplo, se demostró que cuando aparece un sonido agudo en la pantalla, se trata de un objeto brillante y es fácil de identificar.

Las relaciones intermodales dan significación a los objetos sonoros, por ejemplo, un sonido de baja frecuencia se asocia con un objeto redondo, oscuro y grande en una situación dentro de un espacio chico. Este es el primer paso para entender cómo se comportan los objetos dentro del diseño sonoro en una película. Por ejemplo, en el diseño sonoro de una película, el sonido de las espadas, los cuchillos o las dagas se asocian con sonidos graves incluso si los sonidos son físicamente inapropiados para la película.

Aquí podemos describir como el sonido del impacto de un disparo, la voz de una persona, e incluso una canción puede hacer que el sentido del oído se agudice por un tiempo, así como hacerte evocar recuerdos de alguna etapa de tu niñez, adolescencia o pasado. Un claro ejemplo de esto lo vemos en *Baby*

Driver (2017) durante la escena donde Baby escucha el disparo muy cerca de su oído por parte de Buddy, el cual, lo deja prácticamente inconsciente empezando a recordar la voz de su madre antes del accidente donde murió su madre y dejando parcialmente sordo escuchando el pitar del claxon. (Evan ,2018).

La teoría del impacto emocional sobre los objetos sonoros se crea al juntar símbolos lingüísticos que se asocian con las representaciones intermodales acorde a la Editorial Etece en el 2012. Al igual que el mundo de las figuras poéticas del habla se crea mediante la asociación.

Por ejemplo, un golpe grave que es considerado como un sonido profundo, oscuro y siniestro puede generar connotaciones y significados con la oscuridad, con algo grande y con algo que vive debajo de la superficie además impulsado por el concepto psicológico del mundo siniestro y oscuro de lo inconsciente / subconsciente debajo de nuestro mundo, entendemos que una entidad con algún poder demoniaco y malévolo ha despertado.

Durante la revolución Rusa, a principios del siglo XX, algunos cineastas rusos como Dziga Vertov pero también cineastas vanguardistas europeos como Filippo Tomasso Marinetti o André Breton, se encontrarían con problemas al verse condicionadas las expresiones de su arte; como protestas utilizarían los manifiestos como una solución de arte expresivo a estas restricciones, como una

protesta o enfrentamiento dialéctico, lo que permitió presentar sus principios, expresiones e ideologías a través de este tipo de textos (Labayen, 2008)

A pesar de las deficiencias implícitas en la propia expresión de este tipo de textos, también se consideró como una ventaja gracias a que, al no existir una superestructura reticular que limite los conceptos, éstos tienen cierta flexibilidad y se pueden adaptar a diferentes modelos y propuestas cinematográficas (Labayen, 2008).

Para describir la función que implica el uso de montaje durante la filmografía, algunos cineastas decidieron crear o establecer sus propios parámetros de lo que es la utilización del montaje: (Cinevzla, 2010)

1. *Para Lev Kulechov, el montaje organiza los procesos cognitivos del espectador, no los planos. Eso quiere decir que, el montaje dirige los procesos en los que la mente del espectador interpreta lo visto. En definitiva, el montaje es lo que crea el significado último de lo que vemos en la pantalla.*

2. *Para Vsevolod Pudovkin, el cine se caracteriza por desprender un cierto naturalismo que no existe en el resto de los realizadores soviéticos de esos años. Para este cineasta, es importante mantener unos principios de continuidad narrativa, espacial y auditiva que hagan creíble la historia que cuenta el film.*

3. *Dziga Vertov, partiendo de la metáfora del cine-ojo (kino-glaz), reclama una exploración sensorial del mundo, al margen de la narrativa del cine tradicional, e investigando los mecanismos de la cámara para examinar científicamente la realidad. Esto implica que, siempre según Vertov, la realidad está estratificada, tiene diferentes capas o niveles que deben ser descubiertos. (Cinevzla, 2010) (Revista Portal de la comunicación de la Universidad de Barcelona).*

El Papel de la Música en el Cine

“La música debe suplantar lo que los actores no alcanzan a decir, puede dar a entender sus sentimientos, y debe aportar lo que las palabras no son capaces de expresar” (Bernard Herrmann, S.F).

En el transcurso de la historia del cine a través de su historia los cinéfilos y aficionados no podrían entender el cine sin su música o canción. Desde el invento del séptimo arte, el acompañamiento de una base musical ha sido esencial en el desarrollo de la imagen. Cuando el cine era mudo el propio público pedía acompañamientos sonoros a lo que veía, y esto se llevaba a cabo bien a través de una pequeña banda de música que tocaba a la vez que se veía la película, o bien por medio de pianos o gramófono. Este era el nacimiento de la ahora llamada música diegética (Ibañez, SF)

En la teoría filmográfica, el termino diégesis se refiere a la relación de la imagen o el sonido con el mundo virtual de la película, un sonido diegético pertenece al universo de la película. Existe como una señal acústica en el universo virtual. Un sonido no diegético puede ser metadiegético, en otras palabras, subjetivo; como ejemplo podemos poner la voz interior en la mente de un personaje o explicado a más detalle "semánticamente" o de otra manera "un sonido de otro mundo" imitando la percepción de un personaje, o también puede ser extradiegético, que significa "completamente fuera del universo de la película, únicamente perceptible para la audiencia y no para los personajes, por ejemplo, las canciones de una película clásica o los efectos sonoros clásicos" (Hoyos, 2017).

Un objeto sonoro perceptible por naturaleza como el viento, el rugido de un león, el repique/tañido de una campana, una voz o un paso al caminar puede ser tanto diegético o no diegético o una combinación de ambos dependiendo del contexto. Un sonido electrónico o sintético es no diegético por definición a menos que se refiera al sonido diegético de un aparato, o que imite

un sonido natural (pero es probable que suene un poco extraño y no sea del todo diegético. (Pairy,2021).

Un sonido diegético se distingue por ser un tipo de sonido que suele estar presente en la escena y que proviene de un elemento real dentro de la misma escena, por ejemplo: los sonidos de medios de comunicación como las radios de los autos, las televisiones, los teléfonos, las computadoras, los faxes , los sonidos de medios de transporte como los aviones, las naves espaciales, el claxon de los autos, motocicletas, bicicletas, los sonidos de la calle como las pelotas de los niños, gritos de la gente en el tráfico , las sirenas de las patrullas, las alarmas de los bancos, los sonidos de instrumentos visibles en películas musicales como Whiplash (2014), Fantasía (1940), Sound of Metal (2020), School of Rock (2003) ,Bohemian Rhapsody (2018) ,El pianista (2002), Rocketman (2020), entre otras películas donde se utilicen instrumentos musicales, o en una comida, los utensilios de cocina al comer, suelen ser ejemplo perfecto de sonidos diegéticos dentro de las películas.

Además, existen una categoría de sonidos virtuales que se alcanzan a escuchar dentro de las películas pero no hay ningún elemento acústico que lo produzca, a estos sonidos se les conoce como extra-diegéticos, por ejemplo, el clásico sonido de terror en las películas de este género, convirtiéndose en un sonido que le distinguirá por siempre y se quedará en la psique de la audiencia: Jaws (Steven Spielberg, 1975), Pesadilla en la calle 13 (1984), el entrenamiento de Rocky (1981) la escena del baño en Psicosis (1960), el sonido agudo de un cuchillo afilado en Scream (Wes Craven , 1996), el soundtrack instrumental de las películas como Interstellar (2014), El Señor de los Anillos (2001), Batman de

Christopher Nolan (2008), Cinema Paradiso (1998), The Good, the Bad and the Ugly (1967), Requiem For a Dream (2000) , etcétera. (Inti, 2022) (Mr Blackerman, 2020), (Queen2021) (NetherlandsConcertKoor,2017) .

Cualquier sonido externo a la película que tenga repercusiones dentro de la película como lo son los desastres naturales (lluvia, vientos, tormentas, truenos), a su vez, sujetos a la imaginación del escucha, son sonidos relacionados normalmente con las novelas o relatos por la radio.

Al principio, la música era un elemento sonoro de percepción real; esto es, el emisor y el receptor ocupaban un mismo espacio mientras estos compartían la misma presencia sonora, sin embargo, a partir de 1877 con el apoyo de la secuencia de caballos de Edward Muybridge y la invención del fonógrafo inventado por Thomas Alva Edison (1877), este aparato dio paso a la tecnología permitiendo grabar la voz humana en el mismo instrumento empezando una revolución en la reproducción sonora y los aparatos técnicos que rompió el espacio sinfónico. (Molina, 2013)

Las estructuras rítmicas son establecidas por tiempos, pisadas, el funcionamiento y el gusto, pero también a través de los objetos auditivos diegéticos.

Las estructuras rítmicas y armónicas son creadas a partir de cualquier sonido diegético con tonalidad (como ejemplo podemos citar el sonido del molino en la larga escena del inicio de Había una Vez en el Oeste, película de Sergio Leone(1969) con su ya conocida y tercera mayor melodía anticipada e

icónica de la armónica con su irregular ritmo donde se enfatiza el paso del tiempo y ayuda a aumentar la tensión.

Un diseño sonoro donde dominan los elementos melódicos / armónicos y melódicos no diegéticos cruza la barrera entre los paisajes sonoros y la música, un paisaje sonoro de una película incluso puede ser considerado como música clásica tanto como la música puede ser un diseño sonoro, por ejemplo, los violines desconcertantes y agudos de Bernard Hermann en la escena del baño en Psicosis de Alfred Hitchcock (1960).

La primera banda sonora de la historia se creó en 1908. Camille Saint-Saëns y Mihail Ippolitov-Ivanov crearon bandas sonoras originales para las películas El asesinato del duque de Guisa (1908), y, Stenka Razin (1908).

En la actualidad, la música para la producción sonora posee valores múltiples; sitúa en el tiempo y en el espacio, engendra climas emocionales, enfatiza el realismo de ciertos episodios, etcétera.

Las funciones generales que cumple la música en el cine son:
(Treintacinco, 2021)

Función descriptiva: Evoca tiempos y lugares, remite a períodos históricos precisos. Por ejemplo, en el film Forrest Gump (1994), se hace un uso permanente de esta evocación temporal mediante la música, característica de las distintas edades del personaje. Esta función se ocupará con mucho más frecuencia debido a que la música servirá como conector de la parte narrativa en la mayoría de las escenas donde la música genera un impacto narrativo o de

secuencia que puede o no verse mezclada con algún tipo de diálogo gracias a cada uno de los elementos sonoros que se podrán identificar en los análisis semánticos que se presentarán más adelante, a partir de dividir escenas, semánticamente claves para los propósitos de esta investigación, en de la película *Baby Driver* (2017). (Thomas Flight, 0:14)

Función narrativa: sirve como fondo para los diálogos sentimentalismo o dramatización porque también sustituirán aquellos que sean innecesarios. De igual forma recrea épocas y lugares, situando al público en el ambiente de la película ya que la unión de escenas. Sin la música serían difíciles de conectar para hacer más accesibles algunas escenas. La música ayuda a que el espectador reciba claramente la lectura que el director quiere que haga de una escena o acción. Esta función puede ser fácilmente comprendida viendo una escena sin su banda sonora: invariablemente parecerá ser más larga que con música.

El crítico musical argentino Diego Fisherman (2009) destaca que la música es direccional y se manifiesta respecto a la expectativa de movimiento, entre anhelo y resolución, por lo que tiene una cierta narratividad en el sentido de que cuenta algo que no se puede expresar sino en forma de imágenes visuales, táctiles y eventualmente en términos emocionales. Esta idea resume adecuadamente lo que se podría considerar como fundamento de una posible caracterización de la semántica musical.

Función expresiva. Contribuye al desarrollo psicológico en los personajes, puede indicarnos lo que podrían estar sintiendo en determinado momento, ayudarnos a conocer su personalidad, así como lograr impactar

emocionalmente al espectador; esto quiere decir, que influye sobre los sentimientos y las emociones que el espectador experimenta a lo largo de la película, modificando el sentido de la imagen o anticipando una situación determinada, además de cambiar el contenido emocional en una misma escena, la música puede cambiar totalmente el contenido: una escena romántica puede verse convertida en una escena de intriga o cómica según la música de fondo que se utilice.

