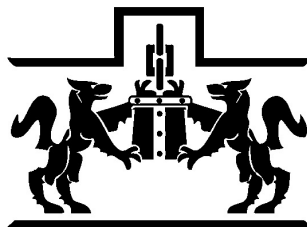


UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial
del 3 de abril de 1981



LA VERDAD
NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA
CIUDAD DE MÉXICO ®

“CINE PARA LOS OÍDOS. UN ANÁLISIS DE LA PROPUESTA SONORA DE LA PELÍCULA BABEL”

TESIS

Que para obtener el grado de

MAESTRO EN COMUNICACIÓN

Presenta:

CAMILO PARDO SIABATO

Director:

DR. DIEGO SHEINBAUM LERNER

Lectores:

DRA. SANDRA PATRICIA GONZÁLEZ SANTOS

DR. EDWIN CULP MORANDO

Ciudad de México

2016

*“No language, just sound, that's all we need know,
to synchronise love to the beat of the show.”¹*

(Division, 1979)

¹ No lenguaje, solo sonido es todo lo que necesitamos conocer, para sincronizar el amor al pulso del show. T. del A.

A mi *familia*, cada vez más grande y diversa.

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN	10
1.1 Abstract	10
1.2 El álbum de sonidos que nunca tuve	10
1.3 El sonido, ¿por qué?	12
1.4 Otras anotaciones preliminares	20
CAPÍTULO 2: ECOS DE BABEL	25
2.1 ¿Por qué poner los oídos en Iñárritu y Babel?.....	25
2.3 Las vibraciones de Iñárritu	26
2.4 Iñárritu y Hernández, al unísono	31
2.2 <i>Babel</i> , el mito	35
CAPÍTULO 3: ¿CÓMO LOS OTROS ESCUCHARON BABEL?	41
3.1 Lo que se dice sobre <i>Babel</i>	41
3.2 Una entrevista grupal para oír <i>Babel</i>	44
3.3 El sonido como pelota	46
3.4 Primeras consideraciones sobre <i>Babel</i>	49
CAPÍTULO 4: BABEL, SU DISECCIÓN SONORA.....	56
4.1 La metodología de M. Chion.....	56
4.2 Los hallazgos	59
4.3 Los entes sonoros	70
CAPÍTULO 5: RESONANCIAS FINALES.....	74
5.1 Conclusiones: la expresividad de lo inútil.....	74
5.2 El sonido y el cine	80
5.3 El sonido y la vida	82

	7
5.4 <i>Babel</i> para los oídos	84
5.5 La historia del sonido continuará... ..	85
BIBLIOGRAFÍA	87
ANEXOS	91
AUDIOTESIS	126

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 - COMERCIAL PARA TELEVISIÓN	32
FIGURA 2 - REPRESENTACIÓN DEL SONIDO EN UNA PELÍCULA	47
FIGURA 3 - INCOMUNICACIÓN DE CHIEKO	50
FIGURA 4 - INCOMUNICACIÓN DE CHIEKO (2)	50
FIGURA 5 - MÚSICA DIEGÉTICA	51
FIGURA 6 - MEDIOS DE COMUNICACIÓN	52
FIGURA 7 - VESTIDO ROJO	53
FIGURA 8 - CARTA DE CHIEKO	54
FIGURA 9 - THE RIFLE	60
FIGURA 10 - SONIDO Y EDICIÓN	61
FIGURA 11 - MÚSICA EXTRADIEGÉTICA SE TRANSFORMA A DIEGÉTICA	62
FIGURA 12 – EL SONIDO COMO TENSIÓN	63
FIGURA 13 - IN NEED OF A DOCTOR	65
FIGURA 14 - CHIEKO EN ESTADO ALTERADO	66
FIGURA 15 - CONSTANTE MÚSICA	69
FIGURA 16 - SECUENCIA FINAL	69

ÍNDICE DE TABLAS**TABLA 1 - RESULTADO DE BÚSQUEDA DE SONIDO E IMAGEN EN CATÁLOGOS****BIBLIOGRÁFICOS 13****TABLA 2 - EL SONIDO DE BABEL Y LOS DEMÁS ELEMENTOS DE LA PELÍCULA 48**

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

1.1 Abstract

Este trabajo de investigación busca constatar que a partir de la inmersión en la propuesta sonora de la película *Babel* (2006) y un análisis de su dialogo con los demás componentes cinematográficos, se pueden desentramar los procedimientos y estrategias sonoras que aportan en la forma propositiva y expresiva en la que el sonido es utilizado en un discurso narrativo. Para ello, se revisaron las percepciones ocurridas en una sesión de entrevista grupal y se realizó un análisis exhaustivo de la película, siguiendo la metodología propuesta por Michel Chion en su libro *Audiovisión*. Esto, con el fin de develar que un análisis sonoro minucioso permite una percepción más rica y profunda de los contextos que aquellos acercamientos que atenúan el estudio a una sola mirada.

1.2 El álbum de sonidos que nunca tuve

La primera vez que vine a la Ciudad de México fue en mayo de 2010, a causa de un experimento sonoro: escondidos en mi chaqueta, llevaba micrófonos que recibían todos los sonidos a los que me exponía y que simultáneamente se iban registrando en una grabadora digital (escondida también pero en mi mochila). Durante quince días, experimenté lo que denominé mi “primera audición” de la ciudad. Este ejercicio, que pretendía emular lo que se conoce como “primera impresión”, terminó transformándose en un enamoramiento a “primera escucha”: así oí, registré y conocí gran parte de la capital mexicana. El zócalo, el

metro, Xochimilco, los bosques de Chapultepec, Tepito, el mercado de Sonora, la Lagunilla, son algunos de los espacios que mutaron, para mí, en horas y horas de sonidos grabados que aún conservo en mi álbum sobre el Distrito Federal, tal como era conocida entonces.

Meses después, fragmentos de esas grabaciones retumbaron durante un breve tiempo en una instalación sonora en el Museo Anahuacalli de Diego Rivera en la pieza *Porro & tequila: un diálogo con Porfirio Barba-Jacob* que el FONCA seleccionó como parte de la IV Muestra Iberoamericana de Arte. Gracias a esos sonidos registrados y procesados digitalmente me enamoré de la gran Tenochtitlán y esta fue la razón clave por la que decidí dejar Bogotá, donde nací, y en la cual estudié cine y televisión.

Al poco tiempo de la Muestra Iberoamericana y de dejar Colombia, me enteré de la proyección de la versión completa de película *Metropolis* (1927) del director alemán Fritz Lang en el Auditorio Nacional, acompañada por la Orquesta Sinfónica de la Ciudad de México. No dudé en asistir, y allí estuve. Sentado en la butaca M-79 del Auditorio, yo observaba las imágenes sobre una pantalla blanca en total sincronía con la partitura original que Gottfried Huppertz escribió para esta película apocalíptica. Absorto en las imágenes, olvidé que me acompañaban otras seis mil personas en el auditorio y anulé la música que retumbaba en el recinto. En mi cabeza fantaseé con los ruidos originales que debieron generarse por la filmación de las escenas y me afligió que no hubiera registro de ellos. Me excitaba la idea de una fonoteca donde se pudiera ir a escuchar los sonidos de aquellas películas que, a pesar de ser mudas, fueron fuente de cientos de sonidos, ahora fantasmagóricos. Invoqué mi infancia y lamenté que mi familia no tuviera un álbum de los sonidos de mi niñez, un registro donde pudiera percibir los cambios de mi voz en la

adolescencia, reír de nuevo con los ladridos de mis primeros perros o poder escuchar ese acento “cachaco” de mi padre ahora fallecido.

Recuerdo que los aplausos de esa noche asemejaban un aguacero dentro de la sala, las luces estaban encendidas y el público que aguantó las casi tres horas de proyección de *Metropolis* había comenzado a ponerse de pie y salir. Las puertas del auditorio son algo estrechas y hacen que cualquier salida sea lenta y dificultosa. Andando por los corredores rodeado de tanta gente, me sentí como extra en una película, miré a mi alrededor y confirmé que todos marchaban como si fueran condenados. Después, caminando hipnóticamente por el Paseo de la Reforma, en mí, seguían reverberando los sonidos de la película silente. No me distrajeron los pitos de los carros, ni me interesaban los ruidos de la calle, estaba embelesado por el ausente audio de *Metropolis*, habiendo llegado a casa me recosté en mi cama y cerré los ojos para intentar escuchar en calma. Por fin, mi mente se silenció, y ello permitió que percibiera el susurro de una incipiente idea que nació de aquel estado de mutismo. Esto es lo que quiero decir: para mí, hay un antes y un después de la silla M-79.

1.3 El sonido, ¿por qué?

El cine puede ser entendido como un medio de comunicación audiovisual, donde convergen y se relacionan componentes sonoros y visuales: dos entes que están fusionados intrínsecamente en todos los productos de esta factura. Sin embargo, este diálogo entre lo que perciben los oídos y los ojos se establece *antes*, incluso, de que pudieran registrarse técnicamente los sonidos y las imágenes, mucho antes del nacimiento del cine. En una

revisión histórica, Jullier (2007, pág. 19) apunta que todos los espectáculos de imágenes animadas que se conocen en el transcurso de la Historia se desarrollaron con acompañamientos sonoros, desde las marionetas indonesias hasta el praxinoscopio (antecesor del espectáculo cinematográfico), siempre hubo música, palabras o sonidos: esto hace que se pueda pensar el entretenimiento como un fenómeno audiovisual. Sin embargo, un detalle puede llamar la atención, la cantidad de material escrito sobre lo visual es disonante si se lo compara con la cantidad de estudios sobre lo sonoro tanto en la investigación académica como en la labor ensayística general.

Al realizar una búsqueda con los criterios sonido (sound) e imagen (image) en el portal eBook Academic Collection (EBSCOhost) y en los catálogos de las bibliotecas Francisco Xavier Clavigero y Luís Ángel Arango (la primera, una de las mejores y más grandes de América Latina, y la segunda, la principal de Colombia y una de las más visitadas del mundo según sus respectivos portales web), se obtienen los resultados de la Tabla 1.

TABLA 1 - RESULTADO DE BÚSQUEDA DE SONIDO E IMAGEN EN CATÁLOGOS BIBLIOGRÁFICOS

Catálogo	Sonido / Sound	Imagen / Image	Diferencia %
eBook Academic Collection (EBSCOhost)	42.563	119.486	300
Biblioteca Francisco Xavier Clavigero	436	2.149	500
Biblioteca Luís Ángel Arango	2.990	57.792	2.000

Con los datos de la Tabla 1, se puede afirmar que la literatura en estas bibliotecas y catálogo ha prestado más atención a lo visual, y ha hecho *oídos sordos* a lo sonoro. Así, la literatura privilegia el estudio de la imagen sobre el del sonido, lo que redundará en que

existan más conceptos, ideas y terminología especializada sobre lo visual, fenómeno que no se desarrolla de igual manera sobre el universo sonoro. Vincent Benet (2004) identifica esta situación cuando afirma que “así como tenemos una gran variedad de recursos para hablar de los elementos de la banda de imagen y su articulación estilística o estética, a la hora de comentar el sonido solemos encontrar un vocabulario más restringido y menos descriptivo” (pág. 45). Esto, en términos académicos, acentúa la ventaja del estudio de las imágenes por encima del de los sonidos.

Sin embargo, existen voces relevantes que han generado conceptos y reflexiones consistentes con el fin de profundizar el estudio del sonido. Tal es el caso del canadiense Murray Schafer y sus grandes aportaciones como *paisaje sonoro*, *aculogía* y su *World Soundscape Project*, experimento global que recaba las sonoridades de distintos lugares del mundo. También se puede contar con el francés Michel Chion, que ha teorizado sobre la interacción entre sonido e imagen, generando una nutrida literatura que coloca en un lugar central el espectro audible con conceptos como *audiovisión*, *acusmaseo*, *vocentrismo*, *ergoaudición*, etcétera. Además, existen otros autores, como el colombiano Mauricio Bejarano, el cubano Samuel Larson, el músico argentino Daniel Barenboim, que han aportado conocimientos y reflexiones de manera aislada y significativa pero, lamentablemente, sin mucha continuidad. A pesar de estos esfuerzos, parece que la literatura sobre el sonido sigue aún en susurros.

Podría considerarse esta diferencia como un fenómeno multifactorial. Para intentar discernir el origen de esta situación, como primera instancia, se puede analizar la relación de lo sonoro y lo visual en términos psicofísicos, es decir, desde la materialidad de los estímulos físicos perceptibles por el ser humano. A este respecto, encontramos que, de los cinco sentidos reconocidos por el cerebro (oído, vista, gusto, olfato y tacto), la vista y el

oído nos permiten tener una información espacio-temporal más óptima, pues sus niveles de recepción son más altos. Por ejemplo, logramos escuchar un tren a lo lejos, que se acerca a nosotros desde una estación, al igual que reconocemos en el cielo azul un avión a gran distancia, pero no alcanzamos a oler una flor que está en el andén del frente o degustar la comida del vecino sin llevarla a nuestra boca y, definitivamente, el tacto debe tener una mínima fricción con la superficie para ser percibido como estímulo.

Sin embargo, hemos de reconocer que algunas experiencias consiguen que los sentidos hablen entre ellos, es decir, se comuniquen. Por ejemplo, algunas de las personas consideradas “sordas profundas”, a las cuales su sistema auditivo nunca les ha funcionado de manera correcta (no han percibido sonido alguno), logran sentir la música a través de sus pies, mediante el sentido del tacto. Este fenómeno ocurre porque la presión sonora se convierte en vibraciones que la piel, y sobre todo, las plantas de los pies, traducen en movimiento rítmico, y así, el sentido del oído y el tacto “escuchan juntos” una fracción de la realidad. También, durante la proyección de las películas en las actuales salas de cine 4DX y IMAX, la gran cantidad de parlantes distribuidos por el recinto genera una presión sonora tan alta que, en algunos casos, es percibida por la extensión de la piel, en paralelo a la escucha directa de los oídos (aunque no necesariamente esta presión táctil se traduce en sensación sonora).

Aunque con todo esto se podría sugerir que somos seres con una clara tendencia audiovisual, en el estudio “Sensación y percepción”, publicado por la Facultad de química de la UNAM, sus autores afirman que: “En el cerebro el área dedicada a los mecanismos de la visión es mayor que la de ningún otro sentido; ya que lo que vemos nos proporciona el 80% de toda la información sobre el mundo” (Sensación y Percepción, 2015). Esta característica puede desencadenar un “autoritarismo de lo visual” relacionado con la

manera en que interpretamos la realidad. En este sentido, el cineasta e investigador cubano Larson (2010) se sincroniza al planteamiento, cuando escribe en su libro *Pensar el sonido*: “Vivimos una cultura donde lo visual impera sobre los demás sentidos. Esta percepción de que la vista es el sentido más importante forma parte intrínseca de la cultura occidental desde hace varios siglos” (pág. 87). Circunstancia que resuena en la forma en que nos relacionamos con nuestro entorno y construimos nuestra cosmovisión, ya se dijo, mayormente, supeditada a lo ocular.

Un ejemplo de este “autoritarismo de lo visual” se puede encontrar en la forma en que somos educados. El músico argentino Daniel Barenboim (2008) nota que desde la infancia se nos estimula a ser conscientes de lo que vemos y no de lo que oímos: “Cuando se enseña a un niño a cruzar la calle, se le dice que mire a izquierda y derecha para asegurarse de que no vienen coches, pero no necesariamente que escuche el sonido de un vehículo que se acerca. Dicho de otro modo, dependemos del ojo como medio de supervivencia” (pág. 34). Niños que continúan creciendo en un ambiente marcado por lo visual, donde literalmente se naturaliza una determinada forma de “ver” el mundo, de aprender e interactuar con el entorno: “En una cultura dentro de la cual ver quiere decir entender, los poderes epistemológicos del sujeto están claramente dados como una función de la centralidad del ojo” (Altam, 2001, pág. 81). Nuestra educación centra el testimonio de verdad en la vista, en consecuencia, en nuestro contexto el sonido ocupa un lugar complementario. Tan es así que cuando hablamos de la experiencia cinematográfica, el hecho de ir a cine es conocido coloquialmente como “ver una película”, y en esa frase tácitamente está contemplado el acto “de escuchar la película”, aunque para algunos: *lo que no se dice, no existe*.

Si se extrapola esta tendencia al lenguaje audiovisual y al cine en particular, se puede afirmar que la banda sonora es interpretada como un mero acompañante formal supeditado a las acciones registradas por el ojo. Es decir, las propuestas sonoras cinematográficas son generalmente una sincronización sonora de las acciones que vemos en la pantalla. Claro está, existen experimentos interesantes donde esta prelación de la imagen no ocurre con tanta contundencia, como es el caso *Wochenende* (1928) de Walter Ruttmann, *11'09''01 – September 11* de Iñárritu, entre otros. Pero, lastimosamente, son casos que se salen de las reglas de lo convencional, que están al margen de lo experimental.

Regresando al debate entre la literatura de lo sonoro y de lo visual, otro factor determinante para comprender esta desigualdad está relacionado con la facultad de registrar la “materia” de investigación, es decir, la posibilidad de manipular o analizar física y técnicamente los productos visuales y sonoros. En este sentido, para los investigadores, las imágenes han estado históricamente a mayor disposición que los sonidos, pues éstas se encuentran registradas en soportes físicos que permiten su manipulación, traslado y análisis. Las imágenes han estado enmarcadas en cavernas, piedras, códices, papiros, óleos, papel y demás materiales que las contienen y facilitan su difusión. En cambio, el sonido se escabulle, se escapa, pues es de naturaleza efímera, es decir, tiene vida finita:

Después de una atenta observación, nos damos cuenta de que la relación entre sonido y silencio es equivalente a la relación entre un objeto físico y la fuerza de la gravedad. Si se levanta un objeto del suelo, se necesita una cantidad determinada de energía para mantenerlo a la altura a la que ha sido elevado. Si no se aplica una energía adicional, el objeto caerá al suelo obedeciendo las leyes de la gravedad. Más o menos del mismo modo, si un sonido no se mantiene, se precipita en el silencio. El músico que produce un sonido lo trae literalmente al mundo físico. Por otro lado, a menos que se proporcione la energía añadida, el

sonido morirá. Una única nota tiene un período de vida finito. La terminología es palmaria: la nota muere (Barenboim, 2008, pág. 18).

Por ello, es importante reconocer y entender que hasta hace muy poco, menos de ciento cincuenta años, no se tenía la posibilidad de registrar técnicamente el sonido, por ende, de manipularlo, reproducirlo, alterarlo y analizarlo a discreción, y esto contrasta con los casi 22.000 años con los que contamos desde las primeras pinturas rupestres en las cuevas de Altamira.

En este sentido, el profesor Mauricio Bejarano (2007, pág. 15) de la Universidad Nacional de Colombia afirma que, en 1877, se estableció la tecnología para registrar las ondas sonoras con el fonógrafo de Thomas Alba Edison, el primer grabador de sonido. El fonógrafo constaba de un cilindro desplazable con manivela y recubierto con una hoja de estaño, además de una aguja de acero en su centro, una cortada a bisel para grabar y otra redonda para leer. El alcance de esta nueva tecnología fue un parteaguas histórico para la reflexión alrededor del mundo sonoro, el alemán Marcel Meyer (1999) habla de esto:

El mundo, antes de que pudieran examinarse las voces, no existía. Hasta la invención del fonógrafo por Edison, el mundo de los sonidos solo podía manifestarse exclusivamente en una fugaz presencia, a su lado no existía más que una repetición más queda, más difusa ante el oído interno o, aún menos fiable, la confrontación de sonidos irreales en la imaginación. Luego, en 1877, de repente la apertura de una esfera insospechada de la acústica (...) la matización se abrió paso. Desde entonces, cualquier matiz puede servir de referencia para ser comparado arbitrariamente con otro por muy poca diferencia que haya entre ambos (pág. 130).

Esta posibilidad tecnológica relativamente reciente propició la investigación moderna de los objetos sonoros y permitió su posterior análisis de manera más compleja y profunda, a través de la diferenciación y comparación de sus matices. Gracias a ello, Murray Schafer logró realizar sus testimonios y reflexiones alrededor de los *Paisajes Sonoros*, y en la actualidad, se pueden encontrar registros de distintas sonoridades del mundo a través de la Internet.

Del mismo modo, derivado de esta tecnología y de sus actualizaciones digitales se pueden realizar análisis tangibles sobre la naturaleza del sonido, reconocer sus propiedades físicas y la percepción anatómica en los seres humanos, dando como resultado la multiplicación de las posibilidades artísticas y expresivas, tanto en radio como en cine, televisión, música y arte sonoro.

Finalmente, y gracias al registro del sonido en el cine, se entablan sus relaciones con los demás componentes de una película, con la posibilidad de encontrar estrategias replicables en la creación artística de otros lenguajes. Por lo que es importante profundizar la discusión académica y creativa sobre el papel fundamental que desempeña el componente sonoro de una producción audiovisual, y generar elementos que permitan problematizar el estatus del sonido y así quitarlo del lugar de “simple acompañante” o “complemento narrativo”.

Esta investigación pretende incrementar las reflexiones en torno al papel del sonido en el lenguaje audiovisual, develando nuevos significados y encontrando otros sentidos. De esta manera, se busca aportar nuevos conocimientos que, entre otras cosas, ayuden a elevar la voz de la investigación sonora en su incipiente literatura impresa.

1.4 Otras anotaciones preliminares

Para la correcta interpretación de este texto, se propone un vocabulario y algunas puntualizaciones, con el fin de encaminar la discusión en términos que permitan dar cuenta de conceptos concretos y de mayor exactitud. Tal como lo plantea Ítalo Calvino (Seis propuestas para el próximo milenio, 1989) cuando afirma que al estar inmersos en la construcción de un texto se debe procurar el uso del lenguaje más exacto posible como expresión de los matices del pensamiento de la imaginación. Por ello, y teniendo en cuenta que el objeto de estudio de esta investigación es una propuesta sonora fílmica, se definen a continuación algunos términos epistemológicos convenientes. Para una mejor interpretación, se identifica cada concepto en una escena clásica de la película *Psicosis* (1960) del director Alfred Hitchcock (ver figura 1).

FIGURA 1 - ESCENA DE PSICOSIS



Figura 1. Escena de la película *Psicosis* en la que Lila es asesinada, en la bañera, por Norman Bates; la escena está musicalizada por una pieza del compositor Bernard Herrmann.

Sonido. Todo fenómeno audible por el ser humano. Desde el punto de vista de la física, “el sonido es una perturbación que hace fluctuar la presión del aire a la altura del oído. En su origen se encuentra, ineludiblemente, una fuente sonora, objeto que impulsa las moléculas de aire” (Jullier, 2007, pág. 41). Se lo debe entender como un fenómeno diferenciado de su fuente sonora, y entendido como un flujo de uno o varios objetos sonoros en una oscilación determinada. En la secuencia de la bañera de *Psicosis*, el sonido se define como todas las presencias audibles que se escuchan en la escena.

Objeto sonoro. Concepto que define la unidad básica en un flujo audible con comienzo y final determinado; se trata de la partícula principal de toda creación sonora y puede ser manipulable, es decir, puede estar grabado o registrado en un soporte físico (muchas veces digital). En la literatura, es análogo a la palabra. En el ejemplo de *Psicosis*, los objetos sonoros son cada uno de los sonidos, individualizados y diferenciados unos de otros, es decir, el efecto del cuchillo rasgando la piel es un objeto sonoro, cada uno de los gritos es considerado como un objeto sonoro único y distinto, cada acorde de la música que Bernard Herrmann compuso es un objeto sonoro, y así, de esta manera, se pueden ir taxonomizando todos los objetos incluidos en la secuencia.

Paisaje sonoro. Se entenderá como el sonido producido por las diferentes fuentes (naturales y artificiales) que determinan la personalidad audible de un espacio físico o contexto determinado. El sonido constante del agua cayendo sobre la bañera que atraviesa

toda la secuencia del asesinato de Lila en *Psicosis* condiciona el carácter sonoro del lugar, este sonido caracteriza el paisaje sonoro del baño en esta secuencia específica.

Banda sonora. Refiere a todo el universo de sonidos que existe en una producción cinematográfica, conformado por los diálogos, los ambientes, los efectos y la música (ver Capítulo 2. Resultados de la entrevista grupal). Es importante aclarar que el concepto de banda sonora no se limita exclusivamente a la música o a los tracs del disco de una producción audiovisual. Todo el sonido existente en la secuencia de *Psicosis* que tomamos como ejemplo es considerado como parte de su banda sonora.

Música. Uno de los componentes de la banda sonora (que en algunas propuestas cinematográficas tiene una presencia constante y privilegiada) cuenta con los principios fundamentales de melodía, armonía y ritmo. Para esta investigación se toma como aspecto sinérgico en la sonorización cinematográfica. En la secuencia de *Psicosis*, se trata de los violines que interpretan la partitura por la que popularmente es reconocida ésta película.

Sonido diegético y extradiegético. Un objeto sonoro diegético es aquel que se produce dentro de la narración y su fuente sonora es explícita en la película, por el contrario, un sonido extradiegético no es producido dentro de la realidad presentada. En nuestro ejemplo, toda la música de la secuencia en la bañera es extradiegética, pues no se ven los instrumentos musicales que la generan, mientras los gritos de Lila son diegéticos ya que vemos a la víctima, quien es la fuente que los emite.

Producto audiovisual. Refiere a cualquier realización que tiene la intencionalidad de generar discurso entre un componente sonoro y uno visual. En esta categoría, se considera a los largometrajes, los documentales, los videoclips, los cortometrajes y la televisión. Quedan excluidos tanto las propuestas de arte sonoro e instalaciones así como el

radio arte. La escena utilizada como ejemplo para clarificar estos conceptos es un fragmento de una película, que en definitiva es un producto audiovisual.

Montaje o edición. Puede definirse como la forma en que se unen o se juntan los diferentes planos de una película. Es un elemento clave en el lenguaje cinematográfico, pues el montaje apoya la producción de sentido en el cine. En el libro *El arte cinematográfico* (Bordwel & Thompson, 1995, pág. 247), se explica cómo el montaje condiciona enormemente la experiencia de los espectadores, aunque no sean conscientes de ello, y contribuye en gran medida a la organización de la película y al efecto que causará en quienes la observen. En el caso de la edición de la escena de *Psicosis*, es un ejemplo de montaje rápido, pues la duración de los planos es breve, se usa corte directo, lo que la asemeja a la edición que años después tendrían los video-clips musicales.

Finalmente y para no generar falsas expectativas con respecto a este texto y con la intención de focalizar la atención del lector, se identificaron aspectos relacionados con el sonido en el cine que no hacen parte de este análisis. A saber.

- Esta investigación no es un estudio de la música en el cine, ni de la música en la película *Babel*. Como ya se comentó, la música es uno de los elementos que hacen parte de la banda sonora de un producto audiovisual, y así se lo presentará.
- Esta investigación no es un estudio de la vida y obra de Alejandro González Iñárritu, por lo que no se extenderán los análisis sobre él, ni sobre su relación con Martín Hernández (diseñador sonoro con el que ha trabajado en ocho de sus películas, incluyendo la que acá refiere).
- Esta investigación seleccionó la película *Babel* por cuestiones estéticas y por el potencial de análisis de su propuesta sonora. No fue de interés la producción misma

de la película o la forma sobre cómo trabajó el director y el equipo de sonido. Metodológicamente, se planteó el estudio a partir de una película puntual para llegar luego a observaciones generales.

CAPÍTULO 2: ECOS DE BABEL

2.1 ¿Por qué poner los oídos en Iñárritu y Babel?

Para detonar las observaciones y reflexiones alrededor del sonido y su aportación en el lenguaje cinematográfico se seleccionó la cinta *Babel*, del director mexicano Alejandro González Iñárritu, que trabajó de manera sincrónica en la propuesta de sonido con el diseñador sonoro y coterráneo, Martín Hernández. La elección se basó en dos criterios sustanciales, acordes a las intenciones de ésta investigación.

Currículum sonoro. Era deseable que el director de la producción elegida tuviera una inclinación sonora evidente, es decir, que se percibiera en sus trabajos previos, dentro y fuera del cine, una preocupación real por el sonido y su expresividad, de una manera académica, profesional o simplemente empírica. En este sentido, al revisar el perfil y la trayectoria creativa y cinematográfica de Alejandro González Iñárritu, se puede constatar sin dificultad, que sus trabajos audiovisuales tienen una destacada sensibilidad en la expresión del universo sonoro (ver Capítulo 2.3 Las vibraciones de Iñárritu).

Contenido. En la película a analizar se buscaba que tanto su guión, como su trama y sus personajes giraran en torno, sino del sonido, por lo menos a un aspecto de la comunicación que se relacionara con el universo audible. Por ello, y como se verá detalladamente más adelante, la trama de *Babel* esta estructurada por la incomunicación, en muchas ocasiones sonora, de sus principales protagonistas, resonando en que estos desfases y desincronizaciones detonan las acciones que se desarrollan en los distintos espacios y tiempos del discurso narrativo de la película.

Por estas razones se consideró que una inmersión profunda en la propuesta sonora de la película *Babel* tendría el potencial de producir eco en reflexiones relevantes sobre estrategias o procedimientos creativos del uso del sonido en el lenguaje audiovisual. En los siguientes apartados se expone con detalle los elementos principales por los cuales *Babel* satisface los criterios de *Currículum sonoro* y *Contenido*.

2.3 Las vibraciones de Iñárritu

De signo de leo y liebre de agua en el zodiaco chino, nació *El negro*, como es conocido Alejandro González Iñárritu en el círculo cinematográfico. A los 17 años, cruzó el Atlántico para trabajar como marinero en un barco carguero, llegó a Barcelona y de allí viajó por Europa a bordo de otros barcos. De regreso a México, inició estudios de comunicación en la Universidad Iberoamericana, donde conoció a Martín Hernández, con el que trabajó en propuestas de radio con bastante éxito en la década de los 80s. Paralelo a este espíritu radiofónico, compuso música original para cine, fundó la productora Z films, con la que escribió, produjo y dirigió su primer piloto para televisión, así como cortometrajes, comerciales y anuncios publicitarios. Este cúmulo de experiencias lo tallaron como ser humano y comenzaron a forjar su pensamiento como director. En una entrevista con Juan Pellicer recogida en el libro *Tríptico cinematográfico* (2010), Iñárritu comenta, respecto al oficio de ser director:

Dirigir es enfrentarse a una gran soledad rodeado de gente y celebrar en comando esa misteriosa transformación de una acción simplemente impuesta en un papel como una guía técnica, como un trazo, en un brutal desdoblamiento de uno mismo que al ejecutarse va revelando, día a día, la verdadera naturaleza de

los personajes y sus realidades. Hay una distancia abismal entre el papel y el resultado final de una película. Es verdad bressoniana que una película nace en la cabeza y muere en el papel. Más tarde revive con la vida de los actores y objetos pero vuelve a morir en el celuloide. No es sino hasta que estas imágenes y sonidos son ordenados y desordenados entre sí que vuelven a resucitar o a morir para siempre (pág. 148).

La filmografía de Iñárritu como director comienza con el piloto para televisión *Detrás del dinero* (1995), producido por la empresa mencionada más arriba que él mismo fundó, y contó con la participación de Miguel Bosé y Claudette Maillé. Al revisar el corto con oídos atentos se percibe en el diseño sonoro de los créditos iniciales una amalgama de ruido blanco, mezclado con sonidos reverberados de máquinas industriales, gotas que caen sobre agua, gritos de personas, disparos y un cúmulo de presencias sonoras de difícil clasificación, que se imbrica durante los primeros dos minutos para terminar conectándose, en la primera escena, con el sonido emitido por el televisor que ve la protagonista. En esta secuencia inicial, ya se puede distinguir un interés creativo, y quizás expresivo, en la sonoridad de los trabajos audiovisuales que dirige González Iñárritu.

Su primer largometraje como director fue *Amores perros* (2000) que forma una trilogía junto con *21 Gramos* (2003) y *Babel* (2006). En 2010, dirigió *Biutiful*, luego vendría *Birdman o la inesperada virtud de la ignorancia* (2014), para llegar a su último largometraje *El renacido* (2015). Durante la dirección de estas películas, un lapso de quince años, Iñárritu también realizó media docena de cortometrajes y algunos episodios para televisión.

En tanto propuesta sonora, en la filmografía de Alejandro González Iñárritu sobresalen tres películas: *11'09''01 - September 11* (2002), *Babel* (2006) y *Naran Ja* (2012).

El primero es el cortometraje que presenta un proyecto sonoro radical, pues casi en la totalidad de la película la pantalla está en negro y la estructura narrativa recae sobre el diseño sonoro (solo aparecen unos contados fotogramas de las Torres Gemelas que irrumpen la pantalla). El corto inicia en negro y con un gran *fade in* sonoro, donde comienza a percibirse una mezcla de voces, cantos o rezos de personas de nacionalidad no identificable, y muy lentamente va subiendo de intensidad sonora, es decir, el volumen. Acompañando de esta barahúnda, se escucha un efecto de golpe seco (algunos golpes en sincronía con las breves imágenes de las torres) y gracias a ese diálogo entre sonido e imagen se evidencia que se trata de cuerpos de personas que se lanzan desde los edificios y caen sobre los coches. Entra un efecto de avión y una gran explosión, luego se escuchan las voces de los periodistas, en distintos idiomas, que hablan sobre lo que ocurre en ese momento en el World Trade Center de New York, en medio de este flujo de sonido se perciben unos objetos sonoros poco identificables, unas presencias audibles extrañas y no tan usuales, finalmente se desploman las torres y entra la música mezclada con las voces de rezos. Estos once minutos hacen que el cortometraje sea considerado como un documental sonoro de lo ocurrido en la mañana del martes 11 de septiembre, ya que utiliza materiales reales que fueron seleccionados luego de una extensa investigación.

En un diálogo con la historia del cine, esta propuesta del 11 de septiembre de González Iñárritu conversa con la película *Wochenende* (1928) del alemán Walter Ruttmann (*Fin de semana* en su traducción en español). Se trata de la primera película que se proyectó sin una sola imagen sobre la pantalla, y al igual que el corto de Iñárritu, toda la narrativa está apoyada en el sonido. Jerónimo Labrada (2009) cita en *El sentido del sonido*, una nota de prensa que refiere a la experiencia que tuvieron los espectadores en la primera presentación de la película alemana:

En la pantalla no se veía nada, pero de los altavoces brotaban las imágenes. Los espectadores de cine no daban crédito a sus ojos y desconcertados se llevaban las manos a las orejas. Los sonidos o partículas sonoras, que a veces no duran más que una fracción de segundo, están montados de forma asociativa. La película acústica de Walter Ruttmann no se puede ver en el celuloide, donde encontraríamos solo el esqueleto elemental de su escritura; sus imágenes se generan en la mente del oyente (pág. 55).

No se puede asegurar que Iñárritu conocía la película de Ruttmann, sin embargo en ambas producciones la estructura narrativa es sonora, todo se relata a través de lo que dicen estos objetos. Lo interesante de la propuesta de Iñárritu es que, a pesar de la gran presencia sonora en el corto, también resalta su ausencia, es decir, el silencio. En una entrevista habló sobre este elemento narrativo en ese cortometraje:

Lejos de incluir imágenes que ya estaban muy gastadas en aquel momento, quise crear este concepto del silencio. En lugar de una pequeña historia, decidí confrontar a las personas con sus propias imágenes, sus miedos y sentimientos sobre lo que había pasado, permitiéndoles experimentar la catarsis y, paradójicamente, la única manera de hacerlo era sin imágenes (Alejandro González Iñárritu trae la tragedia a México, 2003).

La segunda propuesta sonora relevante de este director es el cortometraje *Naranja* (2012) de doce minutos. Se trata de un proyecto experimental, que no llegó a las salas de cine. Es un ejercicio de video-danza, que surge de una invitación por parte de Benjamin Millepied, bailarín, director y coreógrafo de las piezas de danza de *El cisne negro* (Darren Aronofsky, 2010). El proyecto del video está relacionado con lo cíclico de la narración, es

decir, hay un *loop* o bucle de una acción que se repite constantemente, una danza reiterativa, donde el ritmo sonoro y visual se fusionan y se hacen tangibles. Iñárritu lo comenta:

Dance is a difficult subject to shoot. A lot is lost with just two dimensions. In dance everything is about rhythm, and rhythm is about flow. Flowing visually in one continuous shot was my objective and the only way I could have conceived this exercise. It has to do with the point of view and the mind of the protagonist. Here, it is the audio that tells us a parallel story (Flood, 2012)².

En el video se escuchan los pasos de una chica que baja por una colina y se encuentra con ella misma, esto se mezcla con los sonidos de un resorte distorsionado, que inmediatamente remite al pliegue del tiempo. De la misma manera, surgen presencias sonoras elásticas, como efectos de teléfono y música electroacústica, que van construyendo la atmosfera enrarecida del cortometraje. Así se ejemplifica el trabajo en equipo de Alejandro González Iñárritu, como director, y Martín Hernández, como diseñador sonoro, en esta pieza enmarcada dentro de los consumos del arte y del video experimental.

El tercer diseño sonoro que sobresale de la producción del director mexicano es *Babel*, cuya propuesta será analizada en profundidad en los siguientes capítulos, y donde muestra que la relación entre Iñárritu y Martín Hernández ha creado una sinergia vibrante. Finalmente, en tanto a la filmografía de este director, se puede decir que la creación cinematográfica está enriquecida con producciones de diversa naturaleza narrativa, Iñárritu desarrolla una carrera audiovisual desde hace más de veinte años y ha incursionado como

² La danza es difícil de filmar. Todo se escurre por dos dimensiones. La danza es todo ritmo, y el ritmo es fluir. Mi objetivo fue la fluidez visual en una sola toma, y esa fue la única manera en que pude entender este ejercicio. Tiene que ver con el punto de vista y con la actitud del protagonista. Aquí, se trata de un audio que nos cuenta una historia paralela (de *El primer corto de Alejandro G. Iñárritu*, Naran ja, 2012). T. del A.

escritor, director, productor y editor, se le han otorgado cuatro premios de la Academia, dos premios Golden Globes y otros cientos de galardones y nominaciones. En la actualidad está escribiendo y produciendo la serie *The One Percent*, cuya primera temporada será estrenada en 2017.

2.4 Iñárritu y Hernández, al unísono

Al realizar una escucha detallada de algunas de las producciones de González Iñárritu (*11'09"01 - September 11, Babel y Naran Ja*), se percibe el trabajo esmerado que tienen las propuestas sonoras en cada una de estas producciones. Podría afirmarse que Iñárritu no ha sucumbido al *autoritarismo de lo visual* o, por lo menos, genera un diálogo más interesante entre lo audible y lo visible que otros cineastas actuales. Posiblemente, la razón de este cuidadoso manejo de lo sonoro se vincula con que sus inicios fueron a través la radio.

Otra enseñanza importante fue la que me dio mi trabajo en el radio. Ahí aprendí a comunicarme con el público. Es un medio muy generoso, profundamente creativo, en donde, literalmente, el único límite es tu capacidad de imaginación (Pellicer, 2010).

La estancia de González Iñárritu en la producción radial fue de cinco años, aproximadamente. En sus programas, entretenía a los oyentes durante tres horas diarias, con música, relato de personajes e historias. Esto fungió como una gran escuela de articulación de ritmo y tono para el futuro director cinematográfico. En este período, surge

un producto audiovisual (ver figura 2) que sintetiza la estructuración mental entre narrativa y sonido del director.