Según el artículo titulado Pensar el cine, Un repaso histórico a las teorías cinematográficas hecho en 2008 por Miguel Fernández Labayen en la revista en línea el Portal de Comunicación afirma que los materiales expresivos del lenguaje cinematográficos son: (Fernandez, 2008)

- La imagen fotográfica en movimiento
- El sonido registrado fonético
- El sonido registrado no fonético: ruidos
- El sonido registrado musical
- Textos escritos que aparecen en pantalla

El editor de sonido nominado al Oscar, Julian Slater (Theholm, 2017) explica que, “cada pieza musical debe tener un mapa de tiempo y, con la canción Bell Bottoms de John Blues Explosion (1994), su riqueza en este mapa se debe a que el tiempo no es constante”.

Escucha, Espacio y Acusmática en la Escena Audiovisual

Este apartado presenta como fundamento base, las obras de Michel Chion (1998, 2012) por lo que en este apartado conoceremos un poco más de

los aportes de Chi6n (2012) a la llamada escena audiovisual y otros campos relacionados del cine como lo son el montaje y el espacio sonoro.

Como primer objetivo definiremos el concepto de acusmática que suele estar presente en casi todos los campos de la escena audiovisual y que es utilizado hoy en día con las grandes casas productoras en Hollywood.

La palabra acusmática fue utilizada por primera vez por los antiguos griegos para describir una presentación sonora que únicamente utiliza el sonido (libre de las distracciones asociadas con la fuente del sonido). Escuchamos de manera acusmática cuando oímos música por la radio o a través de algún otro reproductor de audio. Se dice que el término acusmática proviene del antiguo filósofo griego Pitágoras quien, según la historia, impartió clases a sus seguidores detrás de una cortina. Pitágoras afirmaba que sus discípulos escucharían su voz más atentamente si éstos no pudieran verlo (ver escucha aumentada). De acuerdo a esto, es eminente que el método aplicado por Pitágoras es una experiencia acusmática que va dirigida hacia la escucha semántica donde lo más importante es el significado de las palabras y su fonética. Un ejemplo de un sonido acusmático podría ser hoy en día, los teléfonos, los reproductores electrónicos, la radio y otros que no necesiten mostrar su emisor. (Paury, 2012).

Una segunda definición de acusmática se encuentra en el libro La audiovisión (2012) escrito por Michael Chion, y que acuñara el nombre gracias a la antigua palabra de origen griego, que, recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer significa: «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o, «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». La radio, el disco

o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos.

Schaeffer proponía hablar de escucha directa, pero siendo la palabra «directo» propicia a todas las ambigüedades, preferimos hablar aquí de escucha visualizada (es decir, acompañada de la visión de la causa/fuente). (La audiovisión, 2012)

En 1995, aparece Jérôme Peignot, un poeta francés que retoma este concepto y lo que significa para denominar a la distancia que divide los sonidos de su origen.

A partir de esto, Pierre Schaeffer, compositor francés al que se le atribuye la creación de la música concreta, que se refiere a la descontextualización de los sonidos fijados bajo un soporte en la aparición de dispositivos como la cinta magnética y la cassette, también pone los adjetivos y los sustantivos al sonido inmerso en el tiempo donde luego resaltaría el concepto del objeto sonoro como un todo.

Se adopta enseguida este término y consigue gran influencia en la música de la época puesto que cambia la forma musical y se centra más en los sonidos que en el propio sonido de un instrumento.

Luego de esto, Pierre Schaeffer (1966) asoció este término a la escucha reducida como un requisito inherente para la idealización del objeto sonoro. Una de las finalidades que se buscaba con la música concreta era la escucha y lo que ocurre cuando se escucha. A partir de esto, se describen 4 niveles de las funciones de la escucha:

- **el escuchar**, comprender la acción de “prestar oído”,
- **el oír**, que entiende el hecho de apreciar un sonido como materia, también
- **el entender**, que corresponde a lo que se exterioriza en el sonido
- por último, **el comprender**, que se refiere a un código que debe ser descifrado.

En general, todos los niveles nos expresan valores que vienen desde un estímulo hasta una asociación mental netamente imprecisa.

En la actualidad, en el cine es común que se emplee la **panoramización**, una técnica que suele darse para enfocar el sonido en un objeto, personaje, cosa. Para lograrlo se necesita hacerlo de dos maneras:

1. **El sonido que primero es visualizado y luego acusmatizado:** en este caso se determina un sonido a una imagen precisa al principio con tal de que, en una siguiente aparición del personaje, el espectador esté en capacidad de

asociar ese mismo sonido sin necesidad de ver la misma imagen pero saber que se trata de la misma.

2. **El sonido que primero es acusmatizado y luego visualizado** en este modo, el sonido es una herramienta de tensión al no poderlo asociar directamente con una imagen, la cual crea una expectativa para el espectador; ya que se mantiene como un secreto el origen de aquel sonido o qué lo produce. También constituye la representación mítica de una imagen precisa que luego se va a desmitificar al ser expuesta y anunciada por su sonido.

A manera de ejemplo, la primera técnica **visual-acusmática** la encontramos en la famosa saga de películas de terror "Saw" o "Juegos del Miedo" en español, del director James Wan (2004), que cuenta con un personaje que define a este filme cada que aparece ya que es quien simboliza que un juego nuevo de tortura ha comenzado. Cada que un personaje nuevo a lo largo de las sagas de esta película aparece capturado, el comienzo de la trama implica que salga Jigsaw hablándole en un televisor y una risa con ruido muy escalofriante que lo antecede para identificarlo.

Después de un lapso de tiempo largo, si se logra salvar el personaje, la marioneta parece estar en los alrededores de donde se encuentran las víctimas para comunicarse con ellos y por momentos no llegamos a verlo, pero como en una oportunidad anterior salió esa risa en particular, sabemos que se trata de él. (La función de los sonidos, 2017)

El segundo ejemplo corresponde a la segunda técnica **acusmática-visual** y está representada en el cortometraje "Paciente Nro. 47" (2012), cuando el personaje camina por el pasillo, mientras llega al cuarto de donde sale el

médico, al tiempo se oye a lo lejos un discurso de una persona de la cual no se tiene una imagen precisa y contiguo a esto, suenan ruidos de timbres brillantes y una música de fondo con mucho ruido e ininteligible. Al entrar al cuarto desconocido, descubre que la fuente sonora emana de un computador donde ya le muestra lo que realmente estaba sonando desde el pasillo. (La función de los sonidos , 2017).

Un sonido o una voz conservados como acusmáticos crean en efecto un misterio sobre el aspecto de su fuente y sobre la misma naturaleza, propiedades o poderes de esta fuente, aunque sólo sea por el escaso poder narrativo del sonido en cuanto a su causa. Es bastante corriente, en las películas, que ciertos personajes con aura maléfica, importante o impresionante sean casi introducidos por el sonido antes de lanzarse como pasto de la visión, desacusmatizarlos. Chion, Michel. (1993, La Audiovisión. Edit. Paidós Ibérica. P. 75.).

En los 3 tipos de escucha, la escucha causal, la acusmática y la escucha reducida están sumamente ligadas según Schaeffer, puesto que en la primera se oye el sonido sin ver su origen y a su vez puede atraer nuestra atención hacia valores sonoros que la observación de las causas simultáneas nos disfraza, al destacar la percepción de ciertos elementos sonoros y disimular otros. (La función del sonido, 2017)

Primero, es importante destacar el concepto de escenario en el que transcurre la escena (aunque sea un escenario de exteriores naturales) y que delimita la acción y lo que los personajes pueden ver. Dentro de ese escenario tenemos:

- El sonido en pantalla (que Chion denomina sonido in): es el sonido cuya fuente sonora se visualiza y se identifica claramente en pantalla: voz del personaje hablando, puerta que se cierra y que la cámara está grabando. Todos los otros sonidos están fuera de pantalla, ya que no identificamos la fuente en pantalla (acusmáticos).

- El sonido fuera de campo es el que no se identifica en pantalla, porque la cámara no apunta hacia su fuente. Se distinguen varios tipos:

- Encabalgado o fuera de campo de montaje: este tipo es muy frecuente en el montaje. Por ejemplo, en un diálogo con planos/contraplanos, el personaje que queda momentáneamente fuera del plano y sigue hablando está fuera de campo.

- Fuera de campo narrativo: cuando no se nos muestra de manera insistente la fuente sonora que tiene relevancia en la narración. Solamente en este caso el espectador es consciente del fuera de campo, lo que suscita intriga y anticipación.

Chion (2013), además distingue entre fuera de campo activo y pasivo

- fuera de campo activo: en general corresponde al sonido acción, o a la voz, y llama la atención del espectador que quiere ver la fuente del sonido (un grito, unos sonidos de pasos que se acercan, un objeto que cayó al suelo). Este tipo de sonidos generalmente forman parte del guion y es importante que sean elementos que aparezcan fuera de campo.

- fuera de campo pasivo: en general corresponde al sonido ambiente y no crea una expectativa en el espectador. Es el decorado sonoro.

- El punto de sincronización evitado (impactos como puñetazos o caídas que se inician visualmente pero cuyo impacto es únicamente sonoro) es un ejemplo de fuera de campo activo.

El sonido visualizado inaudible, que corresponde a los raros casos donde vemos a una fuente emitiendo sonido que no oímos (persona tras un cristal, distancia grande, un grito de dolor inaudible, una escena de acción deportiva) Podríamos distinguir dos formas en las que se emplea el sonido inaudible:

- Protagonista: Este recurso es muy "llamativo" y se da cuando la fuente de sonido aparece en primer plano y deberíamos oír nítidamente el sonido. Es un efecto expresivo y narrativo que debe en general aparecer en el guion y estar concebido como tal en el rodaje.

- Secundario: cuando las fuentes pasan a segundo plano en la imagen y la narración, como personas hablando al fondo de un restaurante o que andan en la calle sin tener influencia en la narración. El proceso de mezcla sonora decide los sonidos que pasan a ser secundarios (volumen atenuado) y los que desaparecen completamente (sonido visualizado inaudible secundario).

- El sonido interno, como la voz-pensamiento, corresponde a los sonidos que imagina un personaje y que podemos oír. Es un sonido no visualizado, pero en general, el personaje del que emana la voz-pensamiento o los sonidos imaginados aparece en pantalla y nos indica visualmente qué está pensando.

- El sonido ambiente, que no está propiamente ni fuera ni dentro de campo, ya que en general tiene una fuente difusa o a veces no visible. El sonido ambiente no está generalmente localizado (murmullo de pájaros, de personas en un mercado) y más aún los sonidos específicamente ambientales como el sonido del viento, o el sonido de fondo de una habitación (room tone). Este sonido está en el ambiente sin estar realmente fuera de campo por no ser particularmente visible. Chion (1998, pp. 78) los llama sonidos-territorio o sonidos ambientales.

- El sonido en las ondas («on the air») corresponde a los sonidos transmitidos por radios y otros aparatos electrónicos, cuya fuente a veces no es necesario visualizar, pero que pueden estar flotando en la escena, y pueden sonar en varios escenarios distantes unos de otros.

Entre los sonidos que están fuera del escenario podemos distinguir:

- El sonido exterior, generalmente pasivo, que corresponde a sonidos del exterior: los pájaros que se oyen a través de la ventana, el tráfico urbano que se oye en un bar. Forman generalmente parte de un sonido ambiente extendido a fuentes de fuera del escenario (extensión amplia)

- El sonido contiguo (o de escena contigua): este sonido acusmático se da generalmente cuando hay que crear una intriga para el espectador, y se representa una acción en un lugar contiguo al escenario, pero en el que los personajes no pueden ver: pasos del asesino que se acercan detrás de la puerta, disparos en una habitación contigua. En este caso más que un fuera de campo es un fuera de escenario, pero que suele representar una acción que tiene una influencia directa en la acción dentro del escenario (extensión amplia).

- El sonido distante se refiere a sonidos exteriores que se oyen a lo lejos pero que no se funden en el sonido ambiente exterior: sirenas de ambulancia a lo lejos cuando la escena representa un accidente, cañonazos a lo lejos en una escena en las trincheras... (corresponde a la extensión muy amplia).