FIGURA 1 - COMERCIAL PARA TELEVISIÓN



Figura 2. Cada uno de los tres locutores de un programa radial son representados por un radio ubicado en una sala vacía.

En el comercial, la cámara recorre rápidamente la habitación mientras unos potentes rayos de luz entran por las ventanas iluminando la trayectoria, luego la cámara se detiene frente a un radio antiguo colocado sobre el piso de madera. Enseguida se escucha una voz, con textura de transmisión radial: “¿Qué tal? Yo soy Martín Hernández”. Mientras se escucha esta voz, una luz amarilla parpadea sincrónicamente en la pantalla del dial del aparato. Suena un efecto de cambio de canal de televisión y se ve una breve imagen de ruido blanco, la cámara se mueve hacia la derecha para enfocar otro radio antiguo. Ahora se oye una voz femenina, con el mismo efecto sonoro, que dice: “Yo soy Charo Fernández”. Y un nuevo corte sonoro y visual. Ahora la cámara re-encuadra un tercer aparato. Es un radio

más moderno que los anteriores. La cámara hace un recorrido de casi noventa grados sobre él y una voz masculina, reiterando el efecto de sonido de radio, advierte: “Y yo soy Alejandro González Iñárritu, estamos un poco nerviosos, hemos sido descubiertos en televisión, y nosotros hemos sido siempre gente de radio”.

Este comercial hace referencia a la estación de radio de los años 80s, donde trabajaba González Iñárritu, y fue emitido por canales de televisión de la Ciudad de México (muy probablemente con la intención de atraer audiencia a la estación). Sin embargo, la realización de este promocional también puede ser tomado casi como un experimento *transmediático*, ya que presenta la de intrusión de un medio sonoro (la radio) en un medio que mezcla imágenes y sonidos (la televisión).

Si bien no pretende ni alcanza a considerarse de lleno como *narrativa transmedia* (tal como lo propone Scolari), este comercial expone un discurso a través de textos irreverentes, contradictorios y sonoros que hablan, entre otras cosas, sobre la construcción del imaginario que tiene el público de los locutores, de las posibilidades de “escuchar por televisión” y “ver por radio”, en suma, pone a dialogar los distintos medios de comunicación.

Este ejemplo manifiesta la preocupación consciente de Iñárritu en la relación entre el diálogo, la tensión, la sinergia, la contraposición, que existe o que potencialmente se puede desarrollar entre los sonidos y las imágenes que conforman un producto audiovisual.

Vale reparar en este punto que, en las aulas del departamento de comunicación de la Universidad Iberoamericana se estableció la amistad (que luego se fortaleció en W radio) entre Iñárritu y Martín Hernández. Una sinergia de trabajo y reflexión alrededor del universo sonoro que reverberó en la realización conjunta de (hasta ahora) ocho producciones audiovisuales multipremiadas: *Amores Perros* (2000), *11'09"01 - September*

11 (2002), *21 Gramos* (2003), *Babel* (2006), *Biutiful* (2010), *Naranja* (2012), *Birdman* (2014) y *El renacido* (2015). El sonidista Martín Hernández, en una entrevista con Cristina Alemán, en la última versión del Festival de Cine de Morelia, aportó más datos sobre Iñárritu y el sonido:

Alejandro es mucho más un ser de sonido, que de imagen. Desde luego lo que estoy diciendo es una exageración, pero no es una gran exageración... La narrativa de los sonidos le provoca más detonaciones que la narrativa de la imagen. Pocos directores, si no es que el único con el que yo he trabajado, tienen eso. Hablo del total de la película. Hay directores que sí piden una narrativa sonora con cosas muy específicas... cómo quieren que suene un tren, o un personaje en una escena. Pero Alejandro tiene esta detonación sonora en todo el filme (Alemán, 2015).

Sin embargo, también se puede decir que hay una sinergia entre las formas de escuchar de los dos creativos. Por un lado, Hernández, sumido enteramente en el universo sonoro dado su trabajo en la radio, su producción musical y su sonorización de series de televisión y películas, reflexiona en el contexto de lo real:

El valor de los sonidos como detalles que son propiamente la narrativa: cuando todo es importante, nada es importante; si todo ocupó el mismo nivel entonces no hay nada que sobresale y el valor de la narrativa justamente está en crear el claroscuro, las pausas (Alemán, 2015).

Planteamientos que hacen eco en la forma con la que, por otro lado, Iñárritu construye sus universos cinematográficos. Así, es claro que existe un interés de Alejandro González Iñárritu por el sonido, su potencial creativo y su expresividad, que ha logrado

entender y trabajar a lo largo de sus proyectos, tanto en radio como en televisión y cine. Intentar discernir en una banda sonora cuáles son las aportaciones de Martín Hernández y cuáles las de González Iñárritu puede resultar fútil para esta investigación. Los modos en que Iñárritu trabaja con los objetos sonoros, la relación con Martín Hernández y sus equipos de diseño de sonido son temas que ameritan una tesis más extensa.

Finalmente, para este análisis lo relevante es el *Curriculum sonoro* con el que cuenta Alejandro González Iñárritu, y que ayuda a establecer la propuesta sonora de *Babel* como objeto de estudio, donde se mezcla el trabajo y la sensibilidad de dos creativos mexicanos en una historia que, en su trama y en su producción, relaciona aspectos de la comunicación sonora.

2.2 *Babel*, el mito

Como entrada al universo sonoro, la película *Babel* resulta una puerta tentadora, pues el análisis puede comenzar a partir del término que titula esta pieza cinematográfica. De hecho, la palabra *Babel* está cargada de implicaciones culturales, pues es parte de los imaginarios de muchas poblaciones evangelizadas, incluyendo todas las latinoamericanas, ya que gracias al Génesis en el Antiguo Testamento se forjó el mito alrededor de la historia ancestral, que se teje en medio de una torre pretenciosa y sus arrogantes constructores, castigados por Dios con la transformación de sus lenguas.

Toda la Tierra tenía una misma lengua y usaba las mismas palabras (...) Luego dijeron: “Edifiquemos una ciudad y una torre cuya cúspide llegue hasta el cielo. Hagámonos así famosos y no estemos más dispersos sobre la faz de la Tierra”. Mas Yahveh descendió para ver la ciudad y la torre que los hombres estaban

levantando y dijo: “He aquí que todos forman un solo pueblo y todos hablan una misma lengua, siendo este el principio de sus empresas. Nada les impedirá que lleven a cabo todo lo que se propongan. Pues bien, descendamos y allí mismo confundamos su lenguaje de modo que no se entiendan los unos con los otros”. Así, Yahveh los dispersó de allí sobre toda la faz de la Tierra y cesaron en la construcción de la ciudad. Por ello se la llamó Babel, porque allí confundió Yahveh la lengua de todos los habitantes de la Tierra y los dispersó por toda la superficie (*Génesis, 11-19*).

Así en Occidente, la palabra *Babel* encierra significantes como *idiomas, torre, soberbia, Dios, incomunicación*, entre otros, con los cuales cada sujeto construye un imaginario propio de dicha palabra, muchas veces relacionado con algo negativo, trágico o desolador. George Steiner (2001) hace hincapié en lo adverso de la anarquía de lenguas que genera la historia de Babel y afirma que

No conocemos mitología alguna en la que la fragmentación —hasta terminar en esquirlas, en cacofonía y aislamiento— de alguna lengua única original (motivo adánico) no haya sido considerada una catástrofe, un castigo divino por algún oscuro indicio de rebelión o de arrogancia en el hombre caído. Incluso de un vistazo resultan palpables los desastres —sean económicos, políticos, o sociales— que han acompañado la mirada de *balbuceos después de Babel* (pág. 15).

Sin embargo, la película de Iñárritu no trata sobre la historia bíblica de manera directa, pero sí aborda los desastres y las tragedias que desencadena la incompreensión idiomática y la incomunicación entre sujetos, pues hay personajes que, aunque tienen el mismo idioma, no se comunican del todo (se guardan secretos) o no pueden hacerlo

(personaje sordo). Para encaminarse en el análisis de la película *Babel* vale la pena plantear una sinopsis general.

Dos niños marroquíes disparan un rifle, que acaba de comprar su padre, hieren por accidente a una turista estadounidense que está de vacaciones con su esposo en Marruecos. La pareja norteamericana debe enfrentar la falta de servicios médicos cercanos y la incomunicación, por no conocer el idioma. Dicho matrimonio ha dejado a sus dos hijos en casa, al cuidado de su nana mexicana, que tiene el casamiento de su hijo en Tijuana y, al enterarse de la demora de sus jefes por el accidente, decide cruzar la frontera entre México y Estados Unidos en compañía de los niños que cuida. Paralelamente, en Tokio, la policía intenta entrevistar a un japonés amante de la caza, quien habría regalado el rifle que hirió a la americana en Marruecos, y que ahora está lidiando con la extraña muerte de su esposa, y el efecto de ésta en su hija adolescente y sorda. Cuatro historias que desencadenan fuertes situaciones internas para los protagonistas, y los hacen enfrentarse a sus temores más grandes.

Al analizar la trama de la película, se puede establecer que el relato está estructurado en cuatro líneas narrativas que se repiten en un mismo orden y de manera cíclica. Estas líneas o historias se pueden establecer a partir de uno o dos personajes principales, en el siguiente orden.

Yussef. La primera línea argumentativa corresponde a una familia humilde en Marruecos, donde el personaje principal es Yussef, el hijo de unos diez años de edad, y es quién detona el disparo que desencadena la tragedia principal de la película, cuya acción atraviesa todos los espacios de la narración. A partir del tiro, la familia de Yussef entra en dificultades, pues el padre decide huir de su casa con sus dos hijos varones para no ser capturados, pero todo culmina con la muerte de uno de los miembros de la familia en

manos de la policía gracias a una información errada y a la falta de comunicación entre la propia familia, los vecinos y la policía.

Amelia. La segunda línea corresponde a la nana mexicana, Amelia, y todo su contexto fronterizo entre México y Estados Unidos. Su hijo se casa cerca de Tijuana, y al enterarse que los padres de los niños americanos (Mike y Debbie) que cuida no regresarán pronto a Estados Unidos, decide llevarlos consigo a la fiesta, generando un interesante contraste cultural y sonoro entre los dos países. Sin embargo, al regresar a casa luego de disfrutar de su melódica fiesta, el cruce en la frontera se sale de control y deriva en una cadena de malas decisiones, con un desenlace desesperanzador para ella.

Richard y Susan. La pareja estadounidense de Richard y Susan, interpretados por Brad Pitt y Cate Blanchett, son los principales protagonistas de ésta línea narrativa, y son quienes más padecen el problema de incomunicación, pues a parte de no hablarse entre ellos, por una discusión de pareja, se enfrentan a múltiples problemas para lograr dirigirse a los demás en busca de asistencia médica, debido a las diferencias idiomáticas y culturales. No están familiarizados con el idioma árabe que predomina en la región y el guía traductor con el que cuentan, no siempre comunica la información correcta.

Chieko. La última línea narrativa corresponde a la adolescente sordomuda Chieko junto a su padre en Tokio. Ella es una joven con dificultades de comunicación tanto con su padre como con otros jóvenes, a esta situación se le suma la reciente muerte de su madre y la exploración de la vida sexual que comienza a experimentar. A diferencia de la incomunicación de Richard y Susan que están de excursión en un contexto ajeno, el problema de Chieko es más cotidiano y prolongado por su condición de sorda, lo que hace que su personaje en la película este tratado de una manera sonora particularmente distinta que el resto de las historias.

Estas cuatros líneas se plantean al inicio de la película y se vuelven a repetir, en el mismo orden, en seis ocasiones, lo que determina la estructura interna de toda la película (ver figura 3), es decir, *Babel* se despliega en forma encadenada mostrando seis momentos de cada uno de los cuatro relatos. Esta configuración permite que haya una conexión entre una secuencia y la siguiente de manera única y constante, en otras palabras, existe un ritmo narrativo marcado por cada fragmento de las cuatro historias, que genera una especie de métrica entre las líneas narrativas.

FIGURA 3 - LÍNEA ARGUMENTAL DE BABEL

Comienzo Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko →
 Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko →
 Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko →
 Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko →
 Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko →
 Yussef → Amelia → Richard y Susan → Chieko. **Final**

Al contar las historias escalonadamente y al dosificar la información, tanto de acción como de lugar, tiempo y personajes, se potencializa el efecto narrativo cinematográfico del que habla Branigan (1992) cuando conceptualiza que “...light and sound create two fundamental systems of space, time, and causal interaction: on a screen and within a story world. One of the task of narrative is to reconocile these systems”³.

³ La luz y el sonido crean los dos sistemas fundamentales de tiempo y espacio, y su interacción causal: sobre la pantalla y como un relato sucesivo Una de las obligaciones de la narrativa es conciliar esos sistemas. T del A.

(1992, pág. 65) En la pantalla, los elementos narrativos de *Babel* están muy bien comunicados y relacionados entre sí en función de su premisa: la incomunicación. Y aunque esta problemática esta planteada en el guión, también esta inmersa en los demás elementos que conforman la película. En ese sentido, la selección de los actores corresponde a la fisionomía de cada espacio geográfico; la fotografía y los encuadres se establecen desde la situación espacial y específica de cada una de las líneas narrativas, así como la propuesta de arte. Y finalmente, el montaje pone a dialogar, en tiempo y espacio, a los diferentes personajes de la película.

En conclusión, la historia de la película *Babel* no está relacionada de manera directa con el mito bíblico de la gran torre, sin embargo, Alejandro González Iñárritu desde la idea original, el guión y la dirección construye un entramado complejo con una serie de personajes, en distintos países, con distintos idiomas y contextos, atravesados por una incomunicación sonora, que desata situaciones dramáticas en cada uno de los contextos. Ahora queda develar las estrategias y herramientas sonoras utilizadas en cada secuencia y en la estructura total de la película, teniendo en cuenta su relación con los demás componentes del discurso narrativo.

CAPÍTULO 3: ¿CÓMO LOS OTROS ESCUCHARON BABEL?

3.1 Lo que se dice sobre *Babel*

Al revisar algunas críticas y reseñas sobre la película, es claro que el tema que más se comenta en dichos textos es la dificultad de comunicación entre los personajes. Esto puede ser derivado de la asociación inmediata hecha de la película con el mito bíblico. En cuanto a la propuesta sonora, los pocos comentarios encontrados sobre este aspecto están centralizados en la música compuesta por el argentino Gustavo Santaolalla y algunos ritmos que atraviesan la cinta como los de Celso Piña y su *Cumbia sobre el río*, Chavela Vargas interpretando *Tú me acostumbraste*, o la música electrónica utilizada en el bar en Tokio. Entre las reseñas resalta la de Glenn Kenny (2010), en un texto para Film Society of Lincoln Center, donde da cuenta de lo complejo del proyecto narrativo de Iñárritu, en cuanto a tejer el relato y atravesar todos los tópicos que utiliza.

Babel is a film of ambitious scale. While each of its individual stories is told in a relatively intimate style, framing characters almost uncomfortably tightly with handheld camerawork, the film's arc of interconnected narratives touching on such current topics as terrorism, immigration, the remnants of American and European colonialism and imperialism— ranges across the entire world (pág. 48)⁴.

⁴ *Babel* es una película enormemente ambiciosa. Mientras que cada una de las historia es contada con una factura de intimidad, y la cámara móvil enmarca personajes de manera angosta e incómoda, el arco de la película de estas narrativas conectadas trabaja temas como terrorismo, migración, remanentes del colonialismo y del imperialismo americano y europeo, las multiplicidades a lo largo y ancho del globo. T. del A.

Algunos críticos continúan manejando el término de *banda sonora* para referirse exclusivamente a la música, como en el caso de *Babel: Narrativa de la incomunicación* (Garcés, 2013) donde afirman que:

La banda sonora es uno de los elementos que cobra más importancia en el desarrollo del film, convirtiéndose en un actor más en escena. Es multicultural como los personajes, en ella te puedes encontrar un bolero, una cumbia, sonido de banda, así como pop japonés (pág. 23).

En muchas películas, al igual que en *Babel*, los ritmos musicales también pueden ser caracterizados con un mismo personaje que atraviesa las escenas, sin embargo, dicho personaje estaría construido con una base que deja fuera otras expresiones sonoras. No obstante, y como ya se explicó, la música hace parte de los elementos que edifican la banda sonora, y en esta reseña se pueden encontrar elementos que van más allá de los meros ritmos:

... la realidad es que para construir la banda sonora se utilizó el mismo instrumento (conexión) en cada una de las tramas: un oud (instrumento de cuerda). Este instrumento carece de trastes, por lo que permite falsear perfectamente el sonido de otros instrumentos. En Asia suena un koto japonés, en América, como una guitarra española y en África, como un barbat (antigua guitarra de origen persa). Esta técnica sonora funciona en sintonía con el corpus de la película, y acaba conectando todos los personajes y todos los lugares de una manera complementaria a la historia y las imágenes (Víctor Fernández Garcés, 2013, pág. 24).

Los instrumentos son utilizados para conectar personajes que traspasan los tiempos, los espacios y la cultura de los protagonistas. En este sentido, y pensando en la relación entre sonido y cultura en el artículo Babel: Cine y comunicación en un mundo globalizado (2012), Carmen Pereira Domínguez, Jordi Solé Blanch y Luis Fernando Valero Iglesias hablan de una “amalgama” de sonidos preeminentes y definatorios de la variedad basada en la tradición y en sus diversas evoluciones, es decir, el sonido se adapta, también, a la multilateralidad. Lo intercultural se acepta como una consecuencia amplia de nuestras innatas distinciones. Es decir, y esto es clave para la tesis de este ensayo: la película plantea un reconocimiento de la otredad a partir de lo sonoro.

Puede percibirse que estos textos dan cierta relevancia al sonido como conector y aglutinador de contextos, aunque, como ya se comentó, se limitan a lo meramente musical o instrumental. Sin embargo, algunos autores reconocen que, gracias al personaje de Chieko, la adolescente nipona y sorda, la película explora las posibilidades narrativas del silencio, de una manera acertada y propositiva. En Quisiera hablar de la película Babel de Alejandro González Iñárritu (2007), Arroyo afirma que la película “capta y transmite emociones sin palabras; las tomas en la discoteca japonesa y la bien lograda ambientación sin sonido invitan al espectador a la reflexión sobre los pensamientos de la joven japonesa”, planteamiento que se sintoniza con lo que otros críticos han comentado acerca de la mixtura sonora y musical que también maneja la película, ahora complejizada con el uso del silencio.

Un análisis de Pellicer (2010) de la misma secuencia nocturna en el bar de Tokio comenta que:

Chieko [la chica japonesa] vive la soledad de la adolescencia agravada por el aislamiento y la inseguridad que provoca la dificultad para entender lo que dicen

los oyentes y la aún mayor dificultad de los oyentes de entender lo que dicen los sordos” (pág. 119).

En este primer acercamiento a lo que se dice de *Babel* son relevantes las críticas o reseñas a la propuesta sonora, y como un eco de lo que sucede en la literatura sobre lo visual y lo sonoro, este último no es asunto que, estadísticamente, parezca resultar de mucho interés, ya que lo poco escrito sobre la banda sonora, como ya se mencionó, solo se limita a la propuesta musical del film.

3.2 Una entrevista grupal para oír *Babel*

Como segundo camino de análisis y para recabar algunas percepciones sobre la función del sonido en la película *Babel*, se utilizó una herramienta metodológica, en general, poco empleada, pero que posee un gran potencial: la entrevista grupal. Se prefirió este método de investigación cualitativa por la forma asequible, personal y casi informal en que se aproxima a la vivencia de los informantes, ya que los entrevistadores reúnen a grupos de personas para que hablen sobre sus vidas y experiencias en el curso de discusiones abiertas y libremente fluyentes (Taylor & Bogdan, 1994). Así se evita la formalidad que puede llegar a tener un grupo focal, por ejemplo, o la extrema individualización de una entrevista a profundidad.