La extensión (Chion 2013, pp. 33) delimita lo que oye el espectador en las fuentes de la topología del sonido audiovisual:

- Extensión nula: solamente se oye el sonido interior
- Extensión limitada: solamente se oye lo que aparece en el escenario
- Extensión amplia: se oye los sonidos que vienen de espacios externos al escenario
- Extensión muy amplia: se oyen sonidos de fuentes distantes

El sonido extradiegético es el que no oyen los personajes porque no existe en la escena, generalmente la música y las locuciones extradiegéticas. Chion utiliza el término de *off*, que se utiliza tanto en francés como en español, pero que es un término peligroso porque tiene un significado diferente en inglés. Para la voz, en inglés se llama *voice over* lo que llamamos voz en *off*, y el inglés llamaría *voice off* lo que llamamos voz fuera de campo (léase a Doane, 1985, pp. 165-169 para una discusión entre *voice over* y *voice off*). Además, en inglés se hace la oposición entre sonido *on-screen/off-screen* (en pantalla, fuera de pantalla), con lo que una voz en pantalla debería llamarse voz *on* más que voz *in* según el ambiguo equivalente al francés y español, con lo que preferiremos la terminología en pantalla/fuera de pantalla/extradiegético para utilizar términos inequívocos.

Carmona (2006, pp. 108) introduce una nueva denominación distinguiendo entre la voz *in* (que Chion llama también voz *in* y aquí llamamos voz en pantalla), la voz *out* se da, “por ejemplo, cuando una voz cuya fuente no se visualiza en el encuadre interroga a un sujeto en campo” y que aquí llamamos fuera de campo narrativo, la voz *off* es la que se da en “un monólogo interior o del personaje-narrador en un flashback no presente en el encuadre.” Aquí llamaremos voz pensamiento (sonido interno) al monólogo interior y diégesis superpuesta al personaje narrando sobre el flashback. Finalmente, Carmona denomina voz *through* a la emitida por “un personaje que habla de espaldas a la cámara (Serge Daney, 1977)”. El mismo Daney (2013) añade una reiteración de ese concepto, que, al no estar referenciado en la literatura, nos permitiremos de no llamar de ningún modo para no crear más confusión.

También existe una clasificación de niveles de 4 sonidos que pueden ser parte del diseño sonoro en el escenario audiovisual gracias a los sonidos diegéticos: (Murray/Schaeffer,1994)

-El primero es el nivel natural o documental que es el más sencillo de identificar puesto que es básicamente el sonido que se genera en la imagen y el paisaje sonoro se conoce comúnmente como el fin de este nivel del sonido

-el segundo nivel corresponde al nivel surreal/ místico, este nivel de sonidos se genera exclusivamente con sonidos meta/extradiegéticos ya que contiene información que no se ve en pantalla por lo que es difícil de identificar, generalmente este nivel se conoce como "subjetivo".

-el tercer nivel sonoro es el diseño sonoro con atención, personalizada para ciertas escenas de la película que contienen sonidos con significación reducida como los son los sonidos simbólicos o metafóricos,

-el cuarto nivel es el supernatural que se forma a partir de muchos sonidos principalmente repleto de elementos extradiegéticos, lo más común son los efectos sonoros, en cambio el paisaje sonoro suele tener sonidos confusos e irreconocibles, los objetos sonoros tampoco son diegéticos ni tampoco extradiegéticos del todo.

Los dos modos de la percepción sonora se relacionan con distinguir los conceptos lingüísticos de semántica emocional y semántica referencial, el primero se refiere principalmente a los estudios de nivel léxico-semántico del lenguaje y el segundo se le relaciona más con el conocimiento del significado de las canciones. Entonces, la semántica emocional no se sustenta en las ideas que causen emoción, sino que establecen la unión de los seres humanos y su entorno, como tal, depende de procedimientos ligados a la evolución de los órganos del cuerpo más antiguos como el tallo cerebral y el sistema límbico.

Por lo tanto, el significado de las canciones no puede ser definido solamente en términos simples y concretos. Depende de las zonas emocionales que forman el cerebro humano, las cuales son las encargadas de provocar sentimientos y generar sensaciones. De hecho, la música es comúnmente conocida como el lenguaje de las emociones y es una técnica esencial para la distinción de actitudes, acciones y sentimientos.

IV. Métodos y técnicas de investigación empleadas

Este trabajo tiene un enfoque descriptivo y cualitativo, de los aspectos internos y externos de la primera escena de la película **Baby Driver**. Se analiza el sonido de la película con base a la clasificación de tipos de escucha expuesto por Schaeffer en su *Guía de los objetos musicales* en 1977 y que luego retomaría Chion en *La Audiovisión* en 1983 analizan los elementos que componen el lenguaje sonoro en una producción audiovisual.

No se pretende medir ni encontrar relaciones como causa efecto, sino entender el papel de la semántica mediante el fenómeno del uso de la música y su contribución para elevar el mensaje. Después de haber comenzado con una descripción amplia de la semántica y el papel que ocupa en la lingüística se continua con el concepto de la semántica de sonido, para la escena que se analiza en detalle se consideran varios aspectos musicales que se encuentran en la escena, como la composición, la sincronía y el volumen de los elementos sonoros pertenecientes.

Al mismo tiempo consideramos de suma importancia analizar le elementos acústicos dentro y fuera del set de la película para enfocar nuestra atención a los elementos diegéticos y extra-diegéticos que encontramos durante el análisis en la mayoría de las escenas.

Es decir algunos objetos que contribuyen a la descripción del escenario sonoro en la película, por ejemplo el chillido de las llantas, un balazo, la sirena de una patrulla, que se perciben en la escena. Los elementos extra-diagéticos se refieren a aquellos elementos que causan una modificación en el ambiente y que no necesariamente tienen que estar presentes en la escena sino que se pueden percibir en otra parte de la acción.

Con este análisis se espera llegar a contestar la pregunta de investigación:

¿Cómo se emplean los elementos acústicos en una banda sonora para contribuir al mensaje en la narración de los eventos de la primera escena de la película Baby Driver sin el uso del diálogo en el plano secuencial de la escena?

V. Análisis de la primera parte de la primera escena

Parte 1: The set up

John Spencer- Bellbottoms (escena del inicio de la película) (Thomas Flight,2017).

Al momento de hablar del significado y significante suele pensarse en una palabra hablada y su representación mental, sin embargo, es importante considerar otros tipos de relaciones significativas que existen. Como podría representarlo un sonido concreto o la falta de este, como le expresa la siguiente idea: “Todo aquello que no tenga una traducción sonora no ocupa un espacio en la realidad, no es signo que sustituya a una determinada realidad (Provensal, 2004).

En esta parte de la investigación, utilizaremos el término “silencio” como un recurso sonoro que, en muchas ocasiones, resulta mucho más expresivo que el ruido, la palabra o la música. (Iglesias, 2015).

De acuerdo con el cineasta francés Bresson (2015) menciona lo siguiente con respecto al silencio en un proyecto audiovisual “lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera. Para que tenga intensidad, el silencio debe ser preparado cuidadosamente...”.

Mientras que, en el mismo año, el director V. F. Perkins (2015) mencionaba y consideraba: solo con el color como fuente disponible podemos considerar el uso de la fotografía en blanco y negro como el resultado de una decisión artística consciente. Solo en el cine sonoro puede utilizar el director el silencio para conseguir un efecto dramático.

Efectivamente, el tema musical será relacionado en primera instancia por asociación convencional o arquetípica¹ con el concepto del silencio cuya finalidad permitirá crear una relación emocional entre Baby y el reproductor de música por lo que se convierte en un elemento esencial en la película puesto que al momento de iniciar la reproducción de la canción *Bell Bottoms* interpretada por John Spencer and the Blues, la música situará de inmediato al oyente sobre una determinada propuesta semántica² que tendrá importancia con los eventos ocurridos de la "puesta en escena", en donde toda la escena veremos la relación particular entre la música y el silencio de nuestro personaje al momento de conducir, instantes antes de que la palabra asuma el protagonismo del relato.

Una propuesta semántica que se podría relacionar es la propuesta de las redes semánticas, como lo explican Quillian (1968) y Shapiro & Woddmansee (1971), que suele describirse en términos de proximidad y de semejanza semántica:

- En una red, una palabra está próxima a otra cuando comparte con ella algún rasgo de algún tipo. Cuanto más cercano es el camino, más alto es el grado de asociación.

En este contexto, el componente compartido es entendido en un sentido amplio como cualquier relación asociativa, estrictamente semántica como *perro-gato*, o incluso derivada de la proximidad en el contexto, como resultado de la experiencia metalingüística del individuo como *tranvía-deseo*.

1 El concepto de arquetipo es un término establecido por la sociedad para describir alguna acción que ya se tiene un conocimiento previo del procedimiento para realizarla en este caso, un robo.

2 Como la de Chion en la *Psicoacústica Audiovisual* (1999), y la *Acusmática Visual* de Schaeffer (1966).

Esta relación semántica se logra notar desde la primera escena, en la cual, Baby, nuestro protagonista, tiene con la canción que se muestra al momento del comienzo del robo en la primera toma, en donde podemos ver inmediatamente un *iPod* en la mano de Baby con la canción *Bellbottoms* (1960) por el grupo John Spencer and the Blues explosion a punto de ser reproducido como distracción mientras se lleva a cabo el robo en el banco.

Podemos decir entonces que Baby encuentra una asociación y tiene una relación muy estrecha con la música que escucha y los reproductores MP3, *iPod* puesto que, al escuchar música en cada reproductor, estos le traen recuerdos de la infancia con su madre, así como, el momento del accidente en el cual pierde parte de su audición ya que su mamá le solía cantar y grabar canciones ya que era una aspirante a cantante profesional. En lo anterior coinciden lo que publican (Steyvers & Tanenbaum, (2005); De Deyne & Storms, (2008); Borge-Holthoefer & Arenas, (2010); y De Deyne *et al.*, en prensa).

Del mismo modo, desde la primera escena de *Baby Driver* se presenta el mundo en el que Baby está involucrado. Para empezar el chillido de las llantas del auto como una señal del crimen que está a punto de ocurrir en un banco de la ciudad de Atlanta.

En la siguiente toma podemos establecer la relación semántica con el volumen demasiado alto del chillido de la llanta izquierda de la parte delantera del coche al frenar, entendemos que el sonido será parte esencial de la película.

Inmediatamente el tono inicial de la canción "Bell Bottoms" se presenta con música protagonista puesto que se muestra el objeto del cual, vamos a escuchar la canción por el resto de la escena, en un principio, la canción Bell Bottoms interpretada por Jon Spencers Blues Explosion crea sintonía en la introducción de los personajes con el ritmo de los timbales iniciales en la canción esto, se asocia con la palabra "sincronización" dentro del diseño sonoro de la película, y nos da la sensación de que la música es el instrumento de enlace entre las acciones que se desarrollan en la realidad y la perspectiva del mundo para nuestro protagonista; por ejemplo, los movimientos como la apertura de la puerta en la parte delantera del auto, la apertura del cofre, el movimiento de los limpiaparabrisas, el movimiento de las manos tocando una batería en el volante se convierte en la alegría de muchos conductores mientras esperan en el auto.

Para indicar que Baby no está completamente comprometido, Wright utiliza una toma para separar su trabajo con el resto de sus compañeros para indicar que no es un criminal, el espectador se queda en el auto con Baby para crear la sensación de empatía y ver la alegría, el goce de Baby por la música, a pesar de que la carga semántica de las acciones escena se centra en el banco (Flight, Thomas, 2017 2:51- 3:01).

La función ambiental de la escena se sitúa en la calle que se opone al banco que será asaltado por un grupo de ladrones donde podremos notar que el sonido del claxon y el sonido de los carros que pasan, se verán sincronizados a su vez con la música al igual que con los pasos de los delincuentes al entrar al banco, a medida que el efecto descriptivo señala la acción de que se observa y que se escucha en la escena.

Es precisamente ese aspecto redundante del efecto sonoro ambiental o descriptivo el factor de credibilidad y verosimilitud en el mensaje que Edgar Wright quiere comunicar desde el inicio de la película que Baby es solo un conductor de escape y que no es parte fundamental de los crímenes, es sólo es un pasajero aburrido pasando el tiempo (Flight Thomas, 2017).