El objetivo de la experiencia fue encontrar los criterios intuitivos y personales de los informantes respecto al sonido en la película. Es importante señalar que no se forzó a consensos o a generar debates, porque a diferencia de un grupo focal, la entrevista grupal no necesariamente busca un acuerdo. Patton, citado por Flick, subraya el hecho de que

... la entrevista del grupo de discusión es, en efecto, una entrevista. No un debate. No es una sesión de resolución de problemas. No es un grupo de toma de decisiones. Es una entrevista (pág. 127).

Establecida la finalidad de la entrevista grupal, se procedió a la selección de los participantes que fue regida por los siguientes criterios:

- Mayores de 18 años.
- Ser de cualquier género y pertenecer a cualquier estrato socioeconómico.
- No tener, necesariamente, una formación académica en cine.
- Consumir cine por lo menos tres veces por mes.
- Haber visto la película o no, antes de la sesión de proyección de *Babel* y entrevista grupal.

Luego de una breve convocatoria, se trabajó con cinco informantes, el sábado 28 de noviembre de 2015 en la Colonia Roma de la Ciudad de México. Al inicio de la sesión se les explicó a los participantes que se haría una proyección ininterrumpida de *Babel*, se solicitó que estuvieran atentos al sonido y, de ser necesario, que anotaran lo que ellos consideraran importante, para luego discutir en grupo las observaciones generales.

La experiencia completa tuvo una duración de tres horas, los informantes tomaron la palabra en el momento que desearon y abordaron los temas que fueron de su interés, no necesariamente relacionados con la propuesta sonora de la película, pero sí que tuvieran que ver con el lenguaje cinematográfico, algunos informantes aportaron datos extras sobre la producción de la película, se realizaron algunas preguntas para puntualizar comentarios.

Todos las aportaciones se registraron y finalmente se sistematizaron para llegar a algunas conclusiones generales.

3.3 El sonido como pelota

Para el procesamiento, sistematización y posterior análisis de resultados se utilizó una técnica, basada en la propuesta de Rosario Saiz Carvajal del Grupo de Investigación Cualitativa de la Universidad de Cantabria:

1.- Reducción de datos. Corresponde a la simplificación, el resumen. Se efectuó una selección de los comentarios y aportaciones puntuales más relevantes.

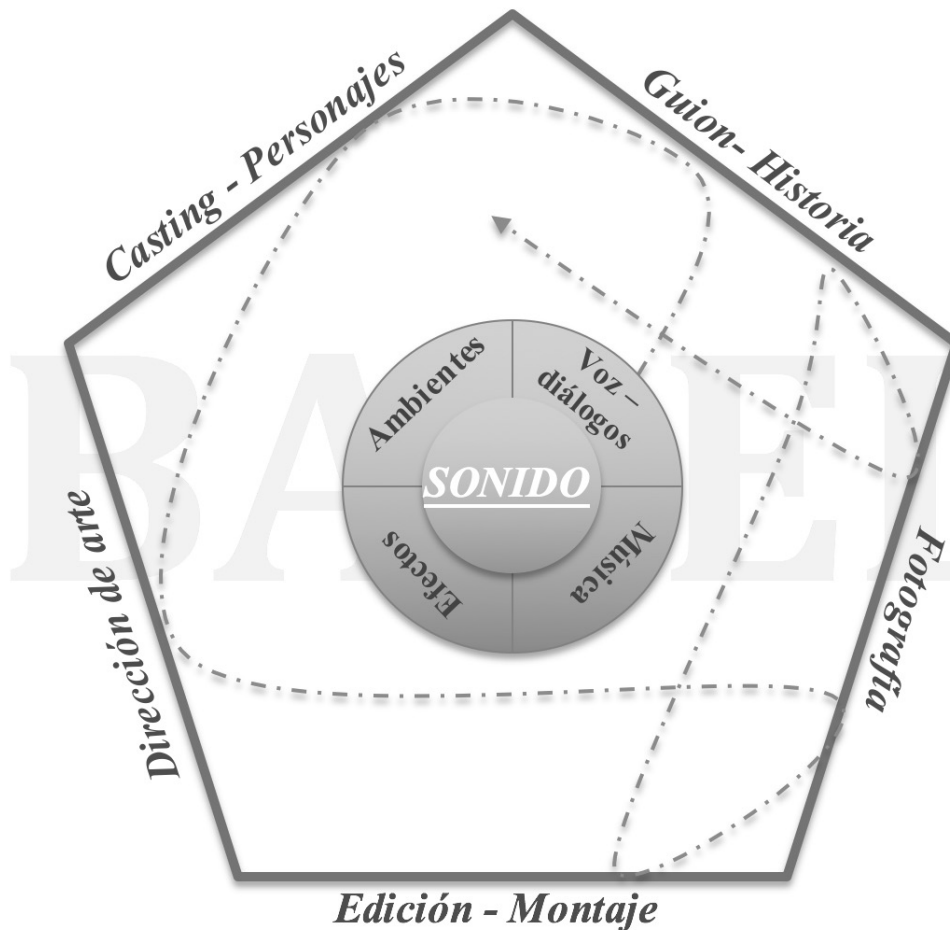
2.- Disposición de datos. Se realizó una sistematización de la información en cuadros o matrices para facilitar la comprensión y el análisis. Además, con el ánimo de ilustrar las relaciones de varios conceptos recogidos en la entrevista grupal se confeccionó un cuadro (ver figura 4).

3.- Análisis de contenido. En la matriz resultante, se realizó el análisis de contenido con el fin de descubrir los significados de las unidades encontradas y sus relaciones, clasificando y codificando los diferentes elementos en categorías que representen más claramente el sentido.

4.- Obtención de resultados. Finalmente, mediante un proceso analítico, se procuró reconstruir un todo estructurado y significativo, con el uso de afirmaciones en las que se recogen las percepciones de los informantes.

Al sintetizar los comentarios, las opiniones y las percepciones derivadas de la entrevista grupal se generó la siguiente figura:

FIGURA 2 - REPRESENTACIÓN DEL SONIDO EN UNA PELÍCULA



La figura 4 sintetiza lo que la película evocó a los informantes. Entender “el sonido”, en cualquier película, implica, intuitivamente, reconocer estos cuatro elementos:

- Voces o diálogos.
- Ambiente.
- Efectos sonoros.
- Música.

Uno de los informantes tomó la voz de todos, y explicó con sus propias palabras lo que representa la figura en relación al sonido:

El sonido se mueve como una pelota, de un componente a otro, rebota y vuelve a pasar, según el pedazo de la película en el que estemos, a veces, más obvio, otras, casi imperceptible.

Luego de una cuidadosa selección, se sistematizaron las afirmaciones más relevantes y se concentraron en una matriz para identificar las relaciones y los diálogos dentro los cuatro aspectos, según los informantes, que componen el sonido (voces, ambientes, efectos y música). Algunas de estas percepciones se encuentran en la matriz que se presenta en la Tabla 2.

TABLA 2 - EL SONIDO DE *BABEL* Y LOS DEMÁS ELEMENTOS DE LA PELÍCULA

	Voz / diálogos	Ambientes	Efectos sonoros	Música
Guión / historia	Cinco idiomas: árabe, inglés, español, japonés, francés.	Amplios en los espacios abiertos y cerrados en interiores. Ambientes cuidados.	Con los disparos, bajan los demás sonidos para que pueda focalizarse el efecto.	Cambio de estilo de acuerdo a la región. Solo hay música como tal en México y Japón.
 Casting / Personajes	Amelia se acuesta con un tipo, al parecer, para humanizar al personaje. La voz del niño cuando le disparan a su hermano dice la verdad.	Cada personaje tiene un ambiente específico. El más sobresaliente es la sordomuda, sobre todo en la secuencia del bar.	El personaje sordo representa la presencia del silencio.	No hay mucha identificación entre la música y los personajes.
Fotografía	No se obtuvo información.	No se obtuvo información.	Gracias al sonido se sabe que se va el camión.	Escena del bar, en Japón: las luces y los encuadres contrastan con lo que percibe el personaje.
Edición	Cuando el niño cuenta que una niña llora, el padre llora. Algunos diálogos pasan de un corte de escena a otro.	Presentación más extensa de las ciudades México y de Medio Oriente, que de otros lugares.	Se utilizan muchas texturas para las voces, efecto de radio, teléfono, televisión, etc.	Por momentos, la película se asemeja al corto sobre el 11 de septiembre, dados los cantos y los coros de fondo.
Dirección de arte	Los informantes no encontraron relación entre los elementos sonoros y la propuesta de dirección de arte.	Los informantes no encontraron relación entre los elementos sonoros y la propuesta de dirección de arte.	Los informantes no encontraron relación entre los elementos sonoros y la propuesta de dirección de arte.	Los informantes no encontraron relación entre los elementos sonoros y la propuesta de dirección de arte.

Con los datos recopilados en la Tabla 2 y junto a los informantes se realizó una discusión sobre los temas dialogados, para así llegar a algunas conclusiones relevantes. Las consideraciones generales sobre la película se presentan en el siguiente apartado, sin embargo, los aportes relacionados con la propuesta sonora de la película se harán explícitos en las conclusiones finales de esta investigación, al relacionarlos con los hallazgos encontrados mediante la metodología propuesta por Chion.

3.4 Primeras consideraciones sobre *Babel*

De la revisión de los textos que hablan sobre *Babel* y de los resultados de la entrevista grupal como herramienta metodológica podemos establecer algunas observaciones iniciales sobre la película. La premisa más evidente que se puede establecer es la incomunicación y la intolerancia (principalmente xenofobia y racismo), además de la imposibilidad de entender los idiomas y de escucharse los unos a los otros, aspectos que ineludiblemente remiten al mito de *Babel* en la biblia. Chieko, resulta ser, para los críticos y los informantes, el personaje que mejor representa este confinamiento de la realidad, dada la agrietada relación con su padre (ver figura 5) y por las dificultades sociales y emocionales que le trae su imposibilidad de escuchar (ver figura 6).

FIGURA 3 - INCOMUNICACIÓN DE CHIEKO



Figura 5. Chieko y su padre van en un auto, él le pide que vayan a comer juntos, ella, que está enojada, le recuerda que tiene una cita con sus amigas y le reprocha que él nunca le presta atención.

FIGURA 4 - INCOMUNICACIÓN DE CHIEKO (2)



Figura 6. Chieko y una de sus amigas están en un club disfrutando de un juego electrónico, un grupo de muchachos las observa y uno de ellos decide acercarse, pero al darse cuenta de que Chieko es sorda, el osado joven sale corriendo y sus amigos se burlan de él.

Para algunos de los informantes, los ambientes sonoros y las interpretaciones musicales de la guitarra propuesta por Santaolalla construyen, a lo largo de la película, un sentimiento de humanidad y un reconocimiento de lo social, es decir, diferencias en dialectos, pero no en cotidianidades y sentimientos. También se puede identificar la presencia de música diegética, principalmente en las secuencias que tienen que ver con la boda del hijo de Amelia al norte de México, representada en las bandas de música que tocan para animar a los invitados (ver figura 7).

FIGURA 5 - MÚSICA DIEGÉTICA



Figura 7. Tanto los invitados de la escena como los espectadores escuchan la música de las diferentes bandas que amenizan la boda.

Para otro informante, la película trata sobre lo que se dice y lo que no se ve, es decir, “los medios de comunicación parecen ausentes en la película, pero sus breves apariciones son contundentes, por lo que no se puede dejar pasar en la intención del guion”. Sin embargo, es a través de ellos que escuchamos las noticias y realizamos conexiones temporales y espaciales, como en la secuencia del apartamento de Chieko (ver figura 8), donde ella se encuentra desprevenida, viendo la televisión, sin darse cuenta de las noticias

que allí se comunican. Este procedimiento formal está en sintonía con las estructura de la trama identificada al comienzo de éste análisis (ver figura 2), pues luego de la secuencia de Chieko, vendrá la línea narrativa de Yussef, que es precisamente de quién están dando información sonora en el noticiero.

FIGURA 6 - MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Figura 8. Mientras espera a sus amigas, Chieko hace *zapping*, en un noticiero local presentan la fotografía de Hassan y su hijo Yussef, y gracias a la información que dice la periodista nos enteramos de que son sospechosos de un supuesto atentado terrorista, lo que temporalmente ubica a Chieko en el futuro.

Por otro lado, en la entrevista grupal uno de los informantes comentó que, al parecer, el color del vestido de Amelia interpretado por Adriana Barraza para la boda de su hijo (ver figura 9) fue tema de dilema entre González Iñárritu y el guionista Guillermo Arriaga, pues para este último, el rojo daba una connotación sexual para el personaje, que lo descentraba; sin embargo, para este mismo informante, gracias a los diálogos y a la música en algunas escenas (ambos elementos de la banda sonora), la sexualidad del personaje lo humaniza y así se lo representa de una manera menos maniquea.

FIGURA 7 - VESTIDO ROJO

Figura 9. Amelia es ayudada por sus hijas a colocarse un vestido que no utilizaba desde hacía más de quince años. Ellas se burlan de su madre ante cómo le queda, Amelia se enoja y sale de la habitación.

Para algunos de los informantes y para la mayoría de los artículos escritos sobre la película, el personaje de Chieko, la sordomuda japonesa, fue uno de los más representativos. Algo que llamó la atención de un participante de la entrevista, fue que en la secuencia final, ella se encuentra desnuda en su apartamento con un detective, al cuál le entrega una carta (ver figura 10) de la que no se conoce su contenido. Algunos lo interpretaron como una carta suicida, sin embargo, de la misma manera que nunca se escucha la voz de la muchacha, tampoco se sabe qué dice el texto, y esto puede ser entendido como una suerte de reflexión sobre el meta-silencio.

FIGURA 8 - CARTA DE CHIEKO

Figura 10. Luego de ser rechazada por el detective Kenji, Chieko escribe algo en un papel y solicita que él lo lea, en otro momento. Al igual que la voz de Chieko, Iñárritu no presenta el contenido de esa carta, estos elementos, que quedan *fuera* de la película, construyen por su exclusión un sentido para el silencio.

A partir de las dos metodologías, revisión de artículos y entrevista grupal, se puede destacar la importancia que se le da en la película a la comunicación sonora y emocional, pues a través de varias escenas es muy identificable que la imposibilidad de conversar y relacionarse con los otros desencadena situaciones extremas, como ocurre finalmente en la leyenda bíblica de Babel: “...confundamos su lenguaje de modo que no se entiendan los unos con los otros.” (Génesis, 11-19) También es valioso rescatar (como se identificó en en la entrevista grupal) que el sonido en la banda sonora de una película puede rebotar entre sus cuatro elementos ontológicos: ambientes, música, efectos sonoros y diálogos, rebotar, si la comparación es lícita, *como si fuera una pelota*.

En definitiva, estos elementos comunicativos son también un primer punto de partida para intentar desentrañar el sentido completo de la película, al tener como premisa que la banda sonora es un flujo de muchos objetos sonoros, más allá de la música y los diálogos, que se entrelazan de manera constante y reconocer las conversaciones sutiles entre el sonido y los demás elementos compositivos de una producción cinematográfica.

CAPÍTULO 4: BABEL, SU DISECCIÓN SONORA

4.1 La metodología de M. Chion

Antes de iniciar el arduo proceso de análisis e inmersión en una obra audiovisual, Chion propone ser rigurosos con la terminología que se utiliza en toda investigación:

¿Por qué decir *un sonido* cuando puede decirse un *chisporroteo*, un *gruñido* o un *trémolo*? El empleo de estas palabras más rigurosas y específicas permite confrontar las percepciones unas con otras y avanzar en su definición y su localización. El simple hecho de tener que buscar en la lengua aquello de lo que ya se dispone crea una actitud de espíritu que incita a interesarse más de cerca por los sonidos (pág. 173).

Por ello, no debe sorprender que en los hallazgos y el análisis de esta investigación se destaquen algunos conceptos o términos nuevos, con el propósito de relacionarlos con la propuesta sonora de *Babel*, ya que, de algún modo, estos logran aportar significados y sentidos a la teoría del sonido.

Para un análisis completo de la banda sonora inherente a la película *Babel*, se utilizó la metodología de Michel Chion en su libro *Audiovisión*, donde plantea ejercicios puntuales y ejemplificados, en algunos casos, para analizar el vínculo entre sonido e imagen, con otros aspectos inherentes al audiovisual. Las cinco herramientas se pueden definir de la siguiente forma.

El método de los ocultadores. Consiste en revisar, en varias ocasiones, una secuencia determinada, algunas veces, con sonido e imagen simultáneamente, otras veces,

quitando la imagen y, otras, cortando el sonido. Según él, así se tiene la posibilidad de oír el sonido tal cómo es, y no como lo transforma la imagen; y ver la imagen cómo es, y no cómo el sonido la recrea. Para esto, dice Chion, también es necesario entrenarse simplemente en oír y en ver sin más prejuicios, sin proyectarse las propias percepciones con lo que sabe de antemano.

Búsqueda de dominancias. Se trata de la realización de una taxonomía de la naturaleza de los diferentes elementos sonoros que intervienen en una escena: ¿Hay palabras? ¿Música? ¿Ruidos? ¿Cuál es dominante y se destaca? ¿En qué lugar? Así, se caracteriza el aspecto general del sonido y en especial su consistencia. Él define consistencia de la banda sonora a la manera en que los diferentes elementos sonoros (ambientes, diálogos, efectos y música) están más o menos incluidos en un mismo flujo, si tienen una misma textura o, por el contrario, se oyen claramente por separado.

Localización de los puntos de sincronización importantes. Con esta herramienta, se localizan los eventuales puntos de sincronización destacados, provistos de sentido y efecto; vale decir, las conexiones más relevantes entre los sonidos y los demás elementos que forman esas secuencias.

Comparación. Muchas veces resulta interesante comparar el sonido y la imagen acerca de una misma cuestión de representación, en sus modos respectivos de situarse en relación con un mismo criterio, que puede aplicarse tanto a uno como a la otra. Por ejemplo, en el plano de la velocidad: el sonido y la imagen pueden tener velocidades contrastadas, y esta diferencia crea una sutil complementariedad de ritmo.

Matrimonio a la fuerza. Lo que propone el autor con esta herramienta es tomar una secuencia de una película, separar la imagen del sonido, y unir la banda visual con una selección de sonidos de acompañamiento muy contrastados, pertenecientes a géneros

diversos. Vale decir, se trata de cambiar la banda sonora de un fragmento por otra totalmente distinta, y a partir de eso, encontrar nuevas relaciones y sentidos.

Estas son las herramientas metodológicas que se proponen en *Audiovisión*; ahora bien, a partir del guión de *Babel* (encontrado en la web), se estableció que la película cuenta con doscientas un escenas que corresponden a la cadencia de presentación de las cuatro líneas narrativas (tal como ya se mencionó), lo que redundó en que el guión estructurado finalmente en veinticuatro secuencias.

Posteriormente, se revisó cada una de las escenas del guión, intercalando una herramienta de *Audiovisión* con otra: pero no todas las secuencias fueron revisadas con las cinco metodologías, sino que, por razones temporales y de producción, solo algunas de ellas. De hecho, *matrimonio a la fuerza* fue el procedimiento menos utilizado en el análisis pues, por su naturaleza, requiere mayores recursos de tiempo y de realización. Es importante señalar que se tuvo presente la relación entre sonido y los demás aspectos de la producción cinematográfica, como se definen a continuación:

- **El guión.** Relato escrito representado por los espacios, donde se ubican las situaciones, las acciones de los personajes, sus caracterizaciones y peripecias, los diálogos textuales. Estructura la narración de las escenas.
- **La fotografía.** Encuadre y movimientos de cámara, así como el manejo del contraste, la saturación y todo lo relacionado con la imagen fotográfica.
- **La edición o montaje.** Aunque ya se había definido con anterioridad, para este ejercicio la edición se centró en la duración y corte entre planos, la existencia de planos secuencias, el modo de disolvencias, y las conexiones entre plano anterior y plano siguiente, en la construcción de la película.

- **El casting.** Refiere a los actores y la caracterización de sus personajes, la forma en que se comunican y cómo se relacionan sonoramente.

Toda la información recogida con este método se sistematizó de manera muy detallada en tablas, determinadas por la secuencia analizada y su correspondiente tiempo, reuniendo los elementos encontrados con cada una de las herramientas metodológicas. Dichos datos se encuentran completos en el apartado de Anexos (ver Anexos), y fueron el punto de partida para examinar y reflexionar sobre los hallazgos de la propuesta sonora de la película.

4.2 Los hallazgos

Aplicados los métodos de análisis y realizada la disección de los objetos sonoros en cada una de las veinticuatro secuencias en las que se estructura *Babel*, se revelaron muchos aspectos relacionados con la banda sonora y su aportación a la película. Para poder realizar un análisis apropiado, se hizo una selección de los hallazgos más reiterativos, evidentes o que pudiesen ser tomados como modelos de estrategias sonoras en una producción audiovisual. A continuación, se presentan los más destacados, agrupados por las conexiones que pudieran tener entre sí.

En la primera secuencia, *The rifle* en el guión, el arma se constituye como un objeto mágico como lo define Ítalo Calvino en (1989, pág. 119); en este sentido, el sonido refuerza la importancia narrativa del elemento dentro de la trama. El disparo que realiza Yussef a un autobús en movimiento desde la colina (ver figura 11) es fundamental para el desarrollo de

la historia, pues detona la tragedia que atraviesa, de manera directa e indirecta, a todos los personajes. En esa secuencia, cuando Yusef toma el rifle para realizar una prueba de distancia, antes de que el tiro suene, se genera un precedente a su existencia, a su “deber ser”, es decir, se propaga un silencio breve, donde los ambientes son percibidos como muy tenues, permitiendo definir claramente el nacimiento del efecto sonoro del disparo.

Barenboim (2007) describe mejor este fenómeno: “El sonido que interrumpe el silencio representa una alteración de una situación existente, mientras que si surge de él es una alteración gradual de la situación existente. En términos filosóficos, podría decirse que es la diferencia entre ser y devenir” (pág. 19). Tal vez por ello, en la propuesta sonora de esta secuencia se hace una antesala de silencio, se suprimen los sonidos y se crea una alfombra roja de mutismo ante el efecto sonoro, para que el disparo resuene como un objeto sonoro-mágico.

FIGURA 9 - THE RIFLE



Figura 11. Por una rivalidad con su hermano Ahmed, Yusef hace un disparo a un bus que pasa a casi tres kilómetros de distancia. Pretende comprobar el alcance del rifle que acaba de comprar su padre. La presencia sonora refuerza el poder y la trascendencia del balazo en la trama de *Babel*.

El sonido final de esta secuencia coincide con el sonido inicial de la siguiente, los hermanos, tras darse cuenta de que la bala a pegado en el bus, corren en la colina y sus pisadas sobre las piedras se mezclan con los pasos de unos niños que corren en una casa (ver figura 12), en circunstancias muy diferentes. En este nuevo espacio, el contexto sonoro es distinto al anterior, al igual que la temporalidad, la locación, el país y los personajes.

FIGURA 10 - SONIDO Y EDICIÓN



Figura 12. Yussef y su hermano corren después de detonar el disparo y los sonidos de sus pisadas se mezclan con los zapatos de Mike en otro lugar y en otra temporalidad. Al transcurrir la película se sabrá que la escena con Mike, en el tiempo-narrativo de la historia, ocurre después del disparo en Marruecos. Se puede afirmar que el sonido es usado para realizar diálogos espacio-temporales.

Otro punto donde se puede encontrar también este uso del sonido en el montaje de la película es en la secuencia 11 (*Local Medicine*), pues en la edición se aprovechan los cortes de los planos para tener efectos distintos de los diálogos. Es decir, las voces de los personajes se introducen de un plano a otro, atravesando los espacios; además, se escucha dentro de una casa lo que sonoramente sucede afuera: en esa escena, se identificó que las voces cambian de acuerdo al corte y el tamaño del plano.

Por otro lado, en la secuencia 2, *Search For a Baby Sister*, se introduce por primera vez la música en la película y nuevamente el sonido es usado para conectar escenas. Además, en el interior de una casa, se comienza a escuchar una música (extradiegética) pues no se sabe de dónde proviene, en el siguiente plano, frente a esa casa, se estaciona un auto (ver figura 13), que resulta ser la fuente de dicha música (diegética): esta estrategia sonora redundante en que la música inicial de naturaleza extradiegética se transforma en música diegética en la misma escena.

FIGURA 11 - MÚSICA EXTRADIEGÉTICA SE TRANSFORMA A DIEGÉTICA



Figura 13. Desde el interior de la casa se escucha música de banda del norte de México (extradiegética), luego vemos a Santiago (Gael García Bernal) llegar en un carro, para recoger a su tía Amelia y llevarla a la boda en México. Al apagar el motor del auto, se deja de escuchar la música, lo que la confirma como en sonido diegético.

Este procedimiento también es utilizado en la secuencia 10 (*Mexican Wedding*) donde la música diegética, presente en la banda que toca en la boda, es enmudecida para

introducir una melodía que no pertenece al universo que se nos muestra, pues comienza a oírse la canción *Tú me acostumbraste*, interpretada en la voz de Chavela Vargas (música extradiegética). En ese momento, los ambientes, diálogos y efectos de la escena desaparecen. Sin embargo, en algunas ocasiones, en la misma secuencia, regresan los sonidos del ambiente, así como algunas voces y efectos, pero no por mucho tiempo, porque nuevamente la música de Chavela se apodera de la banda sonora, que al final es interrumpida abruptamente por el sonido de dos disparos. Aunado a ello, en esta secuencia, la música ayuda a generar las elipsis de la historia.

Más adelante, en la secuencia 6 (*Guilt Sick*), se presenta un contraste constante entre el adentro y el afuera, es decir, se presenta una oposición entre los sonidos interiores de una casa y los exteriores de su ambiente. Y en este continuo diálogo, un efecto de chirrido de puerta (ver figura 14) se transforma en un estribillo de tensión para los personajes que allí se encuentran.

FIGURA 12 – EL SONIDO COMO TENSIÓN



Figura 14. Yussef y Ahmed están recostados en su cama, minutos antes su padre les ha contado que han asesinado a una americana en un autobús. Ellos quedan preocupados y silenciosos, escuchan la mezcla de los sonidos de adentro y afuera de su casa, luego, el efecto de puerta rechinando crea una enorme tensión y un contraste entre el interior y el exterior.

En suma, y gracias a la metodología de Chion, se encontró que el sonido fue aprovechado en muchas ocasiones para unir las escenas, haciendo que los ambientes, la música, los diálogos y los efectos se crucen de una a otra en el montaje de la película. Otro caso fue claramente identificado al final de la secuencia, ya mencionada, *Guilt Sick* (ver figura 14), donde se presenta la preocupación que tienen Yussef y su hermano Ahmed, en su cama, en Marruecos. Mientras visualmente se muestra a los niños recostados, acompañados de un chirrido de puerta que tensiona el ambiente, se va mezclando la canción *La cumbia sobre el río* de Celso Piña y, segundos después, la atención se traslada a la frontera entre México y Estados Unidos, donde comienza la secuencia de la boda del hijo de Amelia (llamada *Crossing The Border*) con esa canción a todo volumen. Este recurso de enlazar secuencias con otras a través del sonido es utilizado nuevamente al final de la secuencia de Amelia, pero no solo cruzando en sonido de una a otra sino de una manera más narrativa, es decir, en la primera escena se presentan niños corriendo en una finca, intentando atrapar gallinas, con presencia de sonidos de aleteos, pisadas, risas y gritos de juego, que se transmutan, en corte directo, a los sonidos de un grupo de personas, en un bus, alrededor de Susan (Cate Blanchett) con gritos, cuerpos rozándose y barullo en varios idiomas. En este caso, las dos escenas de grupo poseen similitudes sonoras, las texturas se asemejan y hasta parece que tuvieran una misma personalidad. Este tipo de propuesta genera una fluidez en la continuidad sonora y narrativa, por demás interesante, que podría ser utilizada en otros proyectos audiovisuales.

En la secuencia denominada *In Need Of a Doctor* (ver figura 15), aparecen presencias sonoras totalmente nuevas, que no se habían encontrado hasta ahora en la película. En medio de la música, emerge un sonido con frecuencias graves, de continuidad sinuosa y con una intensidad que va aumentando constantemente. Al parecer, este sonido es

de naturaleza sintética, es decir, no corresponde a sonidos realizados por instrumentos musicales sino por sintetizadores o procesadores digitales. Este sonido es cortado por el diálogo telefónico de Richard (Brad Pitt) con su asistente.

FIGURA 13 - IN NEED OF A DOCTOR

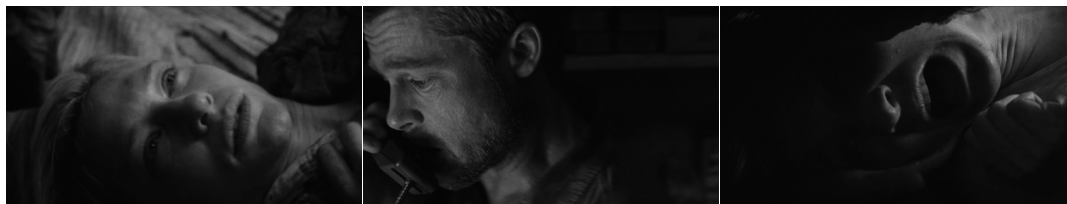


Figura 15. Mientras Susan observa la casa a la que es trasladada, se percibe la presencia de un sonido bajo y sinuoso, mientras tanto Richard, después de solventar los inconvenientes de comunicación derivados de la diferencia idiomática (referencia al mito bíblico) logra comunicarse por teléfono con Estados Unidos para solicitar ayuda a su embajada. Finalmente la herida de bala de Susan es suturada y sus gritos se ahogan en el silencio de la escena siguiente.

En otras escenas también se identificaron distintas presencias sonoras que no pudieron ser clasificadas dentro de los cuatro criterios ya establecidos (ambientes, diálogos, efectos y música). Una de las más evidentes se encontró, al inicio de la secuencia *Tokyo Night* (ver figura 16), donde Chieko está, al parecer, en un estado alterado de conciencia después de tomar una píldora que le fue ofrecida por el primo de su amiga. Todos los sonidos propios de la escena son eliminados por completo y reemplazados por un flujo de sonido desconocido, que nuevamente no corresponde a una composición musical, sino que se asemeja más a un torrente de distintas entidades sonoras de naturaleza sintética, un caudal de objetos sonoros electroacústicos de frecuencias variables, con tonalidades y

texturas diversas, que finalmente, para efectos de esta investigación, fueron denominados “entes sonoros”.

FIGURA 14 - CHIEKO EN ESTADO ALTERADO



Figura 16. Chieko coquetea con Haruki, un joven japonés que le ofrece una pastilla que ella acepta tomar de inmediato; a continuación, se presenta una secuencia de Chieko jugando con sus amigos y en estado de éxtasis, con una presencia sonora poco común.

En varias partes de la película se encontraron estas presencias o *entes sonoros*, la secuencia 15 (*No Transportation*) comienza precisamente con uno de estos *entes* y termina con otro distinto, lo mismo ocurre en la secuencia 17 (*Surrender*) donde se distingue un *ente sonoro* que desaparece para darle entrada al ambiente que corresponde a la escena próxima. Del mismo modo, en *Lost In the Desert* (Secuencia 18) se detectó un flujo sonoro al comienzo, y que apenas se distingue de la música.

En este punto del análisis, vale reconocer que hay una propuesta manifiesta de introducción de sonidos poco usuales en la banda sonora, así como un constante uso del sonido en la edición para la continuidad de la película.

Por otra parte, al final de la secuencia *In Need Of a Doctor* (ver figura 15), Susan se lamenta de manera desgarradora, pues le están realizando suturas en su herida de bala sin estar anestesiada. Sus gritos contrastan con el comienzo de la escena posterior, que es totalmente silente y corresponde a la secuencia 8 (*Police Visit*). Esta última secuencia, al parecer, pretende emular la experiencia de Chieko en un consultorio odontológico, pues en una perspectiva subjetiva de ella (que espera ser atendida por el doctor) son eliminados los ambientes, los efectos sonoros y los diálogos. Pero se puede ver que la gente está hablando, aunque no se escuche lo que se dicen. De hecho, esta escena es la primera, sin audio, en toda la película, y el silencio será utilizado como estrategia en otras escenas de Chieko.

En *Tokyo Night*, que corresponde a la secuencia 12, también aparece el recurso de eliminar todo el sonido para intentar comprender la vivencia del personaje sordomudo, específicamente, en las escenas desarrolladas en la discoteca (ver figura 17), donde se elimina la música diegética en subjetivas de Chieko, y los silencios se entremezclan con planos subjetivos y no subjetivos. Al iniciar la escena, solo hay unas reverberaciones de la secuencia anterior: entra en silencio absoluto, que se rompe con un timbre escondido detrás del ambiente, hay pues, un contraste sonoro permanente entre los planos. Sin duda, esta secuencia cuenta con un planteo muy elaborado, tanto en la mezcla de audio como en el uso de ciertas presencias sonoras no clasificables. Y así, los altos contrastes entre el sonido y los ambientes externos e internos remiten a su personaje principal: Chieko.

FIGURA 17 - SUBJETIVAS DE CHIEKO

Figura 17. Estando en la discoteca, la banda sonora es eliminada en varias ocasiones, dejando la escena sin un solo sonido y con la aparente intención de entender la percepción de Chieko y lo que ella experimenta con sus amigos.

El final de la trama de *Babel*, se desencadena a partir de la secuencia 21 (*Deported*) y de aquí hasta los créditos finales es evidente el privilegio dado a la música. *Leaving the Village*, que corresponde a la secuencia 22 (ver figura 18), inicia con una pieza musical a base de instrumentos de cuerdas de Gustavo Santaolalla. Esta melodía es mezclada con los efectos sonoros de un helicóptero y algunas voces. Después de una fuerte presencia musical, se consigue un breve silencio donde se logran escuchar dos conversaciones que aportan información fundamental para la resolución del argumento: la recuperación de Susan y el ordenamiento cronológico de lo sucedido en la frontera, y todo esto se da gracias al sonido.

FIGURA 15 - CONSTANTE MÚSICA



Figura 18. Durante casi toda la secuencia hay presencia de la música de Santaolalla, intercalada con algunos diálogos.

En la secuencia final, *Father and Daughter* (ver figura 19), hay una presencia musical constante y contundente que continúa hasta la aparición de los créditos finales en letra blanca y con fondo negro; luego de la dedicatoria, se añaden a la música algunos efectos sonoros muy escondidos entre las melodías, como de pájaros y voces.

FIGURA 16 - SECUENCIA FINAL



Figura 19. La música no desaparece, pero sí da espacio para escuchar los ambientes y los diálogos de algunos planos, antes de ir a los créditos finales.

En resumen, de las aportaciones sonoras derivadas de la metodología de Chion, se reconocen algunos procedimientos que fueron utilizados reiteradamente en distintos puntos de la película. Como el caso del sonido en sintonía con el montaje o la edición, observable en los cortes entre planos y la continuidad en casi todas las secuencias. Además, sobresale el contraste permanente entre los distintos paisajes sonoros en los que se desarrolla la trama, pues en la construcción de los ambientes se revelan sonoridades constantes sin muchas variaciones morfológicas internas, pero que sirven para desentonar con otros paisajes. El uso del silencio también es un punto notable de la propuesta sonora, claramente centralizado en las secuencias de Chieko y enunciando una determinada comunicación con el mundo y con ella misma. Así, es loable el manejo narrativo del sonido en un diálogo constante entre los universos diegéticos y extradiegéticos, pues este contraste, muchas veces difícil de percibir, ayuda a la construcción de un relato de una altísima expresividad.

En último término, vale la pena agregar que uno de los hallazgos más relevantes e interesantes dado con esta metodología, es la presencia de algunos objetos que atraviesan el flujo sonoro de la película, pero que no encajan en ninguna categoría establecida inicialmente, y los que se denominaron *entes sonoros*.

4.3 Los entes sonoros

En la taxonomía de la banda sonora, gracias a la entrevista grupal, se distinguieron cuatro categorías para los elementos ontológicos del sonido en una película: ambientes,

diálogos, efectos y música. Sin embargo, en la propuesta sonora de *Babel* se detectaron ciertas sonoridades que no se ajustaron en las distintas categorías establecidas, por ello surgió la necesidad de nominar dichas presencias, con el concepto de *entes sonoros*.

Al examinar esas entidades, se estableció que tienen características específicas que las diferencian del resto y se constituyen como una quinta pared, es decir, articulan otra dimensión a la metáfora utilizada en la entrevista grupal, donde el sonido puede aportar singularidades sonoras que van más allá del acompañamiento visual y de la potencialidad expresiva de la música.

Estos entes pueden definirse como aquellos flujos sonoros dentro de una propuesta cinematográfica que no tienen un uso aparente o un sentido concreto dentro de la historia y que se distinguen de los ambientes, efectos, diálogos y música. Claro está que, conceptualmente, un *ente sonoro* puede ser confundido con un objeto sonoro, sin embargo, este último es considerado como la unidad mínima del sonido lo que equivale a la gota de un flujo, mientras que el *ente* es un caudal, un movimiento de sonoridades más elaborado y complejo. También habría que delimitar la diferencia entre *ente sonoro* y música, ya que acústicamente podrían tener rasgos similares, sin embargo, divergen en cualidades como melodía, armonía y ritmo que son fundamentales en la música, atributos de los que carecen los *entes sonoros*.

Dentro de las características que sí son reconocibles en los *entes* se pueden determinar las siguientes:

- **Fuente.** El origen sonoro de los *entes* es desconocido, su naturaleza pertenece a la narración extradiegética.
- **Sonoridad o texturas sonoras.** Determinadas por los materiales que constituyen su naturaleza, es decir, según el ADN sonoro del que están

compuestos. En el caso de los *entes*, se utiliza una mezcla de diversos materiales (sonoridades lisas, algunos objetos rugosos, crepitantes, duros y otras formas más), pero siempre se trata de un flujo sonoro peculiar, vale decir, los *entes sonoros* cuentan con una nutrida mixtura de morfologías sonoras

- **Duración.** A diferencia de los efectos que tienen una vida audible bastante corta, las oscilaciones de los *entes sonoros* resultan de mayor permanencia en la banda sonora; son presencias que, en algunos casos, atraviesan varias escenas, rompen el tiempo y el espacio narrativos. Sin embargo, no alcanzan a tener una permanencia tan prolongada como, en muchos ejemplos, puede llegar a tener la música, de hecho se encontró que al final de *Babel* la música original cuenta con una participación protagónica persistente.
- **Expresividad.** No se cuenta con una fuente sonora que determine la naturaleza de los *entes sonoros*, y por lo tanto, no es posible explicitar la narrativa o marcar un estado de emoción específico y de más fácil lectura, como sí sucede en algunos casos con la música o los efectos sonoros (que permiten apoyar un estado de ánimo o una situación ya enmarcada por la relación entre imagen y sonido). En consecuencia, la ausencia de utilidad o la ausencia de funcionalidad de los *entes sonoros* puede ser precisamente su cualidad más importante, pues lejos de convertirse en un acompañamiento de cualquier elemento de la película, estos *entes* expanden los confines actuales que tiene la banda sonora cinematográfica.