Para explicar esta función descriptiva del sonido Schaefer (1997) acuñe el concepto de "Paisaje Sonoro", y lo define como cualquier campo acústico que pueda ser estudiado como un texto y que se construye por el conjunto de sonidos de un lugar en específico, ya sea de un país, una ciudad, un barrio, una tienda, un centro comercial, una oficina, una recámara o incluso de entornos sonoros como una barra programática de radio, un programa de televisión, una canción o la pista sonora de una cinta. En otras palabras, es un espacio determinado en donde todos los sonidos tienen una interacción ya sea intencional o accidental con una lógica específica en su interior y con referentes del entorno social donde es producido, siendo así un indicador de las condiciones que lo generan y de las tendencias y evolución de una sociedad.

Siendo la calle y el banco, el espacio donde se desarrolla el conflicto inicial de la escena, se pueden apreciar los distintos sonidos de los objetos entre las acciones del grupo y las de Baby mientras espera en el auto, y como las circunstancias del entorno a su alrededor determinan lo que ocurrirá como consecuencia de los distintos sonidos que existen en el paisaje sonoro, por ejemplo, la alarma del banco se activa al mismo tiempo de que se escucha el sonido de la batería y el motor del auto para escapar de la policía, la cual se oye, un poco lejos del lugar haciendo

que el sonido de un audífono de Baby se lateralice y así poder percibir la lejanía por parte de la policía en relación con el auto de escape que conduce Baby.

Para comprender la interacción y “traducción” de sonidos de un entorno a otro (de la calle a una película o de una canción a un producto audiovisual) de manera semántica es necesario concebirlos como “objetos sonoros”.

El concepto de “objeto sonoro”, planteado por Chion (1999), permitirá concebir al mismo tiempo a una canción como un paisaje sonoro (con arreglos, instrumentación y demás elementos específicos de la pieza que a su vez son objetos sonoros) y como un objeto sonoro que forma parte de un entorno acústico mayor (por decir, una fiesta o una película).

Se retoman las ideas de Schaeffer (1988) y Woodside (2008): “lo que oye el oído no es ni la fuente ni el 'sonido', sino los verdaderos objetos sonoros, de la misma forma que el ojo no ve directamente la fuente, o incluso su 'luz', sino los objetos luminosos”.

Existen “*sonidos clave*” y “*marcas sonoras*” en los paisajes sonoros, y por lo tanto, en cualquier entorno acústico. Los *sonidos clave* son aquellos creados por la geografía y el clima, y pueden poseer una significación arquetípica mientras que las *marcas sonoras* son “un sonido comunitario que es único y posee cualidades que lo hacen especialmente destacado o identificado por la gente en dicha comunidad”, como un ejemplo, es necesario señalar que el disparo de una arma en un robo puede significar la desesperación del criminal con la gente, este sonido despierta el instinto de supervivencia mediante un grito común hasta el llanto de la gente como se observa en el primer robo de la película; como se observa en el video de Flight, (2017) (Schaeffer 1988).

En su "Tratado de los objetos musicales" de 1966, Pierre Schaeffer quien se desempeñaba como ingeniero en comunicaciones, investigador, músico, creador de la música concreta, se refiere a la audición de los sonidos musicales y no musicales. Destaca cuatro formas diferentes de escucharlos una vez que atraviesan el oído humano.

"Escuchar" es prestar el oído, interesarse por algún suceso sonoro de ese momento. Esta es la escucha más natural, queriendo significar que está presente en todas las culturas, incluyendo a los animales:

1. Aquella en la que se oye el sonido sin ver su causa." condición que "puede modificar nuestra escucha y atraer nuestra atención hacia caracteres sonoros que la visión simultánea de las causas nos enmascara, al reforzar la percepción de ciertos elementos del sonido y ocultar otros.

2. Una antigua palabra de origen griego recuperada significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». Un impacto, y que por ejemplo un crujido puede ser el crujido de una silla inestable, el crujido de una puerta, de los pasos en el *parque* de árboles que se mecen en el bosque o de una hamaca que se mueve, pero exactamente podemos identificar que es un auto frenando.

3. Yo escucho un acontecimiento e intento identificar su fuente sonora (...) No me detengo en lo que percibo, pero me sirvo de ello sin saberlo. Trato al sonido como un indicio que señala otra cosa. (Schaeffer, 1966, p. 67).

La escucha causal como bien explica Schaeffer es aquella que nos remite a la causa del sonido, a la fuente sonora considerando, por

este motivo, al sonido, su efecto; en tanto que la escucha reducida afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido -verbal, instrumental, anecdótico o cualquier otro- como objeto de observación en lugar de atravesarlo buscando otra cosa a través de él...”.

La mayoría de las escenas de escape dentro de esta película , reproducen las canciones mediante un reproductor Mp3, el cual Baby lleva consigo a cualquier parte en los escapes que este realiza, dentro de las canciones que se reproducen a través de este medio están *Bell Bottoms* por John Spencer and The Blues Explosion, *Neat Neat Neat* de The Damned, *Baby* de Carla Thomas, *Easy* de The Commodores , *Unsquare Dance* de David Bubvrek y que suelen estar acompañadas de sonidos externos que acompañan al ritmo de la canción en sintonía con los elementos sonoros que existen en el ambiente acústico de la escena que generalmente se conoce como sonido diegético dentro las películas.

Citando ejemplos de sonidos diegéticos dentro de la película *Baby Driver* (2017) en las escenas de *Flight* (2017) y *ColumbiaPicturesPhils* (2017) destacamos 2 momentos:

- En la escena introductoria se escuchan varios sonidos entre los cuales destacan la sirena del banco, una patrulla, dicho auto que genera ese sonido pasa al lado del auto de Baby es una patrulla que se observa en el minuto 1:45 en adelante, además la alarma en el banco para alertar o advertir peligro en la escena en el minuto 2:20 y que dura 5 segundos hasta que escuchamos por primera vez, el motor del auto encendido en el minuto 2:26-2:27 min para empezar la persecución.

- El escape, la siguiente escena al minuto 2:45 una patrulla se integra a la escena y persigue a Baby durante 15-20 segundos, es a partir del minuto 3:05 ahí donde se empiezan a escuchar voces emanando de los radios de las patrullas al mismo tiempo que el tráfico terrestre es fundamental desde el minuto 2:50 en adelante ya que se escucha los claxon de los autos pero sobretodo, el chillido de las llantas en varios derrapes del auto en los minutos (3:00 min, 3:13 min, 3:19 min, 3:27min, 3:37min, 4:34 min, 4:47 min) , y por último, el sonido del helicóptero al 4:51, 4:54 tratando de hacer una búsqueda por aire del vehículo en cuestión. (ColumbiaPicturesPhil, 2017).

También existe una clasificación de niveles de 4 sonidos (Blas Pairy s.f) que pueden ser parte del diseño sonoro gracias a los sonidos diegeticos, el primero es el nivel natural o documental que es el más sencillo de identificar puesto que es básicamente el sonido que se genera en la imagen y el paisaje sonoro se conoce comúnmente como el fin de este nivel del sonido, el segundo nivel corresponde al nivel surreal/ místico, este nivel de sonidos se genera exclusivamente con sonidos meta/extradiegeticos ya que contiene información que no se ve en pantalla por lo que es difícil de identificar , generalmente este nivel se conoce como " subjetivo", el tercer nivel sonoro es el diseño sonoro con atención personalizada para ciertas escenas de la película que contienen sonidos con significación reducida como los son los sonidos simbólicos o metafóricos, el cuarto nivel es el supernatural que se forma a partir de muchos sonidos principalmente repleto de elementos extradiegéticos , lo más común son los efectos sonoros , en cambio el paisaje sonoro suele tener sonidos confusos e irreconocibles, los objetos sonoros tampoco son diegéticos ni tampoco extradiegéticos del todo.

En la película *Baby Driver* encontramos que las escenas del escape tienen música diegética y música extradiegética, la escena en la que podemos identificar esta clase de sonidos con más detalle y profundidad, se encuentra en la segunda escena mediante la introducción del título ya que la secuencia de rodaje fílmico es un ejemplo de coordinación, armonía y ritmo de nuestro personaje principal con los elementos internos acústicos de la escena como lo es el sonido del cajero al sacar dinero, los transeúntes que caminan junto a Baby en la calle, los artistas callejeros con sus instrumentos, el sonido de la puerta de un restaurante al entrar.

Todos esos elementos nos indican que la relación entre la canción que se escucha a través de los audífonos de Baby y los elementos del mundo en el que vive estarán conectados de alguna manera gracias a la música.

El sonido tiene una doble reducción: "funciona" como índice (evoca) y a la vez manifiesta sus cualidades acústicas, y vincula estos dos niveles de información a dos formas de escucha diferentes: el escuchar ordinario y el escuchar reducido respectivamente.

Puesto que, dentro de una imprecisión narrativa, (Payri, s.f) Chion (2012) plantea que el sonido en sí mismo sólo proporciona poca información o una información imprecisa o incluso nula sobre su causa. Este concepto consiste en el "ocultamiento" de la causa o fuente. Este fenómeno, el de la no identificación de la fuente, sólo es posible si en el oyente no ha existido antes una experiencia sensible que le permita vincular el sonido con su causa.

De acuerdo al concepto de imprecisión narrativa , la escena con este elemento acústico se presenta en la escena introductoria del primer escape en la carretera de Atlanta a partir del minuto 1:44 min del video publicado por el youtuber *The Dragon Phoenix* en el año 2017, se aprecia que en cuanto la alarma del banco empieza a sonar con más frecuencia y más intensidad mientras se acerca la patrulla en camino al banco y la escena del escape en el centro comercial, en ambas escenas se alcanza a escuchar las sirenas y las alarmas de algún vehículo que se enciende a la distancia pero no se alcanza a percibir exactamente solo que viene del lado izquierdo de la pantalla e inmediatamente se traslada del lado derecho de la pantalla, a este proceso del sonido donde se puede escuchar un sonido de un solo lado de un aparato acústico y pasar el sonido del otro lado del aparato sin que se escuche en el lado anterior se conoce como lateralización. (Payri, s.f) (Sensafilm, 2022)

Este concepto se ve representado en una de las escenas ya que se aprecia la lateralización es en la escena con la canción de Unsquare dance de David Duvbrick, esta escena aprecia que la canción reproducida contiene dos grandes sonidos ,las taloras y aplausos al final de la canción y al quitarse el audífono derecho, si ponemos un poco de atención escuchamos solamente los aplausos en el audífono izquierdo y el sonido de las tarolas en el lado derecho del audífono desaparece cuando este no tiene el audífono izquierdo puesto en la escena exactamente al minuto 1:00 (Konrad Meltkaf, 2017).

En cuanto a la continuidad dramática o narrativa de la realidad, se articula por la yuxtaposición o superposición de distintos segmentos sonoros de una misma realidad temática o espacio-temporal, o de

distintas secuencias sonoras según Renata Ramírez (El lenguaje sonoro, 2017) (Calameo s.f)

Ello se observa en la distinción de las dos realidades de Baby en la escena, la cuales se identifican gracias a las dos tomas de cámara, la primera cuando Baby se queda en el auto y los criminales se alejan para idealizar que este no quiere pertenecer a ese tipo de vida, se observara a Baby con sus audífonos a todo volumen y haciendo otras cosas que no tienen ninguna relación con el robo, con esto se concluye que la realidad de Baby al conducir un auto se disfruta ya que no hay elementos externos que son ajenos al mundo de Baby dentro del carro que lo alejen de la sensación de gozo de la canción.

Mientras tanto en el banco, la narrativa de los sucesos no involucra el aspecto musical, sin embargo, es un aspecto crucial para separar la realidad vista a través de Baby y vista por la audiencia, ya que está claro que Baby prefiere ignorar todos los eventos a través de la música, y mucho más cuando este se pone los lentes de sol para ignorar lo que pasa a su alrededor.

Podemos notar el goce, el disfrute y estado de ánimo cuando este escucha música en el trabajo y esto nos lleva a entender que Baby solo es un “joven conductor de escape”, y que no está totalmente involucrado en el mundo criminal, a diferencia de sus otros compañeros.