Entonces bien. Ahora queda sumar los *entes sonoros* a las demás estrategias y procedimientos formales encontrados en *Babel* (como el uso del sonido en el montaje, el

alto contraste entre sonoridades antagónicas o la participación del silencio en algunas secuencias, el diálogo entre los universos diegéticos y extradiegéticos), para hilvanar conceptos o deducciones que ayudan a enriquecer la forma en que el sonido es utilizado en un discurso narrativo, especialmente, el cinematográfico, de manera propositiva y expresiva.

CAPÍTULO 5: RESONANCIAS FINALES

5.1 Conclusiones: la expresividad de lo inútil

Luego de los análisis realizados sobre la propuesta de sonido de la película *Babel* y los hallazgos derivados de dicha inmersión, se puede afirmar que esta banda sonora es un complejo flujo que se relaciona y dialoga constantemente con los diferentes elementos de la película: guión, fotografía, actuación y posproducción, diseñado de una manera consciente y expresiva por el equipo de realización. En este punto, es importante anotar que con esta investigación no se puede determinar cuáles fueron las aportaciones específicas de Martín Hernández a la propuesta de la película, ni tampoco hasta qué punto la dirección de González Iñárritu decidió (o no) tomar en cuenta dichas aportaciones, lo que sí es relevante, sin lugar a dudas, es el preponderante uso del sonido en la edición y la existencia de *entes* como sonoridades singulares

En primera medida, en el montaje de *Babel*, la banda sonora fue aprovechada como elemento de corte o de transición entre un universo narrativo y otro en reiteradas ocasiones y con diversas estrategias (corte, continuidad y contraste). Probablemente la decisión de usar el sonido como aglutinante de planos y secuencias se deba a su especial fluidez, es decir, debido a su continuo devenir, ya que en el sonido no es fácil identificar los cambios en sus materiales o matices, lo que permite entretener o distraer el sentido del oído, y así, dificultarle al oyente (en ese caso un espectador cinematográfico) identificar los cortes de la película. Esta característica no es tan rentable en el trabajo con la imagen, pues cualquier variabilidad o contraste en el plano visual es imperativamente percibido de inmediato.

Esta cualidad del sonido ha estado inadvertida para la mayoría, pues se requirió de un estudio minucioso y de una escucha meticulosa para detectar el fenómeno. En varias secuencias de la película, como se detalló en los hallazgos, el sonido ambiente, los efectos, la música, los diálogos y los *entes sonoros* fueron usados en el montaje en constante dialogo con las imágenes y la trama, siempre fracturando el espacio y el tiempo, en el que el sonido precedía a la secuencia siguiente.

Por otro lado, una de las particularidades de la película *Babel*, y que la conecta inexorablemente con el mito bíblico, es la presencia de múltiples acentos dentro de las distintas secuencias, lo que hace que exista una diversidad de idiomas pronunciados por sus personajes. Claro está que la variedad fonética que se puede encontrar en los distintos diálogos de la película abona diversos acentos al flujo sonoro y transforma morfológicamente el vocentrismo de Chion (1993), pues éste afirma que el sonido en el cine favorece a la voz, destacándola entre los demás sonidos de la banda sonora. Y aunque se puede decir que, en *Babel*, no hay un abuso de este vocentrismo, es ineludible reconocer que, como en la mayoría de los guiones cinematográficos, en los diálogos se resuelven muchas de las acciones que desarrollan el relato, y la voz tiene un lugar privilegiado en el diseño sonoro final.

En este sentido, las voces de los personajes fueron trabajadas para que transmitan algo más allá de la información literal que emiten, por ello, los diálogos de los personajes adquieren una dimensión más compleja, como es el caso de la confesión de Yussef, y así lo plantearon los informantes de la entrevista grupal. La voz de Yussef destaca por la intencionalidad actoral y por la expresividad que emanaba del sentimiento con el que habla, aunado a las expresiones corporales, a la reacción de los otros personajes, y finalmente al montaje. Entonces, acá, la voz es usada como una esencia de los personajes, es la cualidad

que define su otredad sonora, la voz más allá de la corporalidad o, en palabras de Dolar (2007):

La voz, al ser tan efímera, transitoria, incorpórea y etérea, presenta por ese mismo motivo al cuerpo en su quintaesencia, al tesoro corporal oculto más allá de la envoltura visible, al cuerpo real, único e íntimo, y al mismo tiempo parecería presentar más que el mero cuerpo (pág. 87).

Todo esto se edifica con un determinado uso de acentos y un marcado trabajo actoral que busca humanizar y volver casi transparentes a algunos personajes, también el utilizar actores de la nacionalidad de cada uno de los contextos, permite una dicción característica que define un matiz a la sonoridad de la voz de cada personaje, que hace una sinergia con los demás elementos de la película. En *Babel*, como ya se determinó, se problematiza el tema de la comunicación, y en este sentido el sonido opera en tres direcciones: la incomunicación por diferencia idiomática, incompreensión y desarraigo por omisión de las facultades auditivas y ausencia de información por decisión o falta de interés; a demás el universo sonoro en el que están inmersos los personajes los distinguen de los demás. Estos aspectos dejan abierta la discusión acerca de tragedia de la incomunicación contemporánea, que hace eco con el mito bíblico de la arrogancia del hombre.

Otra aportación muy relevante en la construcción del relato, y ubicados en varias secuencias (como un efecto telefónico, un disparo, un efecto de motor de bus alejándose, entre otros) son los sonidos-detonantes de las acciones de los personajes. Es decir, de una manera poco usual en el cine, el sonido desencadena la historia y se convierte en una presencia clave del guión sin la cual esa parte del relato no sería coherente. Se destaca,

entonces, que los objetos sonoros son aprovechados como objetos narrativos, desde la construcción original del guion.

En contradicción a las potencialidades sonoras encontradas en *Babel* a través de los ambientes, los efectos sonoros, los diálogos, la música y los *entes sonoros*, la ausencia consciente de todos ellos también hace parte de la propuesta sonora del film. El uso del silencio representado, no solo por el personaje sordomudo de Chieko, sino también en el tratamiento de algunos ambientes y escenas específicas en la historia de este personaje, resultaron elementos fundamentales para generar contraste y estética sonora en la narrativa. Dicho de otro modo, se identificaron algunas aportaciones por el uso del silencio cuando éste se planteó más allá de la sola ausencia de sonido, y se aprovechó la expresividad que se encontrada en el devenir del sonido siguiente.

Como ya se comentó, en la secuencia inicial de la película, la presencia del primer disparo es fundamental para el desarrollo de la trama, pues, precedente a su existencia, a su “deber ser”, y se genera a partir de un breve silencio. Tal vez por ello, en la propuesta se hace una antesala de silencio, para que el disparo resuene como premonición de lo que sucederá. El silencio puede ser usado como elemento expresivo, otra vez es Dolar quien sintetiza esto muy bien:

Entonces el arte del silencio es parte de la retórica; es un arte de cómo influir lo mejor posible en el destinatario. Ya los antiguos retóricos proponían agregar un silencio retórico a su bolsa de trucos. El silencio trabaja como el soporte eficaz que inviste las pocas elegidas por su propio peso (pág. 181).

El silencio aporta, en la narrativa, por los sonidos que le anteceden, pero, sobre todo, por aquellos que suenan y nacen después de un vacío sonoro. La película *Babel*

ejemplifica, de una manera creativa y propositiva, las dificultades en el proceso de comunicación personal, es decir, escala la tragedia que involucra la historia bíblica de *Babel* a un nivel ya cotidiano. Y esto se lleva al límite en algunos de sus personajes, como el caso de Chieko, que son acentuados y particularizados por sus construcciones sonoras y el uso retórico del silencio.

Por otra parte, si fuese ineludible designar algún descubrimiento como el más significativo de esta investigación, se podría pensar en los *entes sonoros* como el hallazgo más relevante, que pudo ser advertido gracias el análisis detallado que proporcionó la metodología de Chion. Sin embargo, es necesario profundizar un poco más en el diálogo que se puede establecer entre los *entes sonoros*, los otros elementos de la banda sonora y los componentes de una película. Ya que se trata de una relación peculiar se propone verla a través de una estructura de cebolla, es decir, establecer las conexiones entre los *entes sonoros* y los elementos de la banda sonora, ambientes, diálogos, efectos y música, y luego, en relación con la fotografía, el guión, el casting y el montaje de la película, para intentar discernir cuál es el sentido de su existencia.

En consecuencia, la utilidad o funcionalidad específica de éstos es una premisa ardua de encontrar, dada su naturaleza desconocida y polisémica, pues no se le puede atribuir un sentido único a estos sonidos. Una de las razones de esta dificultad se vincula con el posible diálogo entre los *entes sonoros* y su potencial generador de fantasía. Al respecto afirma Dolar: "... la voz, los ruidos, lo oído, constituyen el núcleo de la formación de la fantasía; una fantasía es una fabulación construida alrededor de un núcleo sonoro" (pág. 162). Es por esto que el poder expresivo de los *entes sonoros* se vincula con cada uno de los escuchas, lo que equivale a plantear que la construcción de la fantasía que se da a

partir de los materiales propuestos *es completado* por cada uno de los espectadores, con su propia vivencia.

Los sonidos [o *entes sonoros*], esos intrusos que nadie invitó y que parecen cargar misteriosamente un sentido en sí mismos, independientemente de lo que se quiera expresar, excederán lo que intenten decir (Dolar, 2007).

Los *entes sonoros* son presencias a las cuales no se les puede encontrar funcionalidad concreta en el discurso narrativo, en otras palabras, no están narrando algo concreto o no ayudan a contar algo en sí mismos, incluso, hasta se podrían silenciar sin afectar el relato de la historia. Aunque esta última aseveración pudiese interpretarse como algo negativo, es sustancial reconocer lo que sí transformaría la ausencia de estos, sería la construcción de sentido y afectividad en el espectador. En definitiva, los *entes sonoros* aportan en la potencialización de la experiencia estética de la película, y es esta característica la que contribuye, de manera contundente, en la expresividad de la banda sonora, que al final modifica el entramado que resuena en todo *Babel*.

Finalmente, la aportación más importante encontrada en esta investigación no radica solo en reconocer la existencia a estos *entes sonoros*, sino, y sobre todo, por la intrincada comunicación con los demás elementos que constituyen el film. La gran expresividad de los *entes* de *Babel* se afina en la simulada inutilidad narrativa, en su aparente futilidad, que le otorga un carácter comunicativo y afectivo único y casi inaprensible. Todo esto coloca la banda sonora de *Babel* como ejemplo emblemático para desentramar procedimientos, herramientas y estrategias sonoras que enmarcan la “expresividad de lo inútil” y, lo que es mejor aún, le otorgan un sentido estético al sonido en el lenguaje cinematográfico.

5.2 El sonido y el cine

Al inicio de esta investigación, se planteó la discrepancia en el volumen de la literatura de lo visual respecto a la literatura sobre lo sonoro; derivado de ello, mucha de la producción impresa que aborda el tema del cine y sus oficios se centra en aspectos relacionados con la imagen cinematográfica como tal. Sin embargo, en el análisis de la propuesta sonora de *Babel*, podemos encontrar y demostrar que el sonido puede ser integrado en la resolución del relato, es decir, a partir de un objeto sonoro se suscitan las peripecias o las acciones que se desarrollan en cualquier historia. Del mismo modo, el sonido puede ser aprovechado como aglutinante en el montaje de la película, pues gracias a la fluidez del torrente sonoro se puede realizar una edición más continua o, por el contrario, resaltar más el contraste, y ambas posibilidades son utilizadas por Iñárritu en ésta película.

Otro aporte que se deriva de esta inmersión sonora, puede estar determinado por el potencial del sonido como constructor de relato y discurso en un producto audiovisual, pues si se vuelve a revisar con oídos más abiertos la producción de Iñárritu después de los hallazgos encontrados en esta investigación, se podría constatar que en el cortometraje *11'09"01 - September 11* también se encuentran algunos *entes sonoros* que aunados a toda la propuesta sonora hacen eco en la historia real-ficcional-bíblica, pues la *tragedia* real del desplome de las torres en Nueva York resuena con la *tragedia* de la incomunicación sonora en la película y al mismo tiempo se sincroniza con la *tragedia* de la fragmentación idiomática y dispersión de los hombres del mito bíblico. Todos estos relatos atravesados por flujos sonoros, textuales, reales y ficcionales, pero que al final crean sentido para potenciar una premisa: conflictos con la otredad.

Fuera del universo de *Babel*, el sonido podría seguir interviniendo en el guión de una película y aportar en la producción. Por ejemplo, en una historia hipotética una pareja protagonista va en un carro a toda velocidad por una autopista y choca fatalmente contra un árbol. En vez de gastar altos montos de dinero en la puesta en escena del choque, se puede solucionar esta representación utilizando información sonora, a saber: con el uso de un plano de un carro andando por una autopista a alta velocidad, seguido de un plano del árbol, luego se regresa al auto y corte a un plano al cielo donde se escuche el sonido del carro, aunado a un efecto sonoro de freno y finalmente un estruendo de choque. Este montaje permitiría generar la misma información que producir el choque explícitamente visto en la pantalla. En definitiva, desde la escritura del guión, se puede pensar en sonido, y en solucionar narrativamente las acciones y las emociones mediante objetos sonoros de diversa naturaleza: voces fuera de campo, efectos de pasos, sollozos, estribillos musicales, golpes de puerta, susurros, silencio, etc.

Propuestas de sonido como la de *Babel* permiten argumentar que en la banda sonora de una película no solo los sonidos diegéticos son funcionales; la existencia de presencias sonoras casi fantasmagóricas y acusmáticas ayudan a ampliar la expresividad sonora y dejan en el escucha la posibilidad de desafiar sus propias fantasías, como lo plantea el filósofo Mladen Dolar, para que los espectadores se transformen, así, en actores más activos en la experiencia cinematográfica.

Finalmente, sería idóneo realizar ejercicios de sensibilización sonora, principalmente con los hacedores cinematográficos, involucrando a directores, guionistas, fotógrafos y todos aquellos relacionados con la realización, esto con el fin de que identifiquen y se apropien de estrategias que permitan nutrir el diálogo entre el sonido y el oficio que cada uno desempeña en beneficio de la historia a contar. Con esta sinergia se

podrían explotar las características multidimensionales del sonido, pues en la experiencia cinematográfica la banda sonora proporciona la perspectiva hacia delante, mientras la imagen da la profundidad hacia atrás, y existiendo una correspondencia entre todos los elementos que constituyen una producción audiovisual se lograría superar la barrera del facilismo, y dejar de usar el sonido únicamente como acompañamiento o complemento de lo narrado.

5.3 El sonido y la vida

En un apartado anterior se propuso que nos interpretemos como seres audiovisuales, pues la vista y el oído son los sentidos con mayor rango de recepción. Sin embargo, estamos inmersos en una sociedad que atiende a un *autoritarismo visual*, por lo que el sonido pasa a un segundo plano en nuestra percepción de la realidad. Desde un punto de vista físico, resulta una gran contradicción esta tiranía visual ya que, gracias a la existencia de los párpados, se puede controlar y dosificar la información visual con la cual tenemos contacto, facultad que no ocurre con nuestros oídos. Al respecto comenta Lacan, citado por Mladen Dolar en *Una voz y nada más*:

Los oídos no tienen párpados, no pueden cerrarse, uno está constantemente expuesto, no es posible mantener distancia alguna respecto al sonido. Hay un crudo contraste entre lo visible y lo audible: el mundo visible presenta una relativa estabilidad, permanencia, peculiaridad, y una ubicación a la distancia; lo audible presenta fluidez, transitoriedad, un cierto carácter incoado, amorfo, y una falta de distancia. La voz es elusiva, siempre cambiante, mutable, fugaz,

imprecisa, opuesta a la relativa permanencia, solidez, durabilidad de lo visible
(pág. 95).

Gracias a esta peculiaridad, a esta inestabilidad y a la naturaleza efímera de las vibraciones sonoras, es que el sonido tiene tanto poder emocional y expresivo, como ya lo había planteado Barenboim. Por ejemplo, cuando oímos la grabación de una persona que ya ha muerto, sentimos que esa persona está aquí otra vez junto a nosotros, pero con la fotografía no ocurre lo mismo (Beyer, 1999, pág. 74). A pesar de esto, en la antigüedad (se debe reconocer con algo de nostalgia) las familias contaban con uno o varios álbumes familiares que contenían la historia en fotografías de las generaciones anteriores, lástima que no contamos con álbum de sonidos de nuestros ancestros, aunado a esto y para problematizar, vale decir que estamos experimentando un cambio histórico sonoro sin precedentes.

Recordar es vivir, y apenas hasta 1877 es que podemos registrar sonido de manera mecánica, un par de años después aparece la radio e inunda la cotidianidad de las ciudades, alrededor de 1927 se rompe la incipiente historia cinematográfica con el nacimiento del cine sonoro lo que implica una ruptura conceptual, y sobre todo emocional. Luego emerge el criticado walkman a fines de los años 70, enjuiciado porque se creía que, sobre todos los jóvenes, perderían la cabeza y la cordura por estar conectados todo el tiempo a aquel aparato sonoro; finalmente, la democratización del sonido comenzó en la era digital en la década de los 80, que nos zambulló en un flujo imparable hasta esta época virtual, donde las redes sociales se transforman en nuestros nuevos álbumes del recuerdo, con videos, sonidos e imágenes que hacen parte del torrente de archivos audiovisuales almacenados en nubes o en Internet. Ahora se puede grabar todo en audio, algunos jóvenes y perezosos

prefieren hablar y enviar el sonido, antes que escribir en las apps de mensajería instantánea, además, una voz nos puede guiar en el tráfico y hasta nuestro teléfono celular nos pregunta, con un tono cibernético: ¿en qué te puedo ayudar? (Siri en los iPhone).

En fin, estamos cotidianizados con numerosos sonidos digitales, sin embargo, aún estamos lejos de tener una sensibilidad-reflexiva sobre nuestro entorno sonante y un reconocimiento a la otredad, en definitiva, se hace urgente una educación auditiva en todos los niveles, que permita relacionarnos con nuestros universos sonoros de una manera consciente, pensante y, por qué no, creativa.

5.4 *Babel* para los oídos

Luego de realizar un análisis exhaustivo de *Babel*, se plantea una propuesta sonoro-narrativa-comunicativa para esta película, que está basada en la incomunicación de los seres humanos. Como principio y como único material de todos los objetos sonoros se utiliza la voz.

Este ejercicio plantea una sonorización a partir de ruidos producidos fonéticamente, es decir, todos los ambientes, efectos, música, diálogos y entes sonoros que se requieran son producidos por diferentes voces humanas, que emulan las fuentes originales. Toda la banda sonora estaría producida por fuentes humanas y no habría ningún sonido real o diegético dentro de esta propuesta. Esto pretende retar al espectador a contrastar un universo visual tangible y concreto, con un flujo de objetos sonoros de naturaleza conocida pero de morfología peculiar. También pretende llevar al extremo el concepto de vocentrismo al utilizar como único material de sonoridad la voz humana.

Para esto, es necesario realizar una taxonomía minuciosa de cada uno de los objetos sonoros que se requieren, así como definir su duración y sus variaciones correspondientes. Luego de ello se requiere producir el registro correspondiente y realizar la mezcla final.

Esto se entiende como un experimento para acercar a los espectadores a una experiencia cinematográfica, literalmente, más humana. Sin embargo, quedan muchos temas relacionados con el sonido y la cinematografía por explorar, y aportar así, de manera significativa, a la literatura vinculada con el universo sonoro.

5.5 La historia del sonido continuará...

Presentados los resultados, los análisis y las reflexiones producto de esta investigación, solo espero, en primera persona nuevamente, que se haya cumplido, así sea en parte, mi ilusión de haber conseguido sembrar una *prometedora semilla sonora*, que, abonada con curiosidad y regada con el paso del tiempo, germine y dé frutos materializados en pensamientos sonoros, recompensas que ayudarán a expandir la percepción que compartimos de nuestra existencia y a acercarnos a nuestros propios universos sonoros. Sin embargo, sé que junto a esta intención, quedarán plantadas también otras inquietudes, que sin duda provocarán más preguntas para nuevas investigaciones, relacionadas con el sonido en el lenguaje cinematográfico, los objetos sonoros en nuestro afecto, en nuestra cotidianidad, la percepción del sonido en los sueños, los paisajes sonoros internos y su relación con la vida misma.

Para concluir, propongo un último experimento: realizar un ejercicio de *escucha reducida*. Hagámosle caso a nuestro amigo Pierre Schafer (2003, pág. 159) quien dice que

al escuchar un objeto sonoro que nos proporciona una puerta que chirrea, podemos desinteresarnos de la puerta, para interesarnos más por el chirrido. En otras palabras, se trata de evitar conceptualizar acerca de las fuentes sonoras y centrarnos en el sonido mismo. Entonces, esta noche, antes de quedar profundo en sus sueños, cierre los ojos, abra sus oídos y sea consciente de todo el universo sonoro que le acompaña en su espacio de descanso, reconozca cada detalle (el tráfico que entra por la ventana, algún ladrido a lo lejos, un tica-tac desapercibido, quizás voces o gemidos o una sirena, pisadas...) Cuanto más escrupulosa sea su contemplación sonora, mucho mejor será el ejercicio, y al final, procure dar una respuesta a esta clásica paradoja: ¿hace ruido el árbol que cae cuando no hay nadie para escucharlo?

BIBLIOGRAFÍA

- Alejandro González Iñárritu trae la tragedia a México.* (15 de Septiembre de 2003). Recuperado el 20 de Junio de 2016, de El siglo de Torreón: <http://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/49781.alejandro-gonzalez-inarritu-trae-la-tragedia.html>
- Alemán, C. (2 de Marzo de 2015). *¿Cómo suena el entorno? Entrevista a Martín Hernández.* Recuperado el 10 de Enero de 2016, de <http://moreliafilmfest.com/como-suena-el-entorno-entrevista-a-martin-hernandez/>
- Altam, R. (2001). The Evolution of Sound Technology. En *Fim Sound* (pág. 81).
- Arriaga, G. (Productor), Arriaga, G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2003). *21 Gramos* [Película]. Estados Unidos.
- Arriaga, G. (Productor), Arriaga, G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2000). *Amores perros* [Película]. México.
- Abounouom, A. (Productor), Arriaga, G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2006). *Babel* [Película]. Estados Unidos.
- Arroyo, S. (1 de Febrero de 2007). *Quisiera hablar de la película Babel de Alejandro González Iñárritu.* Recuperado el 9 de Enero de 2016, de <http://www.razonypalabra.org.mx/cyl/2007/feb1.html>
- Barenboim, D., & Said, E. (2004). *Paralelismos y paradojas. Reflexiones sobre música y sociedad.* Barcelona, España: Círculo de lectores.
- Barenboim, D. (2008). *El sonido es vida. El poder de la música.* Bogotá, Colombia: Grupo Editorial Norma.

- Bejarano, M. (2007). *Música contreta. Tiempo destrozado*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Benet, V. (2004). *La cultura del cine: Introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Beyer, M. (1999). *El técnico de sonido*. Barcelona, España: Debate.
- Bordwel, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Madrid, España: Paidós.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. New York, United States of America: Routledge.
- Calvino, I. (1989). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid, España: Ediciones Siruela.
- Carmen Pereira Domínguez, J. S. (19 de Abril de 2012). *Babel: Cine y comunicación en un mundo globalizado*. Recuperado el 8 de Enero de 2016, de <http://polis.revues.org/119>
- Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Madrid, España: Cátedra.
- Chion, M. (1999). *El sonido, Música, cine, literatura*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, España: Paidós.
- Chion, M. (2004). *La música en el cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Curtis, I., Hook, P., Morris, S., & Bernard, S. (Compositores). (1979). *Transmission*. [J. Division, Intérprete, & I. Curtis, Dirección] United King.
- Dolar, M. (2007). *Una voz y nada más*. Buenos Aires, Argentina: Bordes Manantial.

Flick, U. (2007). *Introducción a la Investigación cualitativa*. Madrid, España: Morata.

Flood, K. (26 de Octubre de 2012). *The Premiere Of Alejandro G. Iñárritu's Short Film Naran Ja*. Recuperado el 20 de Junio de 2016, de The Creators Project: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/exclusive-the-premiere-of-alejandro-g-i%C3%B1%C3%A1rritu-short-film-inaran-jai>

Guerra, L. (2010). *Pensar el sonido, una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. Ciudad de México, México: UNAM.

Hernández, M. (27 de Febrero de 2015). Conversando con Cristina Pacheco - Martín Hernández. *Conversando con Cristina Pacheco* . (C. Pacheco, Entrevistador) Ciudad de México, México.

Azcarraga, E. (Productor), Iñárritu, A. G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2002). *11'09"01 - September 11* [Película]. Estados Unidos.

Bovaira, F. (Productor), Iñárritu, A. G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2010). *Biutiful* [Película]. México.

Iñárritu, A. G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (1995). *Detrás del dinero* [Película]. México.

Iñárritu, A. G. (Escritor), & Iñárritu, A. G. (Dirección). (2012). *Naran ja* [Película]. Estados Unidos.

Jullier, L. (2007). *El sonido en el cine*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica

Kenny, G. (Noviembre de 2010). This Can't End Well How We Live Now, or The New Humanism according to Alejandro Gonzalez Iñárritu. *Film Society of Lincoln Center* , 46 (6), págs. 46-49.

La Santa Biblia.

Labrada, J. (2009). *El sentido del sonido*. Barcelona, España: Alba.

Pellicer, J. (2010). *Tríptico cinematográfico. El discurso narrativo y su montaje*.

Estado de México, México: Siglo XXI.

Schaeffer, P. (2003). *El tratado de los objetos musicales*. Madrid, España: Alianza Música.

Sensación y Percepción. (2015). Recuperado el 13 de 07 de 2016, de Universidad Nacional Autónoma de México:

http://depa.fquim.unam.mx/amyd/archivero/SENSACIONYPERCEPCION_1124.pdf

Steiner, G. (2001). *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Ciudad de México, México: Paidós.

ANEXOS

ANÁLISIS DE LA PELÍCULA BABEL USANDO LA METODOLOGÍA DE MICHAEL CHION

1.1 – The Rifle

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Localización de puntos de sincronización / Comparación / Matrimonio a la fuerza				
Fragmento: 00:00:00 a 00:08:48				
Duración: 08:48				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:00:00	0 Introducción	Sonido	Amb.: Viento indeterminado va y viene. SFx: Pasos que se acercan. Animales en espacio abierto	
		... y el guion	Contexto.	
		... y la foto	N.A	
		... y la edición	Continuidad	
		... y el casting	N.A	
		... y el arte	N.A	
00:00:54	1 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- MORNING	Sonido	Amb.: Viento. SFx: Pasos, cuatro golpes sobre puerta de metal. Graznido de animales que reaccionan.	
		... y el guion	Construcción del contexto, creación de la atmosfera en la que se desenvuelven los personajes.	
		... y la foto	Construcción de la realidad	
		... y la edición	Continuidad en los planos	
		... y el casting	N.A.	
		... y el arte	N.A	
00:01:21	2 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- CONTINUOUS	Sonido	Amb.: Interior casa, al abrir la puerta se cuela viento de afuera SFx: Pasos y se abre puerta de metal Dial. Hassan: (En árabe) Good morning Abdullah... I brought you this...	
		... y el guion	Contextualización de la casa, los oficios que hace cada cual, la esposa cocina, los niños esperan.	R
		... y la foto	Una vez en el interior, la atmosfera cambia.	
		... y la edición	Continuidad	
		... y el casting	La voz ayuda a ubicar la nacionalidad de los personajes, aunque no es fácil de identificar, termina de reafirmar la identificación que se tiene de los rostros.	R
		... y el arte	Ayuda a confirmar lo que se desarrolla visualmente y que permite construir atmósfera.	
00:01:30	3 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- MOMENTS LATER	Sonido	Amb.: Interior casa, entra viento. SFx: Se abre costal, cartuchos, gallo, graznido de animales, algo se cocina (hervor), risas Dial.: H: It's almost new. Three hundred cartridges... The hunter who gave it to me said you can hit up to three kilometers away. Abdullah: Abdullah: How much do you want for everything? H: One thpusand dírhams. A: One	

			thousand dirhams? I'll give you one thousand and a goat.	
		... y el guion	A través de los diálogos se negocia el rifle. El sonido del rifle hace que su presencia comience a ser importante.	
		... y la foto	Coincide con la imagen, refuerza lo que se ve.	
		... y la edición	Continuidad en los planos	
		... y el casting	Los personajes que tienen diálogo son jerarquizados, es decir, son los más relevantes	R
		... y el arte	Ídem.	
		Imagen	En el interior de la casa, Hassan desenvuelve un rifle del bulto que venia cargando, en la casa esta su esposa y sus cinco hijos, todos observan la escena atentos a lo que muestra, se negocia el precio.	
00:02:37	4 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior sin tanto viento SFx: Accionar del rifle, Disparo que rebota por el eco, pasos, risas de mujeres, accionar de rifle, balido. Dial. H: With this rifle, your sons will be able to kill plenty of jackals. / Let one of your sons shoot. A: Let Yussef shoot. Ahmed: I want to shoot first. H: Look, load it like this. / This is the safety. Push it in when you're ready. / If he doesn't hit the jackals, at least he'll scare the shit out of them. A: Your turn. / Now this kid shoots a hell of a lot better than you.	
		... y el guion	El arma en la historia comienza a constituirse como un objeto mágico, como diría Ítalo Calvino, sin embargo, un sonido puede reforzarlo aún más, la presencia del primer disparo es fundamental para el desarrollo de la trama, pues, precedente a su existencia a su “deber ser” se genera un breve silencio (continúan los ambientes) que permite definir su nacimiento sonoro. Barenboim (2007) no lo explica mejor “El sonido que interrumpe el silencio representa una alteración de una situación existente, mientras que si surge de él es una alteración gradual de la situación existente. En términos filosóficos, podría decirse que es la diferencia entre ser y devenir” (Página 19). Primer disparo de los tres únicos que hará el protagonista en esta secuencia.	R
		... y la foto	Los espacios cerca de la casa o en la casa, tienen menos presencia de viento.	
		... y la edición	Continuidad.	
		... y el casting	Ídem.	
		... y el arte	Ídem.	
		Imagen	En el exterior de la casa se hacen dos ensayos con el rifle, un par de disparos, el hijo mayor (Ahmed) se pone celoso porque su hermano (Yussef) tiene mejor puntería, la familia se ríe.	
00:03:39	5 EXT. GOAT CORRAL -- LATER	Sonido	Amb.: Viento y exterior SFx: Balidos, pasos, Voces de los dos personajes que se van alejando Dial. Yasira: Your lunch. A: You better kill at least three jackals. H: And make sure no one sees you with the rifle, hide it if you see someone approach you.	
		... y el guion	El texto de los diálogos constituye una premonición que se desatará con el desenvolvimiento de la historia.	
		... y la foto	Ayuda a confirmar la profundidad de la ubicación de los personajes, es decir, de acuerdo a la distancia, las voces están más en primer plano o más alejadas.	R
		... y la edición	Ídem.	
		... y el casting	Ídem.	
		... y el arte	Ídem.	
		Imagen	Abdullah toma la comida, mientras Hassan carga la cabra, el padre les grita las ordenes a sus hijos mientras se retira junto al vendedor.	
00:03:57	6 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- LATER	Sonido	Amb.: Poco viento. SFx: Llanto de bebe, agua	
		... y el guion	Construye contexto y ayuda a perfilar a los personajes, en sus oficios.	
		... y la foto	Genera contraste entre los planes en los interiores y en exteriores.	R
		... y la edición	Genera contraste entre espacios.	
		... y el casting	Ídem.	
		... y el arte	Ídem.	
		Imagen	Yasira esta lavando ropa en un rio.	
00:04:04	7 EXT. SIDE WALL, YUSSEF	Sonido	Amb.: Poco viento, contraste con ambiente de interior. SFx: Balidos, movimientos de ropa.	

	AND AHMED'S HOUSE – CONTINUOUS		Dial.: Ahmed: (Voz en off a lo lejos) Yussef, Yussef...	
		... y el guion	Ayuda a generar tensión cuando los personajes tienen que enfrentarse a él, ya sea por llamado o por SFX.	
		... y la foto	Continúa contraste entre adentro y afuera.	
		... y la edición	Contraste.	
		... y el casting	Ídem.	
		... y el arte	Ídem.	
		Imagen	Yussef espía a su hermana mientras se desnuda, ella nota su presencia.	
00:04:14	8 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- CONTINUOUS	Sonido	Amb.: Interior, poco viento, contraste con ambiente de interior. SFx: Balidos fuertes, pasos, Se cae puerta Dial.: Ahmed: (Voz off y a lo lejos) Yussef...	
		... y el guion	Ídem.	
		... y la foto	Ídem.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	Genera contexto.	
		Imagen	Yussef sigue espionando a su hermana, quien reacciona a la caída de algo, Ahmed sale del corral de las ovejas y comienza a buscar a su hermano, mientras él sigue espionando a su hermana.	
00:04:28	9 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior SFx: Balidos, caída de persona, pasos. Dial.: Ah: What are you doing? / I told you not to spy on her again./ I said don't spy on her. Y: What the hell do you care? Ah: Come on, let's go.	
		... y el guion	Apoya en la contundencia de las acciones.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Ahmed encuentra a su hermano espionando, lo tira sobre el suelo y lo amenaza	
00:04:48	10 EXT. DESERT - DAY	Sonido	Amb.: Contraste de ambientes, tranquilo en casa y abierto mucho viento SFx: Rebaño de cabras, algo se cae, piedra cayendo en tarro, suspiro, disparo, rebaño espantado, patada de piedra Dial.: Ah: Five to two. Y: There's a jackal over there. / Over there. / What are you doing, you idiot?	
		... y el guion	Nuevamente el disparo como elemento detonador de ambientes tensionantes, también ayuda a perfilar el carácter de los personajes.	
		... y la foto	Se actualiza un poco el ambiente, a raíz de nuevos encuadres o paisajes.	
		... y la edición	Continúa construyendo continuidad y contraste de acuerdo al contexto.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Los hermanos sacan el rebaño, mientras se ponen a jugar con un tarro, hasta que uno de ellos ve un coyote, Ahmed dispara sin conseguir nada y su hermano se enoja.	
00:05:23	11 EXT. DESERT – LATER	Sonido	Amb.: Ambiente tranquilo, viento leve SFx: Animales a lo lejos, mordiscos, balidos, pasos Dial.: Y: Zora doesn't mind. Ah: She doesn't, but I do Y: This is between her and me. Ah: You're both pigs. Next time I'm going to tell my dad. Y: Stay out of this Ah: If you want me to stay out of it, don't do it.	
		... y el guion	S.N.A.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Los hermanos hablan debajo de un árbol, discuten y Yussef se para y se va.	
00:06:05	12 EXT. DESERT – LATER	Sonido	Amb.: Ambiente tranquilo, contraste de ambientes, ambientes bajan. Viento en la cima SFx: Pasos, , balidos, disparos con eco, sonidos rifle, carro acercándose, caída de casquillos, autobús acercándose, freno de autobús, gritos, pasos corriendo que coinciden con los de la siguiente escena. Dial.: Y: What are you doing? Ah: Hassan said that it could hit things three	

00:08:48	(Página 7)		kilometers away, but it can't even reach that rock over there. Y: That's because you don't know how to shoot. Give me the rifle. Ah: See, it can't reach it. Y: Give me another bullet. / See. Ah: Yeah, but that's not three kilometers. / Yussef, come here. / I bet you the bullet can't hit that far away. / These fucking bullets aren't any good. Y: You're not aiming right. / What'll you give me if I hit that car? I'll shoot. Ah: I'll shoot. / You see? Nothing happens. Y: Let me shoot. Ah: I told you. Hassan's a liar. / Shoot at that one... / See: nothing.	
		... y el guion	El sonido de un disparo hace que Yussef deje de tocarse y vaya con su hermano. Es a partir del sonido que los personajes se dan cuenta de que algo se detono, que más adelante sabremos que es el iniciador de toda la trama.	R
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	El sonido final de esta secuencia coincide con el inicial de la siguiente, son niños los que corre, pero las circunstancias son totalmente diferentes, al igual que el contexto, la locación, el país y los personajes.	X
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
	Imagen	Mientras su hermano cuida las cabras, Yussef se esconde para masturbarse, hasta que escucha los disparos y ve a su hermano disparando a las piedras y luego comienzan a dispararle a un carro y luego a un autobús, al darse cuenta que el autobús para, los hermanos salen corriendo.		

Secuencia 01 Yussef 1 (The rifle): Contrastes entre afuera y adentro, presencias de viento como pequeños personajes, el disparo como sonido representativo.

2 – Search For A Babysister

BABEL

Metodología: Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación

Fragmento: 00:08:49 a 00:14:25

Duración: 05:36

Abreviaturas: **T.C.:** Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica,, **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:08:49	13 INT. T.V. ROOM, L.A. HOUSE -- NIGHT	Sonido	Amb.: Casa y presencia de luciérnagas. SFx: Teléfono Dial.: Amelia, Richard (teléfono), Mike, Amelia (off fuera de la escena). Cambio de idioma	R
		... y el guion	Por los diálogos comienza una tensión en la historia, personajes con doble idioma, escena con doble idioma. Diálogos telefónicos.	R
		... y la foto	Ayuda a generar el contexto nocturno	
		... y la edición	El sonido viene de los pasos de la escena anterior, niños y contextos diferentes	X
		... y el casting	Uno de los personajes habla doble idioma, los demás le entienden.	
		... y el arte	Ayuda a generar contexto	
		Imagen	En una casa una señora y dos niños juegan, entra una llamada y la situación se tensiona, se termina el juego	
00:10:09	14 INT. CHILDREN'S ROOM, L.A. HOUSE -- NIGHT	Sonido	Amb.: Casa y presencia de luciérnagas SFx: Pasos, pasa un carro al fondo, cobijas Dial.: Mike (debajo de las cobijas) Amelia, Debbie – <u>Los diálogos acá son susurrados en toda la escena</u> Mus.: Entrar por primera vez unos acordes de guitarra y unen la escena.	R
		... y el guion	A través de los diálogos se habla de una situación desagradable con algún niño. La voz de Debbie, prácticamente en off hace que el personaje de Emilia entre a escena de nuevo	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	La música ayuda a la edición y genera el cambio entre noche y día.	
		... y el casting	S.N.A.	