A partir de esta observación podemos concluir que pueden existir elementos sonoros de los objetos que pueden distinguir y separar los distintas formas sonido en un espacio abierto mediante diferentes cualidades acústicas que corresponden a la descripción del objeto con el sonido y que se verá modificado por el conocimiento previo que el espectador pueda tener sobre el objeto (causa-efecto).

Es así como en la primera escena se trabajará con varios elementos sonoros los cuales dan paso a una descripción precisa de las cualidades acústicas de los sonidos dentro de la película.

Puesto que la escucha causal se refiere al sonido por algún tipo de referente que se identifica por la experiencia de un suceso previamente ocurrido y no necesariamente debe conocerse la fuente del sonido como lo puede ser la llegada de los criminales en un auto rojo Subaru con frenos especiales para una huida, o a un conductor de escape con un iPod en la mano; estas acciones nos indicarían que pondrá una canción, pero este indicio no significaría la razón por la que pudiese reproducir el audio, sino, nos revela la situación en la que Baby , el conductor, podrá hacer uso de la música.

El análisis de un texto audiovisual dispone de una cantidad considerable de términos y criterios con los que describir la banda de imagen, para dar cuenta de lo sonoro nos invade la parquedad, y solemos emplear apenas unos pocos adjetivos. Sin embargo, si la fuente sonora es, por ejemplo, una campana, normalmente nos resulta más difícil dar con términos precisos, como pueden ser "tañido" o "tintineo".

Mientras, entre muchos sonidos del exterior que tienen relevancia como parte de la sincronía interna³ a través de la revista la música y el diseño sonoro por parte del comunicólogo Julian Woodside (Woodside, 2014 p.26) nos demuestra que en la primera escena, se identifican: la

³ Julian Woodside (2014) nos ayuda a comprender el concepto de Chion (1976) sobre "sincronía" donde afirma que la transmisión de distintas sensaciones como alegría, tristeza , enojo usadas en distintos contextos específicos con ciertas piezas musicales ayuda a generar una reacción emocional en la gente. Al uso de música en series, películas, videojuegos o cualquier producto audiovisual, se le denomina "sincronización musical".

canción del reproductor de música de Baby continua y sigue los movimientos de los criminales desde la apertura de la puerta del auto, seguido de la apertura del maletín de la cajuela con los sonidos externos de la calle, los claxon de los autos en pleno tráfico, los pasos que dan los transeúntes y criminales, el cambio de semáforos, el sonido de los trabajadores, entre muchos sonidos del exterior que tienen relevancia como parte de la sincronía interna de la primera escena.

De acuerdo a Chion (1999), la escucha está supeditada a la imagen, y, si en pantalla aparece alguien andando, y se oyen unos sonidos percutivos al compás de los pasos, el espectador va a identificar ese sonido como el sonido de los pasos del personaje, el oyente no se centra tanto en la fuente en sí del sonido sino en las características de la acción que provoca el sonido.

Podemos considerar los siguientes elementos como indicadores sonoros musicales (ISM): la presencia de sonidos graves que indican algo grande y pesado, la rapidez del ataque sonoro que indica la velocidad del impacto, la duración, la presencia de mucha energía en el espectro sonoro y su parte aguda que indica la tensión y energía, la naturaleza más o menos armónica/disonante/ruidosa del espectro que indica materiales rígidos y cristalinos o rugosos, la naturaleza continua o abrupta, los elementos del ataque y su duración, etcétera. (Chion 1993, pp.93)

Son necesarias determinadas pautas para una clasificación de los sonidos, estableciendo tres pares de criterios (Schaeffer, 1988):

1. El primero es morfológico y tiene en cuenta los criterios de factura y de masa.
2. El segundo es temporal y tiene en cuenta la duración del objeto y su variación dentro de esta duración.

3. El tercero es estructural y considera el equilibrio del objeto dentro del marco de las estructuras posibles y el mayor o menor grado de originalidad de este objeto.

Estas pautas que se encuentran en esta primera escena de la película son, el cierre del maletero, la velocidad al caminar cuando entran al banco, el primer disparo de los criminales en el banco que es lo que genera la tensión dentro del banco, y la melodía se traduce en energía cuando aumenta la armonía de los instrumentos, hasta un punto en que los instrumentos se escuchan en coordinación como una orquesta con las acciones que están sucediendo en el banco.

Entre tanto, la atención de Baby se centra en la música mientras juega con casi todos los elementos acústicos de una orquesta sinfónica como los violines, violonchelos para recrear la melodía que está reproduciendo su aparato, desde el limpiaparabrisas hasta el volante; una botella de agua se utiliza como micrófono. La música es el motor principal de sus acciones, siendo esta, lo único que tiene importancia para él hasta ese momento y la razón por la que siempre está en el auto sin importarle que suceda a su alrededor. Su trabajo es algo que no le agrada hacer y sólo el conducir y escapar de la policía es lo que lo hace feliz ya que vivir en un mundo de violencia, no es lo que su madre quería para él.

Baby siempre trata de bloquear, evitar e ignorar cualquier contacto con la violencia física, verbal y psicológica a la que están expuestos sus compañeros e incluso no quiere decir ni una palabra enfrente de ellos, es por ello, que Baby usa el silencio como medio de comunicación, existe un autor que afirma que el "silencio no está ligado a una actividad activa , sino que se considera asimismo como una

actividad activa" (Dauenhauer, 1980, p. 4); y que a su vez explica que, el silencio siempre será una actitud significativa más aún si ésta es también perceptivo cognitiva , para este autor la sensación de silencio nunca hace su camino sola: o le acompaña la imagen, o un texto, o algunos gráficos, o bien ruidos de fondo, música pormenorizada o algún efecto especial puntual, ex. *Un lugar en Silencio* por John Krasinski (2017), de mismo modo, el filósofo Dennis Kurzon (1997) distingue dos categorías de silencio: el intencional y el no intencional.

Para Kurzon (1997), el segundo tipo permanece como fondo, de forma residual y articuladora, mientras que el silencio intencional se considera programado y preconcebido, es decir, dotado de una función y un significado. Por último, al hablar del silencio como parte de una película es hablar de continuidad, tal y como dice Chion (1999, pp. 45 y 213), el ser humano siempre percibe sonidos cuando no externos, internos; y por otro, el oído es un sentido involuntario y, por lo tanto, estamos obligados a sentir en todo momento, con esto queremos dar a entender que los sonidos no son eternos ni constantes por esta razón, que dependerá de un movimiento y además de un movimiento que sea sonoro, está claro que los sonidos no son permanentes, ya que pocos movimientos son permanentes.

Existe un número infinito de películas en las que el silencio sirve como medio de transición de movimientos en pantalla que tienen total intención de transmitir nuevas sensaciones , sentimientos y emociones que a través de la imagen no es posible captar, dándole al silencio está obligado a funcionar como canal del mensaje visual perceptivo y sensorial dentro de la película de manera que la imagen pierda un poco de protagonismo en la escena propia

concediéndole al silencio , el rol protagónico de la escena transmitiendo de manera intencional todas las emociones , sensaciones que los actores dicen a través de este silencio; como lo señalan Gomez Laura, (2009) en cultura inquieta, y Entretaining, Science & technology, (2016).

La función descriptiva dentro del análisis de la primera escena se puede encontrar mediante el elemento del sonido en los primeros segundos de la escena según lo mencionado en el video de Thomas Flight (2017) "*antes de que la escena se vea, se escucha*", los elementos que escuchamos están mayormente conectados a la descripción del escenario en cuestión: un robo a un banco. A partir de momento en que se escuchan l

La escena donde podemos encontrar esta función del sonido en Baby Driver, es la escena del restaurante donde entra Buddy interpretado por John Hamm, donde existe una pausa por parte de Buddy con la mirada directa hacia Baby , la cual está llena de odio , rencor por lo que ha pasado antes. La mirada de Baby muestra cierto temor porque este se siente amenazado por Buddy, ya que este se transformó en el verdadero villano de la película en el momento que su verdadero amor, Darlin, murió por culpa de Baby en el tiroteo del centro comercial y ahora quiere venganza. A través del silencio, logramos entender que Baby corre peligro en el restaurante.

Esto sirve como prueba de que nuestro organismo perceptivo-cognitivo, es el que busca esta continuidad y procesa nuevos sonidos cuando otros se extinguen al emanar de una percepción psicoacústica para permitir que la escena le ayude a asimilar a nuestro personaje la situación que está pasando en la realidad, ya que el silencio es parte de la narración de la historia cuyo silencio es un preludio al dinamismo y la

acción de la misma, puesto que el silencio señala que la música en su iPod no parara de escucharse, la adrenalina en su cuerpo debido al robo y la sensación de estar constantemente perseguido por la policía va a detonar , de otra forma, su vida se reduciría a ser un simple conductor de un grupo de criminales sin importancia.

Al sonar la sirena de la patrulla, la música también toma un momento de silencio y empieza la letra de la canción "*Bell Bottoms*" y nos recuerda al inicio de *Blue Song* por Mint Royale (*Lower Back Pain fan*, 2017), en el sitio Movieclips coming soon, (2017), con una duración de 2 min: 08 segs.

Esta es la primera frase que se escucha con claridad de la canción:

Thank you so much, Ladies and Gentlemen, I've got to tell you right now!

La intención de esta primera frase es detonar las expectativas de un oyente, de un prelude de la canción real (Grupo Esneca formación , 2021). Ahora, analizando desde el análisis semántico el principio de la cortesía por Leech (1983) (1library,2023) en esta frase *Ladies and Gentleman* se utiliza como el puente de interrelación se sabe que para captar la atención de la audiencia en la apertura de cualquier evento, estas palabras se utilizan para darle la introducción y paso al evento más importante del día, en este caso , la canción resalta la importancia que va a alcanzar la siguiente parte de la escena, la espera afuera del banco y el inicio del escape mediante la repetición del *prestribillo* con las estrofas donde, a través de un recurso de redacción, las comas entre cada frase en *Thank you so much, Ladies and Gentleman, I've got to tell you right now*, generan cierta expectativa en la audiencia por saber la continuación de la secuencia de acción que está por comenzar.

Es importante señalar que Baby está ansioso por encender el motor del auto y demostrar sus habilidades como conductor de escape.

Mientras el bombo y los platillos de la batería, además de la llegada de la primera nota musical del bajo nos indican que la tensión está a punto de explotar por el disparo , el bajo hace su entrada y subiendo de nota musical tres veces en 2 trastes diferentes, vemos que la atención de Baby, ahora está centrada en sus compañeros, donde incluso, baja sus lentes para estar alerta lo que sucede a su alrededor, es cuando al ritmo de las siguientes palabras enciende el motor del auto, mientras sus compañeros salen del banco. Se escuchan las alarmas del banco, en coordinación con la velocidad de los pasos de los criminales para subirse al auto, sus cuerpos bombeando adrenalina, esperando la persecución, mientras se escucha la siguiente estrofa de la canción:

***Right now I got to tell you The fabulous,
most groovy
Bell bottoms, ugh
Bell-bottoms, ugh
Bell-bottoms, ugh***

Mientras arranca se ve como mete toda la potencia del pie a la reversa a la máxima velocidad y al ritmo de esas notas que se repiten 2 veces y con una gran energía dicen esas pequeñas interjecciones en lingüística si acudimos al Diccionario de la Real Academia Española (2017) leeremos "clase de palabras invariables, con cuyos elementos se forman enunciados exclamativos, que manifiestan impresiones, verbalizan

sentimientos o realizan actos de habla apelativos”, en este caso , la interjección **ugh!** es un elemento sonoro producido exclusivo en inglés traducido como **¡uh!** y que por significado semántico el ser humano lo relaciona con el disgusto, lo incómodo y lo desagradable de una situación pero en este caso se repite 3 veces como indicio semántico de la incomodidad⁴ planteada con el metalenguaje Semántico natural de Wierzbicka (1972) y luego desarrollada por Goddard (2004) (Fernández ,2020) (UNED, 2016), que se centra principalmente los primitivos semánticos, los cuales, permiten la creación de campos semánticos con algunas palabras a través de su categorización y su relación gracias a dos teorías; la teoría del glóbulo atómico y la teoría de la red , en donde las palabras se construyen a partir de un conjunto de palabras simples y con un núcleo en común que cuentan con un significado propio y que a partir de ahí se crearían distintas combinaciones de significado al asociarse con otros conceptos similares, en donde se confirma que de algún modo las relaciones semánticas se producen en nuestra mente citando un ejemplo en la película , Baby al ser conductor escapista de un grupo criminal quedara evidenciado como un criminal por lo que se sentirá culpable de pertenecer a este grupo pero en su interior sabe que él es solo un trabajo.

Enseguida, se dará comienzo a la persecución en el Subaru rojo y luego con la siguiente oración, que significa una forma de percibir la velocidad con la que gusta conducir a Baby en su auto comparándolo con una pareja en la pista de baile, donde este es el único que trata a su auto como su único amor en la vida:

The one who truly make me wanna dance.

⁴ La incomodidad alude a la carencia de comodidad, o sea a estar en una situación que genera displacer y molestias, y las causas pueden ser varias. La incomodidad es un sentimiento subjetivo de desagrado ya que no todos se sienten incómodos en las mismas situaciones.

Esta oración señala el cariño especial que existe entre un conductor de escape y su auto que es su adoración, y este ve a su auto como su pareja de baile que nunca disfrutara el bailar con otra persona más que con Baby.

Da comienzo la primera persecución de la película, Baby trata de jugar con los policías al gato y al ratón al ritmo de la canción "Bellbottoms" de John Blues Explosion demostrando seguridad y destrezas para no ser atrapado, ya que lleva más de 17 escapes con éxito. En términos de teoría musical se entiende que la melodía le exija hacer maniobras imposibles, como el derrape entre los dos autos, y esta situación se le conoce como *drifting*, como lo expone Sensagent 2023 , que, en términos de mecánica automotriz se le relaciona con los distintos cambios de velocidad del motor, y en cuanto al campo de la semántica se le conoce como un cambio de dirección en el sonido externo del auto emitido desde varios puntos de la fuente principal de sonido remarcando que el auto no será la única fuente que emita los sonidos que existan dentro de la escena sino que al mismo tiempo apoyan y dirijan la atención hacia el objeto que emite el sonido , en lugar de describir el sonido en sí mismo, algo que el director deliberadamente puso con la intención de mostrar el lazo que existe entre la música que está siempre presente en la vida de Baby y la percepción del mundo con la sincronía musical como el cambio en las luces del semáforo, transeúntes en la calle , o el pitar de los claxon en medio del tráfico .

La consecuencia de esto, según Metz (1980, pp. 26-27), se sustenta en que los sonidos son normalmente clasificados según las fuentes que los producen, por ejemplo: "el sonido de un avión". En la escena del sonido constante de las sirenas que suenan en toda la ciudad después del robo

sabemos exactamente que el sonido es producido por una patrulla debido a la experiencia de relación de significado y significante de la situación.

Esta definición nos dice que escuchar significaría prestar atención a un determinado estímulo sonoro. Chion (1983) en su *Guía de los objetos sonoros*, explica que por medio del sonido podemos distinguir la fuente de la que proviene, el evento o causa.

En esta fracción de la escena, el objeto o la fuente del sonido sería el disparo de la escopeta, cuyo objetivo es atraer la atención de Baby e inmediatamente comprende y entiende los eventos de su alrededor, ahora comprender deriva del hecho de entender, de haber decidido entender. Se trata de un estrato en el cual le otorgamos sentido a lo que escuchamos, le otorgamos valores, significados acordes a un código lingüístico, psicoacústico según el artículo de Alejandro Rubiano en 2005 (Rubiano, 2005) ⁵, o audiovisual como nos muestra las acciones consecuentes a la toma próxima al disparo, dónde observamos la huida de los criminales hacia el auto, mientras Baby trata de entender que no tiene otra alternativa más que conducir para evitar que la policía los atrape.

Schaeffer (1977) comienza describiendo cuatro formas de escuchar los sonidos o cuatro funciones de la escucha. Las denominó escuchar, oír, entender y comprender.

⁵ PSICOACÚSTICO

La Psicoacústica es el estudio de la respuesta psicológica y psicopatológica de un estímulo físico sonoro, donde el cerebro analiza las diferentes cualidades del sonido (intensidad, tono y timbre) y las transforma en un mensaje con reacciones física-mentales y física-corporales.

“Entender” está definido aquí como tener una intención hacia lo que se escucha y aquello que, se entiende, estará en función de esa intención que es complementada por lo que a uno le interesa, el momento de entendimiento para Baby llega cuando el equipo completo, pero en especial, el copiloto, le señala con el dedo índice la dirección hacia donde debe de arrancar el auto y escapar de la policía. Es aquí donde Baby toma la primera decisión distinta a la que sus compañeros le indicaron puesto que, en vez de arrancar hacia adelante, pone la reversa del auto y arranca el auto hacia atrás en dirección contraria a la indicada por su copiloto (1:58 min), (The Dragon Phoenix, 2018).

“Escuchar” es prestar el oído, interesarse por algún suceso sonoro de ese momento, y lo observamos en el momento del paso de la sirena de la patrulla en dónde la atención de Baby cambia inmediatamente de interés de la música en su reproductor al interior del banco y lo que pasa alrededor del banco (Flight, Thomas 2017) (1:35 min- 1:43 min).

“Comprender” deriva del hecho de entender, de haber decidido entender. Se trata de un estrato en el cual le otorgamos sentido a lo que escuchamos, le otorgamos valores, significados acordes a un código. “Comprendo lo que quería comprender, aquello por lo que yo escuchaba.”, esta capacidad de manejar la definición de comprender por parte de Baby se refleja al arrancar el auto, ya que este cambia de dirección a ver que los policías ya están alerta del robo ocurrido hace unos instantes y este debe de comprender que no puede utilizar la misma ruta ni el mismo auto que utilizo en un principio para llegar al banco , para eso va a tener que crear una distracción que lo ayude a tomar una ventaja considerable con respecto a la policía que está al tanto del robo

y del auto que este conduce en el video de Flight (2017) (Schaeffer, 1988,) (1:58, 2:38-2:42 min) (Flight,Thomas 2017)

Al lograr descubrir la función de estas 4 palabras dentro de la creación y estructuración de un espacio sonoro (Chion, 1999) podemos argumentar que la ambientación y el sonido externo dentro de la escena es parte fundamental para el desarrollo de la siguiente parte de la escena.

No hay que olvidar que la creación de un ambiente sonoro es también un proceso que involucra la postproducción cinematográfica clásica, en donde suelen clasificarse en 2 categorías: los efectos de sala o “foleys” (pasos, ruidos de vaso, portazos, roce de ropa) y los sonidos que corresponden a los efectos especiales (disparos, explosiones, puñetazos...) que se crean en laboratorio (Payri, s.f.). Otro tipo de sonido que se puede encontrar en la ambientación es el sonido atmosfera también es conocido como “sonido territorio” suele incluir los sonidos relativamente continuos que en general no tienen una fuente clara y visualizable, como una atmósfera de ciudad al fondo, el sonido difuso del mar, el sonido general de un bosque, el viento, una atmósfera de noche con grillos, etcétera (Payri, s.f.).

También podemos incluir un “*room-tone*” (el sonido de una habitación que en general es un ruido blanco de ventilación más bien grave), una atmósfera de catedral donde suenen los pequeños elementos en la reverberación como explica Payri (2010).

Para evitar confusiones, utilizamos el término “sonido ambiente” que utiliza Chion para esta categoría.

El ambiente de Baby Driver se enfoca en los sonidos que se transforman en una red de comunicación mediante mensajes que convergen en un *room-*

tone donde las sirenas de los coches, las voces en las transmisiones de radio, la música en los audífonos de Baby y demás personajes, la música de los estéreos, el sonido sincronizado de los disparos, el tarareo de las canciones forma parte del sonido ambiente de la película.

En esta escena introductoria de Baby driver, el sonido ambiente se centra en la melodía de Bellbottoms que se escucha en los audífonos de Baby al mismo tiempo que va al ritmo de los tambores a la velocidad del auto durante el escape. Durante el escape se hicieron ajustes con cada elemento musical , lo que implica una mayor limpieza en cuanto a la calidad del sonido y por eso podemos diferenciar la fuente original de los sonidos más fuertes en esta escena por ejemplo, los balazos en el banco, los pasos de los criminales hacia el banco, las sirenas de las patrullas , las transmisiones de los radios que gracias a que estos sonidos se distinguen en 2 categorías (sonidos de salas o *foleys* y los sonidos de efectos) que cargan una importancia semántica en el desarrollo de la película.

Parte 2: The getaway

Escena del escape con la canción “Bellbottoms” en el puente de Atlanta a partir de los 4:40 min del video de Thomas Flight (2017) En el video de ColumbiaPicturesPhils (2017) durante el 2:35 min.

En el transcurso de la persecución policiaca se escucha claramente el audio de un radio de policía buscando el auto del escape (subaru rojo) , en donde las sirenas de las patrullas y el sonido del bajo repetido varias veces en la misma escala de notas musicales (arriba y debajo), dan a entender que el camino que recorre Baby es largo y que la policía pondrá obstáculos para detenerlos , ya sea ponchándole una llanta al auto poniéndole unas púas en el piso que en conjunto con la letra de la canción en ese momento:

***I'm gonna break, I'm gonna break,
I'm gonna break , come on!,***

Surge un cambio de dirección a un puente y en sincronía con los tres golpes en las tarolas de la batería es donde empieza a crear un plan para deshacerse de los policías que lo acechan desde hace 5 calles, es aquí donde Baby , decide con el ritmo de la canción y con ayuda de la letra:

“ I'm gonna dance”, I've got to do it again”

Ve como solución mezclarse entre dos autos prácticamente iguales en cuanto al color del automóvil, confundiendo tanto a la policía había como a los helicópteros que ya tenían maso menos identificado el vehículo del escape, para despistarlos desacelera, da la vuelta con la velocidad y con la dirección a la que ellos se dirigen cambiando y creando distracción para los helicópteros desviando la atención de estos en otra dirección y dándole tiempo al auto de dirigirse hacia la intersección del puente que los dirige a un centro comercial donde hacen un cambio de automóviles en un estacionamiento , mientras van llegando a este espacio, 4 pilares de piedra se muestran al ritmo del ritmo del viento que se escucha cuando imaginamos que pasamos por el mismo lugar una y otra vez en auto para hacer el cambio de automóvil , de conductores para finalmente terminar el trabajo con la misma sincronía que la parte final de la canción “ Bell bottoms” para dirigirse a un edificio donde el jefe criminal los espera. (The Dragon Phoenix , 2017)(4:20 min).

Hablando de la composición musical de la canción, la canción cuenta con 5 ESTROFAS de 5 versos que se repiten 3 veces hasta el final de la canción. Durante estas 5 estrofas, hay cambios en el uso de los instrumentos, en la introducción de la canción escuchamos 4 redobles de las tarolas de la batería con un espacio de 2 tiempos entre cada redoble para seguir con la aparición de los acordes de bajo y violín para repetirlo en cada verso de la canción con incremento de intensidad hasta el segundo verso de la canción y donde empieza la letra con mayor carga semántica y la mayor pausa musical de los instrumentos para la canción con los instrumentos principales , la batería y el bajo.

The blues explosion (solo el sonido del bajo con ritmo para una escena que incrementa la tensión y acelera los pensamientos del escucha) ya que se escuchan como gritos y vacíos en la música en forma de una simple nota larga y aguda... y va el segundo silencio con el inicio del segundo verso de la canción:

**Thank you very much, ladies and gentlemen; right now, I've got to tell
you about...**

Es en ese instante, en que la energía aumenta con la llegada del bajo con cada una de los adjetivos: *the fabulous* , *most groovy* , hasta que entra la batería con el primer sonido mayor entre tarolas , bombos al unísono para que centres a atención en la siguiente palabra " BELL BOTTOMS" que se repite dos veces acompañado del uso una pequeña onomatopeya ¡uh! como confirmación del centro de atención de los versos en esas palabras. Durante las 3 estrofas siguientes volvemos a escuchar el mismo tono ascendiente del bajo con el uso constante de las tarolas de la batería más el violin combinadas con las

letras: *I'm gonna break, she's got the "blues explosions"*, que tiene el propósito de mantener la tensión y maximizar energía de la canción.

Con este apartado , hemos concluido nuestro análisis descriptivo de la canción " Bellbottoms" que consolida a nuestra película, Baby Driver, como una de las primeras películas en lograr una comunicación efectiva con la audiencia a través del uso de su banda sonora sin emitir ningún sonido vocálico con lo que le daremos al lector bases suficientes para centrar su atención en todos los elementos sonoros y acústicos que comprende la escena audiovisual en esta película y con ello, influir en la opinión de la gente sobre la importancia de estos elementos para el diseño sonoro de una película.

VI. Conclusiones y sugerencias

Para finalizar este trabajo, se puede decir que la función de *narrador complementario* de la banda sonora en las películas es completamente convincente si las canciones tienen una asociación cercana al proyecto audiovisual, es decir, las canciones incluidas deberán ser introducidas de manera gradual durante la narración de la película creando una conexión emocional con el protagonista.

Llegamos a la conclusión de que el significado de las canciones puede ser categorizado con un valor subjetivo para cada persona. No obstante, tampoco debemos olvidar que todas las canciones tienen un significado otorgado por el artista y uno otorgado por la audiencia quién en ocasiones utiliza la semántica de su lengua materna como un recurso pragmático para la comprensión e interpretación inmediata de la melodía parcial y no en su totalidad.

Al decir que el contexto determina la utilidad de la banda sonora es aquí donde concluimos que la importancia del proceso comunicativo se vuelve pilar

fundamental dentro del análisis semántico de una canción puesto que involucra el nivel de comprensión interpersonal, así como la relación que tengan con la narrativa de la canción.

Mediante el análisis de la primera escena de la película "*Baby Driver*" se ha buscado destacar el trabajo de su banda sonora exponiendo todos los elementos sonoros además de los sonidos internos y externos de la escena que influyen en la descripción de la semántica general de la película, haciendo que el uso de las canciones sea parte de su narrativa, ya que estas cuestionan la importancia de la comunicación verbal en la película.

El trabajo busca destacar la importancia de cualquier lenguaje que no incluya la verbalización para comunicar una intención, un deseo, un anhelo puesto que existen otros elementos cuyas características son expresar de forma más clara y concisa aquel mensaje que no pueda ser transmitida mediante la voz del ser humano.

Es importante señalar que el autor de esta investigación es consciente de lo que se expresa en el último párrafo acerca de la comunicación no verbal puesto que él recalca que no solo existe una forma de transmitir ideas mediante sonidos vocálicos sino que pueden existir varias maneras de expresar emociones y sensaciones que pueden tener una significación más amplia que el habla en un proceso de comunicación.

El aspecto de la semántica sonora es un tema de investigación relativamente nuevo en el campo lingüístico que se puede empezar a tomar en cuenta dentro de los próximos años para su análisis y estudio.

VII. Referencias

Abellan, A. (2021). ¿Qué es la música digética y extradiegética? Obtenido de REDFRAME: <https://productoravideomarketing.es/musica-diegetica-extradiegetica>

Arillaga, I. L. (2014). *El valor Expresivo del color*. Obtenido de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/DialnetElValorExpresivoDelColorEnElCineDeKieslowskiEldzia-4675527.pdf>

Audio, P. d. (2017). "Acusmática". Obtenido de <https://programaciondeaudio.blogspot.com/2017/07/acusmatica.html>

Blakeman, M. (11 de Noviembre de 2020). *Mejores Bandas Sonoras de Películas de Terror - (The Best Horror Movie Soundtracks)*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=g1eT0xND6Do>

Blas, P. (2010). *Sonidos que cuentan: La ambientación sonora en el audiovisual*. En T. O. Piñero (Ed.). UOC.
doi:<https://books.google.com.mx/books?id=gAXeDwAAQBAJ&pg=PT76&lpg=PT76&dq=un+room-tone+payri&source=bl&ots=arP04UVNIF&sig=ACfU3U1lwPRAISxGuP9to5bRofxqdWlaPg&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwja-O77suOAAxWTm2oFHSzqBakQ6AF6BAG4EAM#v=onepage&q=un%20room-tone%20payri&f=false>

Blas, P. (2011). *MoonRiverandMe: The film-songasleitmotivinBreakfastatTiffany's.The soundtrack*. (ISSN, Ed.) (175141193), pp.137-152. doi:10.1386/st.4.2.137_1

Blas, P. (2012). *Recursos Sonoros Audiovisuales, Espacio y Acusmatica*. Obtenido de <https://sonido.blogs.upv.es/espacio-y-acusmatica/pci%C3%B3n-psicoac%C3%B3stica-objeto-sonoro.wyev5l7z>

Blood, A. &. (2001). Intensely pleasurable responses to music correlate with activity in brain regions implicated in reward and emotion. *Proceedings of the National Academy of Sciences U.S.A.*, 11818-11823.

Burgad Beneitez, B. (13 de Marzo de 2023). *PSICOLOGÍA CROMÁTICA ¿Qué significa el color blanco en psicología? ¿En qué situaciones deberías usarlo?* Obtenido de La Vangua.

Caballero Mulas, A. (2022). *NO SOLO MÚSICA ¿cuál es la diferencia entre música diegética y extradiegética?* Obtenido de Muros de absentia: <https://murosdeabsenta.com/diferencia-entre-musica-diegetica-y-no-diegetica>

Chafe, W. (1994). *Discourse, Consciousness and Time: The Flow and Displacement of Conscious Experience In Speaking and Writing.*

Cherry, E. (1993). "Some Experiments on the Recognition of Speech, with One and Two Ears". *Journ. Acoust.Soc.AM.* Obtenido de https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC_32094_2012/recursosSonoros/styled49/styled-12/index.html

Chion, M. (1993). (E. P. Iberica, Editor) doi:https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC_32094_2012/recursosSonoros/styled49/styled-12/index.html

Chion, M. (1993). Obtenido de La audivision : https://poliformat.upv.es/access/content/group/DOC_32094_2012/recursosSonoros/styled49/styled-12/index.html

Chion, M. (1998). *La Audivisión, Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* . (Paidós, Trad.) Barcelona : 2da .

Chion, M. (1999). *El sonido, Música,cine, literatura.*

Chion, M. (2012). *AudioVisión:glossaire 100 concepts* . Obtenido de <http://www.michelchion.com/glossaire/michel-chion-glossaire.pdf>

Chion, M. (s.f.). *Silence in the Loudspeakers, Or why Dolgi Sound in Films, it is the film whuich is listening to us*. (T. J. Media, Editor) Recuperado el 23 de January de 2008, de Framework: <www.Frameworkonline.com/40mc.htm>.

Cinemastix. (25 de February de 2023). *When the director dabbles in some color theory*. Obtenido de Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=tm_AVxUTu-Q

City, C. (Diciembre de 2022). *Baby Driver / Tequila Gunfight Scene (Jamie Foxx, Ansel Elgort)*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=XjuNskrmSiE>

CNET. (2 de Marzo de 2018). *Oscar Nominated "Baby Driver" Sound Editing Explained*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=uRmShuvY_Xo

D.Fisherman. (2009). *Música (aún) contemporanea. México: Letras Libres., 124, 14-17.*

D.J., S., & C.F, C. (1999). *Gorillas in our midst: sustained inattentive blindness for dynamic events. Perception , 28.*

Daney, S. (2012). *Volver a la voz: sobre las voces en off , in, out, through. En Cinema Comparati/ive Cinema (Vol. 3, págs. 19-21).*

De Deyne, S. &. (2008). *Word Association: Network and semantic properties. Behavior Research Methods,40-1. Behaviour Research Methods, 40-1.*

De Deyne, S., & Navarro, D. J. (s.f.). *Better explanations of lexical and semantic cognition using networks derived from continued rather than single word associations*. Obtenido de Behavior Research Methods: http://smallworldofwords.com/blog/?page_id=2.

Díaz, J. L. (s.f.). *Musica, Lenguaje y emocion: una aproximación cerebral . Obtenido de*

https://www.academia.edu/7950074/M%C3%BASICA_EMOCI%C3%93N_MUSICAL_Y_SEM%C3%81NTICA_MUSICAL

Díaz, L. A. (25 de Mayo de 2015). La acústica, La función del Sonido en la Imagen. *Library*, 39-44. Obtenido de <https://1library.co/article/acusm%C3%A1tica-cap%C3%ADtulo-percepci%C3%B3n-psicoac%C3%BAstica-objeto-sonoro.wyev5l7z>

Donney Mary Ann. (1985). The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. (E. Weiss, & John Belton, Edits.) *Film Sound: Theory and Practice*.

Eames, T. (2021). Baby Driver: All the Classical songs heard in Edgar Wright's Movie. *Smooth Radio*, <https://www.smoothradio.com/news/entertainment/baby-driver-soundtrack-song-list/> .

Entertaining, S. &. (13 de Agosto de 2016). *When words Fail In Movies* . Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Fu8iwiJWJNc&t=4s>

Evan. (22 de Octubre de 2018). *Parents Death Scene*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=lalDmF97kf8>

fan, L. B. (29 de July de 2017). *Baby Driver Opening Scene/Mint Royale Blue Song (side by side)*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=6chkZ-JU-Wo&t=58s>

Fernandez, M. L. (2008). Pensar el cine , un repaso histórico a las teorías cinematográficas. (l. d. comunicación, Ed.) *Portal de la Comunicación*, 8-10. Obtenido de Un repaso historico a las teorías cinematográficas: <https://jornalismocontemporaneo.files.wordpress.com/2011/02/2008-teorias-do-cinema.pdf>

Ferreiro, A. (2014). *La acusmática: De los odores, lo oído y la forma del oír*. FerreiroBlog. Obtenido de <https://andreaferreiro.wordpress.com/2014/07/03/la-acusmatica-de-los-odores-lo-oido-y-la-forma-del-oir/>

Fingermann, H. (15 de Septiembre de 2016). *Concepto de inconformidad*. Obtenido de Deconceptos.com: <https://deconceptos.com/ciencias-naturales/incomodidad>

Flight, T. (29 de Agosto de 2017). *How Edgar Wright Sets up Baby Driver- First Scene Breakdown*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=LNGYsmTPWug>

Formación, E. G. (22 de Noviembre de 2021). ¿De que se compone la estructura de una canción? Obtenido de <https://gruposneca.com/estructura-cancion/>

Freyer, D. N., & Wallin, N. (2000). Fossil Evidence for the Origin of Speech Sounds. (M. B., & B. S., Edits.) *The Origins of Music*, 271- 300.

García, L. (9 de Marzo de 2019). *15 escenas de cine memorable donde el silencio es el protagonista*. Obtenido de cultura inquieta: <https://culturainquieta.com/es/cine/item/10793-15-escenas-de-cine-memorables-donde-el-silencio-es-el-protagonista.html>

Giraud, P. (1971). *LA SEMANTICA*, Primera reimpresión. Obtenido de <https://idoc.pub/documents/la-semantica-pierre-giraud-wl1ppk6e52lj>

GRIJELMO, A. (2012). *La información del silencio. Cómo se miente contando hechos verdaderos*. Madrid : Santillana Ediciones Generales SL.

Guadarrama, J. G. (31 de Julio de 2022). *USO ESTETICO Y SEMANTICO DEL COLOR EN LA CINEMATOGRAFÍA*. Lindes. Obtenido de

https://www.revistalindes.com.ar/contenido/numero22/nro22_art_GONZALEZ_GUADARRAMA.pdf

Hoyos, M. (18 de Noviembre de 2017). *Sonido Diegético y Extradiegético*. Obtenido de : <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/sonido-diegetico-extradiegetico-i/>

Iglesias, R. G. (13 de Septiembre de 2015). *El silencio en el cine*. Obtenido de Blog de CPA, Formación Profesional Online: <https://www.cpaonline.es/blog/cine-y-tv/el-silencio-en-el-cine/>

INIT. (22 de Septiembre de 2022). *Música diegética y extradiegética ¿qué son? ¿cómo diferenciarlas?* Obtenido de INITAUDIOVISUAL : <https://intiaudiovisual.com/musica-diegetica-y-extradiegetica/>

Langer, S. (s.f.). *Philosophy in a New Key*. New York: Mentor Books . Recuperado el 2003

Laura, G. I. (2003). La música en el cine. En L. G. Ibañez, *La música en el cine* (págs. 6-7). España.

Lori, D. (23 de Agosto de 2017). *BLue Song by Mint Royale A 2003 Edgar Wright Music Video that inspired the film "Baby Driver"*. Obtenido de The Laughing Squad: <https://laughingsquid.com/blue-song-mint-royale-edgar-wright/>

Martynas, G. (2 de December de 2021). *Baby Driver (2017) Full Post Office Robbery Scene*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=DFzctxdJZA0>

MayoClinic. (30 de Noviembre de 2022). *Enfermedades y Afecciones /TINITUS*. Obtenido de <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/tinnitus/symptoms-causes/syc-20350156>

Menon, V. &. (2005). The rewards of music listening: response and physiological connectivity of the mesolimbic system. *NeuroImage*, 28, 175-184.

Metz, C. (1968). *Ensayo sobre la significacion cinematografica*. Barcelona: Paidos. Recuperado el 2002

Metz, C. (1971). *Lenguaje y cine*. Planeta. Recuperado el 1973

Metz, C. (1977). *El significante imaginario: Psicoanalisis y cine*. Barcelona: Paidos. Recuperado el 2001

Metz, C. (1980). Aural Objects. *Cinema/Sound*(60), 24-32.

Meyer, L. (1956). *Emotion and Meaning in music*. (T. U. Press, Ed.) 111.

Molina, O. A. (2013). *El cine que nunca fue mudo: Intentos de Sonorizaciób previos al llamado cine sonoro*. Obtenido de https://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf

Molino, J. (2000). Towards an Evolutionary Theory of Music and language. (M. B. Wallin, & B. S, Edits.) MA London: *The Mit Press*, págs. 165-176.

Monroy, A. L. (2017). *La Función del sonido en la imagen*. Obtenido de <https://1library.co/article/acusm%C3%A1tica-cap%C3%ADtulo-percepci%C3%B3n-psicoac%C3%A1stica-objeto-sonoro.wyev5l7z>

Netherlands, C. (3 de Abril de 2017). *Clint Mansell - Lux Aeterna (Requiem for a Dream)*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=CZMuDbaXbC8>

P.Dalton, & N, F. (2012). Gorillas we have missed: Sustained inattentive deafness for dynamic events. *Cognition*, 124.

PaíryBlas. (s.f.). *Recursos Sonoros Audiovisuales/ Lateralización*. Obtenido de <https://sonido.blogs.upv.es/espacio-y-acusmatica/lateralizacion/>

Pankseep, J. .. (2005). Affective consciousness: core emotional feelings in animals and humans. En *Consciousness and cognition* (Vol. 14, págs. 30-80).

Payri, B. (s.f.). *Recursos Sonoros Audiovisuales, Espacio y Acusmática*.
Obtenido de <https://sonido.blogs.upv.es/espacio-y-acusmatica/>

Perez, M. (17 de Agosto de 2021). *Sonido*. doi:<https://>

Phoenix, T. D. (28 de Junio de 2017). *Epic Movie Scenes- Baby Driver Opening Scene (Bank Robbery)*. Obtenido de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=4DsgEVxvU-c>

Provencal, A. (2004). El sonido en una producción multimedia. *La trama de la comunicación* , 9.

Queen, A. (2022). *DIEGÉTICA Y EXTRADIEGÉTICA.- Ejemplos de música con explicación*. Obtenido de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=JQM1xTVu8Us&t=180s>

Raffmann, D. (1993). *Language, music and mind*.

Robert, Z. (Dirección). (1994). *Forrest Gump* [Película]. FilmAffinity.
Obtenido de <http://www.filmaffinity.com.mx/film444796.html>

S., F. S. (2020). Una introducción a la teoría de la Metalengua Semántica Natural (NSM) y su aplicación a la pragmática. *Pragmática Sociocultural*,
https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/soprag-2019-0023/html#j_soprag-2019-0023_ref_033_w2aab3b7b8b1b6b1ab2ac33Aa.

Saussure, F. (2008). *Curso de Lingüística General*. Editorial Losada.

Schaeffer, P. (1977). *Traité des objets musicaux* (Vol. 2da edition). Paris: Editions du Seuil.

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los Objetos Musicales* (Alianza Música ed.). (A. C. Diego, Trad.) Ears: Electroacoustic Resource Site.
doi:<http://www.ears.dmu.ac.uk/spip.php?page=artBiblio&id_article=3485>

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los Objetos Músicales/Guide des objets Sonores. Pierre Schaeffer et la recherche Musicale*. Recuperado el 1984

Sensafilm. (28 de March de 2022). *¿Sabias qué? En Baby Driver*. Obtenido de <https://www.youtube.com/shorts/dihYmN3PjEE>

Sensagent. (2013). *Definicion de Drifting*. (Wikipedia, Editor) Recuperado el 4 de Septiembre de 2023, de Sensagent:
<https://diccionario.sensagent.com/Drifting/es-es/#anchorWiki>

Siroy, S. B. (Mayo de 2020). *Traité des objets musicaux de Pierre Schaeffer : Breve guía conceptual para hacer y oír. SulPonticello, III*. Obtenido de <https://sulponticello.com/iii-epoca/traite-des-objets-musicaux-de-pierre-schaeffer-breve-guia-conceptual-para-hacer-y-oir-incitar-a-la-escucha-de-los-sonidos-1/>

Torrijas, P. (2012). *Perfección:Música diegética y música Extradiegética*. Obtenido de Jotdown, Cine y TV: <https://www.jotdown.es/2012/01/perfeccion-musica-diegetica-y-musica-extradiegetica/>

Trapley, C. (22 de July de 2017). *Playback: Edgar Wright on Baby Driver music and Walking away from Ant-man*. Obtenido de Variety:
<https://variety.com/2017/film/news/playback-podcast-edgar-wright-baby-driver-1202467275/b>

Treholm, R. (2017). *Inside the Oscars nominated sound that steers Baby Driver . CENT*. Obtenido de <https://www.cnet.com/culture/entertainment/inside-the-oscar-nominated-sound-that-steers-baby-driver-julian-slater/>

Treintaycinco. (2 de Septiembre de 2021). *Las funciones de la música en el cine*. Obtenido de <https://35mm.es/funciones-musica-cine/>

UNED. (2016). *Primitivos Lingüísticos*. Obtenido de <https://www.studocu.com/es/document/uned/linguistica/primitivos-semanticos/1401316>

Uxia, M. R. (2011). *Sémantica en Luis Vega Reñon y Paula Olmos compendio de Lógica* . Obtenido de <http://humanidades.cosdac.sems.gob.mx/logica/vocabulario/semantica/>

V, M., & D.J Levitin . (s.f.). The rewards of music listening: response and physiological connectivity of the mesolimbic system. En *NEUROLMAGE* (Vol. 28, págs. 175-184).

William, C. (29 de July de 2017). *The soundtrack to "Baby Driver" is a Music Nerd's Dream*. Obtenido de Variety: <https://variety.com/2017/film/news/baby-driver-movie-music-1202482594/>

Woodside, J. (abril 2014). La música y el diseño sonoro en el cine. *Ciencia, Música y Diseño Sonoro*, 26,31. doi:https://www.revistaciencia.amc.edu.mx/images/revista/65_2/PDF/MusicaYDisenoSonoro.pdf

Woodside, J., & Schaeffer, M. (s.f.). La historicidad del paisaje sonoro y la música popular, *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Turning of the World. Sibetransiberian*, <https://www.sibetrans.com/trans/article/106/la-historicidad-del-paisaje-sonoro-y-la-musica-popular> . Obtenido de T.

Xalamer. (11 de MAY de 2018). *BABY DRIVER SCENE ANALYSIS*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=-nCfDj3T7Fc>

VIII. Anexos

Canciones de la banda sonora de la película “Baby Driver”

Canción principal de la primera escena

- Bellbottoms por John and the Blues Explosions

<https://www.youtube.com/watch?v=XITqcshkmc8>

Canciones de apoyo

- **Easy** por *The Commodores*

<https://www.youtube.com/watch?v=5-uU30V7Uis>

- **Unsquare Dance** por *Dave Bubrick*

<https://www.youtube.com/watch?v=lbdEzRfbeH4>

- **Never gonna give you up** por *Barry White*

<https://www.youtube.com/watch?v=K5zP7eQItDE>

- **Intermission** por *Blur*

<https://www.youtube.com/watch?v=ZZCt92zLmLI>

- **Hocus pocus** por *Focus*

<https://www.youtube.com/watch?v=XRev94Qo5fY>

Videos de YouTube

Primera escena de la película “Baby Driver”

1. **Baby Driver Opening Scene (2017) | Movieclips Coming Soon**

<https://www.youtube.com/watch?v=7ARFyrM6gVs>

2. **Epic Movie Scenes - Baby Driver: Opening Scene (Bank Robbery)**

<https://www.youtube.com/watch?v=4DsgEVxvU-c>

3. **Paleta de colores de la película “Baby driver”**

<https://www.youtube.com/watch?v=Sv7SiLVzFzw>

4. BABY DRIVER | Análisis sonoro: síncreisis musical

<https://www.youtube.com/watch?v=THpGkvYNMO8>

Películas

Zemmeckis Robert, Forrest Gump, 1994, filmaffinity

<https://www.filmaffinity.com/mx/film444796.html>

Spielberg Steven, (1975) Jaws,

IMDB <https://www.imdb.com/title/tt0073195/>

Craven Wes (1984) A Nightmare on Elm Street, IMDB

<https://www.imdb.com/title/tt0087800/>

Hitchcock, Alfred (1960) Psycho, IMDB

https://www.imdb.com/title/tt0054215/?ref_=nv_sr_srsrg_4

Craven Wes, Scream (1996), IMDB

https://www.imdb.com/title/tt0117571/?ref_=fn_al_tt_3

Algar, James et all, Fantasia (1940) IMDB

https://www.imdb.com/title/tt0032455/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Nolan Christopher, Interstellar (2014) IMDB,

https://www.imdb.com/title/tt0816692/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Arofnosky Daren, Requiem for a dream (2000) IMBD

https://www.imdb.com/title/tt0180093/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Gunn James, Guardians of The Galaxy (2014) IMBD

<https://www.imdb.com/title/tt2015381/>

Nolan Christopher, Batman Trilogy (2005- 2012) IMBD

<https://www.imdb.com/list/ls074982207/>

Jackson Peter, Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (2001) IMBD

https://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=nv_sr_srsrg_4

Tornatole Guisepp NM,NM,e, Cinema Paradiso (1988) IMDB

https://www.imdb.com/title/tt0095765/?ref_=nv_sr_srsrg_3

Leone Sergio, The Good, The Bad and The Ugly (Il buono, il brutto, il cattivo) (1966) https://www.imdb.com/title/tt0060196/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Leone Sergio, Once Upon a Time in the West (1968) IMDB https://www.imdb.com/title/tt0064116/?ref_=nv_sr_srsrg_7N

Chazelle Danielle, Whiplash (2014) Rotten tomatoes https://www.rottentomatoes.com/m/whiplash_2014

Avildsen John G, Rocky (1976) IMDB https://www.imdb.com/title/tt0075148/?ref_=fn_al_tt_1

Wright Edgar, Baby Driver/ Baby: El aprendiz del crimen (2017) filmaffinity <https://www.filmaffinity.com/mx/film354019.html>

Singer Bryan, Bohemian Rhapsody (2018) IMDB https://www.imdb.com/title/tt1727824/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Mater Darius, The Sound of Metal (2020) IMDB https://www.imdb.com/title/tt5363618/?ref_=fn_al_tt_1

Polansky Roman, The pianist (2002) IMDB https://www.imdb.com/title/tt0253474/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Fletcher Dexter, Rocketman (2020) IMDB https://www.imdb.com/title/tt2066051/?ref_=fn_al_tt_1

LinkLater Richard, School of Rock (2003) https://www.imdb.com/title/tt0332379/?ref_=nv_sr_srsrg_0