		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	En una habitación están por dormir dos niños, Amelia la encargada los acuesta y al apagar la luz, uno de ellos, la niña dice tener miedo de morir.	
00:11:46	15 INT. AMELIA'S ROOM, L.A. HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Casa, Pájaros, SFx: Teléfono, rechinos cama Mus.: Acordes de guitarra que continúan de la escena anterior.	
		... y el guion	S.N.A.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Exterior casa, Amelia duerme y es despertada por el sonido de un teléfono.	
00:12:01	16 INT. KITCHEN, L.A. HOUSE -- CONTINUOUS	Sonido	Amb.: Casa, pájaros SFx: Dial.: Amelia, Richard (por teléfono con tono de voz fuerte y contundente), Mus.: Finalizan los acordes de guitarra	R
		... y el guion	Por diálogos sabemos algo de la trama, y la tensión se genera a través de un diálogo con textura de teléfono.	X
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	Continuidad con la música.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	En la cocina Amelia habla con Richard.	
00:12:36	17 / 18 INT. KITCHEN, L.A. HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Casa SFx: Televisor (música, tambores), cuelga teléfono Dial.: Amelia, Mujer (por teléfono) Mus.: Diegética del televisor	R
		... y el guion	S.N.A.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Mientras Debbie y Mike ven televisión, Amelia habla por teléfono	
NO EXISTE	19 EXT. STREET, LOS ANGELES DAY			
00:13:01	20 EXT. LUCIA'S HOUSE, LOS ANGELES -- DAY	Sonido	Amb.: Calle, niños gritando, carros Dial.: Amelia, Lucia	
		... y el guion	S.N.A.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	S.N.A.	
		... y el casting	Reconocemos nacionalidad de la mujer que habla	R
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Frente a una casa Amelia y una mujer dialogan.	
00:13:20	21 INT. CHILDREN'S ROOM, L.A. HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Casa SFx: Cosas moviéndose en maleta Dial.: Debbie, Amelia Mus.: Entra bajo	
		... y el guion	S.N.A.	
		... y la foto	S.N.A.	
		... y la edición	Entra bajo que acompañara el corte de escena	R
		... y el casting	S.N.A.	
		... y el arte	S.N.A.	
		Imagen	Amelia esta armando una maleta mientras habla con los niños.	
00:13:31	22 EXT. LOS ANGELES HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Calle, viento SFx: Motor, puerta de carro, besos, se abre puerta, se suben al carro, maletas entrando, cajuela se cierra, se cierran puertas, motor de carro Dial.: Amelia, Santiago, Debbie, Mike Mus.: Diégetica del auto que viene de la escena anterior (Extradiegética) y se apaga cuando se apaga el carro, y vuelve a aparecer al final de la escena.	X

(Página 14)	... y el guion	El personaje de Santiago se presenta con mucha música y sonido	
	... y la foto	S.N.A.	
	... y la edición	Ayuda al corte de una escena a otra por medio de la música	R
	... y el casting	Nuevamente conocemos la nacionalidad de los personajes.	
	... y el arte	Contraste entre un auto viejo (visual) con una música muy alta.	R
Imagen	Llega un joven en carro (Santiago) a recoger a Amalia, suben las maletas y todos suben al vehículo.		

Secuencia 02 Amelia 1 (Search For A Babysister): se introduce la música en la película, se usa para unir las escenas y la música extradiegética se transforma en diegética.

3 – The Accident

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Matrimonio a la fuerza				
Fragmento: 00:14:26 a 00:19:38				
Duración: 05:12				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Re f.
00:14:26	23 EXT. CASBAH TAMNOUGALT, MOROCCO-- DAY	Sonido	Amb.: Mercado, voces, animales, música de fondo Mus.: Se junta un poco de la escena anterior	
		... y el guion	Como contexto	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Mercado en Medio Oriente al aire libre, un camello, algunas carpas, compradores y turistas		
00:14:32	24 EXT. SMALL EATERY, MOROCCAN DESERT -- LATER	Sonido	Amb.: Viento, música muy al fondo Sfx: Cubiertos, voces, cantos al fondo, pasos, gaseosa, se tiran hielos, mas cubiertos, pasos, moscos. Viento estéreo Dial.: Anwar (en árabe), Richard, Susan Mus.: Entran acordes de guitarra de nuevo.	R
		... y el guion	Por diálogos, nos presentan las tensiones entre un pareja (Richard y Susan). Contraste entre estar solos y escuchar tanta gente.	X
		... y la foto	Contextualiza	
		... y la edición	Ambiente y ruidos aportan al corte entre planos	
		... y el casting	Reconocemos nacionalidad de los personajes	
		... y el arte	Contextualiza	
	Imagen	En un restaurante al aire libre, están Susan y Richard, piden de comer, traen unas gaseosas, ella las tira y discuten,		
00:17:20	25 EXT. BUS -- MOMENTS LATER	Sonido	Sfx: Un soplido de izquierda a derecha muy tenue Mus.: Vienen acordes de la escena anterior	
		... y el guion	Se deja toda la narración a la música	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Marruecos, calles en desierto.		
00:17:28	26 INT. BUS -- LATER	Sonido	Sfx: Al final de la escena comienza a entrar efecto del motor Mus.: Viene de la secuencia anterior	
		... y el guion	Se presentan los personajes con lo que no suena, no los escuchamos	X
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Continuidad con música	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	

		Imagen	Interior del bus, se presentan los personajes y Richard y Susan se toman de la mano, pero luego ella la quita.	
00:18:48	27 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto SFx: Motor de bus, llantas Mus.: Continua música	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
00:18:58	28 INT. BUS -- MOMENTS LATER (Página 19)	Imagen	El camión se desplaza por una carretera en el desierto.	
		Sonido	Amb.: Motor de bus SFx: Hojas de libros, <u>vidrio roto</u> , voces y al final gritos Dial.: Richard y personas Mus.: Continua música y la última nota queda como tensión, transformándose en una nueva entidad sonora E.S.: Última nota de la guitarra, genera una tensión y se queda allí.	X
		... y el guion	Los gritos y las voces aportan para construir el ambiente de tensión y confusión.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Los gritos y voces hacen que no se sientan los cortes.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	En el bus, un disparo entra por la ventana y hiere a Susan, Richard grita y solicita que se detenga el bus, los demás pasajeros se asustan y generan confusión.			

Secuencia 03 Richard 1 (The Accident): Aparición del primer ente sonoro, la música como único elemento narrativo sonoro. También narra lo que no se escucha.

4 – Volleyball Game

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias				
Fragmento: 00:19:39 a 00:27:52				
Duración: 07:13				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion		Descripción	Ref.
00:19:39	29 INT. VOLLEYBALL COURT -- DAY	Sonido	Amb.: Estadio deportivo, SFx: Golpes de balón, pitos de arbitro, voces, balbuceos, golpes de mano, pasos sobre piso, voces en altavoz, aplausos Dial.: Chieko (En señas con balbuceos)	
		... y el guion	Por balbuceos y sonidos poco inteligibles reconocemos que los personajes son sordos.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
00:20:45	30 INT. LOCKER ROOM, VOLLEYBALL COURT -- DAY	Imagen	En un juego de voleibol entre chicas, una jugada dudosa hace que una de las deportistas (Chieko) sea expulsada.	
		Sonido	Amb.: Duchas constante, vestier, SFx: Se abren y cierran lockers, risas finales, pasos Dial.: Chieko, joven	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	

		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En los vestiers del equipo, las jovencitas discuten hasta que Chieko se va.	
00:21:35	31 INT. YASUJIRO'S CAR -- DAY	Sonido	Amb.: Ciudad tráfico, voces en alta voz, mucho tráfico. <u>Mismo sonidillo que en el vestier</u> SFx: Moto que cruza sirve como corte, golpes de mano (lenguaje de señas) Dial.: Yasujiro, Chieko (Sonoramente parece monologo)	R
		... y el guion	El papá habla en voz alta por nosotros los espectadores.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Moto es usada para hacer corte.	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En el carro hablan el papá y su hija.	
00:22:56	32 EXT. STREET, TOKYO -- DAY	Sonido	Amb.: Mucho tráfico, se incrementan los sonidos de la calle SFx: Puerta Dial.: Yasujiro Mus.: Entra como música extradiegética para la siguiente escena.	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Utiliza la moto como entrada de escena y la música de bar como salida	
		... y el casting	NSA	
		... y el arte	NSA	
		Imagen	Calles de Tokio, Yasujiro detiene el auto y sale Chieko.	
00:23:28	33 INT. EVE'S -- DAY	Sonido	Amb.: Bar, risas, copas SFx: Copas, risas Dial.: Hostes, Chieko Mus.: Diegética alto volumen	
		... y el guion	Contextualiza que tipo de bar se encuentran	
		... y la foto	Con poca iluminación mucha música	
		... y la edición	Venimos de una escena y cortamos a otra por medio de la música	
		... y el casting	No reconocemos la nacionalidad por la voz	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Chieko entra a un bar y se encuentra con sus amigas que están coqueteando con un grupo de muchachos en una mesa de al frente.	
00:24:36	34 INT. EVE'S -- DAY	Sonido	Amb.: Bar, con música SFx: Juego de video, risas Dial.: Joven, Chieko Mus.: Diegética mas suave	
		... y el guion	Se construye la personalidad de Chieko gracias a la discriminación que sufre.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Chieko y una amiga cambian de ambiente y van a jugar maquinitas, un chico se acerca a coquetear y al darse cuenta que son sordas se aleja.	
00:25:54	35 INT. BATHROOM, EVE'S -- DAY	Sonido	Amb.: Baño bar SFx: Agua, baño, pasos, basura Dial.: Amiga, Chieko Mus.: Diegética con filtro	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Contrasta con la escena anterior y contrastará con lo que viene.	R
		... y el casting	SNA	

		... y el arte	SNA	
		Imagen	Chieko y su amiga hablan en el baño, Chieko se quita la ropa interior y salen.	
00:26:40	36 INT. EVE'S – DAY	Sonido	Amb.: Bar Sfx: Risas, voces, copas Mus.: Se puede dudar si es Diegética o extradiegética	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	(Página 24)	Imagen	En la mesa con sus amigas Chieko muestra su entrepierna a un grupo de muchachos, recibe un mensaje en el celular y sale.	

Secuencia 04 Chieko 1 (Volleyball Game): Aparición de un estribillo sonoro.

5 – Guilt Sick

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Comparación / Matrimonio a la fuerza				
Fragmento: 00:27:53 a 00:30:53				
Duración: 03:00				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:27:53	37 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto Sfx: Balido de oveja, patas sobre desierto	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	De una escena con música estridente se pasa a una con sonido más suave a través de un efecto.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Yussef y Ahmed arrear las ovejas por las montañas del desierto.	
00:28:05	38 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- LATER	Sonido	Amb.: Desierto Sfx: Aluminio, balido de ovejas	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Entran las ovejas al corral.	
00:28:13	39 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- LATER	Sonido	Amb.: Habitación, cambio de ambiente al abrir la puerta Sfx: Dial.: Yasira, Ahmed, Yussef	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Absoluto contraste entre el interior y el exterior	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Yasira regaña a los niños por estar sentados en la habitación sin hacer nada.	
NO EXISTE	40 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- DAY	Sonido		
00:28:45	41 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- EVENING	Sonido	Amb.: Desierto, viento Sfx: Moscos, motor auto, balido de ovejas Dial.: Abdullah, Ahmed Mus.:	
		... y el guion	Genera contexto	

		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Ahmed y Yussef están colgado pieles, en una camioneta llega Abdullah quien se baja y entra a casa.	
00:29:28	42 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- EVENING	Sonido	Amb.: Casa, cocina SFx: Ruido al comer, habitación, platos Dial.: Abdullah, Yasira, Yussef	
		... y el guion	Por diálogos nos enteramos de la muerte de una turista americana en manos de terroristas	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En la casa toso cenan, los hombres y la mamá a un lado, las hijas en otro, conversan.	
00:30:32	43 INT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- NIGHT (Página 28)	Sonido	Amb.: Noche, viento SFx: Puerta rechinando Mus.: Entra música de escena siguiente.	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Contraste con la música que suena de la siguiente escena.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los niños descansan en cama sin lograr dormir.	

Secuencia 05 Yussef (Guilt Sick): Continua contraste entre adentro y afuera, puerta como estribillo de tensión.

6 – Crossing The Border

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / sincronización / Comparación /				
Fragmento: 00:30:54 a 00:35:40				
Duración: 04:46				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:30:54	44 EXT. BORDER CROSSING -- DAY	Sonido	Amb.: Calle, cruce frontera Mus.: Celso piña, viene de la secuencia anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Viene de la secuencia anterior	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En el carro de Santiago cruzan la frontera Amelia, Debbie y Mike	
00:31:20	45 INT. SANTIAGO'S CAR -- DAY	Sonido	Amb.: Carro y calle SFx: Dial.: Santiago, Amelia, Debbie, Mike, las últimas palabras de Santiago se pasan a la escena siguiente. Mus.: Continua Celso Piña	R
		... y el guion	Por diálogos confirmamos que han cruzado la frontera	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Conversan en el auto.	

00:31:44	46 EXT. TIJUANA -- DAY	Sonido	Amb.: Ciudad, exteriores, voceadores Mus.: Continua Celso Piña	
		... y el guion	Contexto. El ambiente mexicano es el mas bulliciosa y sonoramente vibrante. Se diferencia del japones, porque aunque hay música en este último, en México hay mucha mas variedad sonora,	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Continuidad constante	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Hacen un recorrido por Tijuana y salen de la ciudad	
No existen	47 INT. SANTIAGO'S CAR -- DAY	Sonido		
	48 EXT. PARK, TIJUANA -- DAY			
	49 EXT. TIJUANA -- DAY			
	50 EXT. DESERT HIGHWAY - DAY			
	51 EXT. DESERT HIGHWAY - DAY			
00:33:03	52 EXT. HAMLET "LOS LOBOS" -- DAY	Sonido	Amb.: Finca, voces, altavoces, gallinas Sfx: Carros, gallos Dial.: Comadre, Amelia, Santiago, Lucio Mus.: Algunos instrumentos	
		... y el guion	Reconocemos nacionalidad de los personajes	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	Construcción de ambiente escenográfico	
		Imagen	Llegan a la hacienda, se encuentran con la familia, presentan a los niños con Lucio que jugará con ellos.	
00:34:04	53 INT. ROOM, HAMLET "LOS LOBOS" -- DAY	Sonido	Amb.: Habitación, ambiente exterior se mezcla, voces Sfx: Risas Dial.: Hija 1, Amelia, Hija 2 Mus.:	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Las hijas de Amelia le ayudan a colocarse el vestido.	
00:34:31	105 EXT. CHICKEN COOP – DAY (Página 61) "53 B EXT. HAMLET "LOS LOBOS" – DAY" (Continúa página 33)	Sonido	Amb.: Hacienda Sfx: Gritos niños, aleteos Dial.: Santiago Mus.: Ensayos de música	
		... y el guion	Construcción de la atmósfera festiva, a través de los gritos de los niños, la música y los sonidos de las gallinas. Ayuda a ubicar exactamente donde se encuentran.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los niños son reunidos por Santiago para atrapar unas gallinas, Debbie atrapa la primera y luego Santiago las despescueza, Mike queda sorprendido	

Secuencia 06 Amelia 2 (Crossing The Border): Mucho uso del sonido para unir las escenas, la música y los diálogos se crucen de una a otra, la escena final de la gallina podría relacionarse con la escena siguiente de la americana en apuros.

7- In Need Of A Doctor

BABEL**Metodología:** De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización**Fragmento:** 00:35:41 a 00:44:27**Duración:** 08:46**Abreviaturas:** **T.C.:** Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica,, **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:35:41	54 EXT. DESERT ROAD, MOROCCO -- DAY	Sonido	Amb.: Bus, con barullo de personas, cuando se abre la puerta se mete el ambiente exterior SFx: Gritos, cuerpos rosando, barullo en varios idiomas, puerta se abre Dial.: Richard, Anwar E.S.: Bajo continuo y sinuoso	X
		... y el guion	Construcción de confusión con varios idiomas	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Continuidad en los cortes	
		... y el casting	Se reconocen diversas nacionalidades	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Richard desesperado ve a Susan sangrante, pregunta por un doctor en medio de la confusión del interior del bus, ve por una ventana que se acerca un vehículo y se baja.		
00:36:32	55 EXT. DESERT HIGHWAY -- DAY	Sonido	Amb.: Viento, desierto SFx: Motor, golpes sobre el vehículo Dial.: Richard	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Richard se acerca al conductor del auto y solicita ayuda, este sale huyendo.		
00:36:48	56 EXT. DESERT HIGHWAY -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto SFx: Rueda sobre pavimento, motor bus	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	El bus da la vuelta y regresa en su trayecto		
00:37:01	57 / 59 INT. BUS -- DAY	Sonido	Amb.: Bus SFx: Gritos y voces de turistas Dial.: Turista, Richard, Anwar	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Richard y Anwar hablan de ir al pueblo de este pues es lo más cercano, los pasajeros del bus se enojan.		
No existe	58 EXT. DESERT HIGHWAY -- DAY	Sonido		
00:37:24	60 EXT. DESERT HIGHWAY -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto SFx: Motor camión, ruedas sobre piedras	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
	... y el casting	SNA		

		... y el arte	SNA	
		Imagen	El camión toma un desvío de la carretera	
00:37:31	61 INT. BUS -- DAY	Sonido	Amb.: Camión Sfx: Quejido de dolor de Susan	
		... y el guion	Se evidencia sufrimiento de la protagonista	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Susan esta tendida en el bus gimiendo de dolor.	
00:37:35	62 EXT. HAMLET -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto Sfx: Motor de bus, voces de personas, reja Mus.: Estribillo musical de guitarra E.S.: Voces como rezando	X
00:38:28	63 EXT. ANWAR'S HOUSE -- DAY	... y el guion	SNA	
No existe	64 INT. BUS -- DAY	... y la foto	SNA	
00:38:40	64 INT. BUS -- DAY	... y la edición	Continuidad con la música	
	65 EXT. HAMLET -- DAY	... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	El bus entra a un pueblo con casas y personas humildes, se estaciona y Richard y Anwar llevan a Susan por las calles del pueblo bajo la mirada de los habitantes.	
00:39:08	66 INT. ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto Sfx: Reja Dial.: Richard, Anwar, Susan Mus.: Continúa de la escena anterior	
		... y el guion	Se incrementa el dolor de Susan	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Anwar encamina a Richard hacia su casa mientras éste carga a Susan	
00:39:18	67 EXT. PATIO, ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Desierto Sfx: Quejidos, pasos Mus.: Continúa de la escena anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard entra en el patio de la casa de Anwar	
00:39:24	68 INT. ROOM, ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Interior casa Sfx: Voces de múltiples idiomas Dial.: Richard, Anwar, Abuela	
		... y el guion	Por diálogos sabemos que Richard debe llamar a la embajada comienza a evidenciarse la falta de comunicación del idioma, rememoración de Babel	X
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	Reconocemos la nacionalidad	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard deja a Susan recostada y solicita a la abuela que la cuide mientras este sale a llamar a su embajada	
00:40:10	69 EXT. ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Pueblo en el desierto Sfx: Pasos Dial.: Richard, turistas (en varios idiomas) Mus.: Comienza música, nueva E.S.: Voces de mujeres aparecen al final de la escena	X
		... y el guion	Se presenta la discusión de los turistas, en los diálogos, se percibe tensión.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	

		... y el casting	Se reconocen múltiples nacionalidades	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard sale en busca de un teléfono y es abordado por los demás turistas del bus quienes lo instigan y cuestionan de que es peligroso quedarse en el pueblo, al final Richard sale con Anwar.	
00:40:43	70 EXT. HAMLET -- DAY	Sonido	Amb.: Pueblo desierto SFx: Pasos Dial.: Anwar, persona Mus.: Continúa y comienza a ser un poco abstracta ¿podría ser un E.S.?	X
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	Nacionalidades	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Anwar le pregunta a una persona frente a una tienda si pueden usar el teléfono.	
00:40:48	71 INT. ROOM, ANWAR'S HOUSE -- DAY	Imagen	Amb.: Interior casa SFx: Risas niños, se cierra ventana, quejidos de Susan Dial.: Abuela susurros Mus.: Continúa de las escenas anteriores,	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	La abuela que cuida a Susan espanta a los niños que están mirando en la ventana de la casa y la cierra, Susan tiene cara de desesperación.	
00:41:14	72 INT. GENERAL STORE -- DAY	Sonido	Amb.: Local SFx: Televisor con música, que luego es apagado Dial.: Richard, Rachel (por teléfono) Mus.: Música Diegética	
		... y el guion	Conexión con América a través del sonido	X
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard habla con una Rachel por teléfono, en la puerta curiosos ven la llamada telefónica.	
00:42:01	73 INT. ROOM, ANWAR'S HOUSE – DAY (Llega doctor y cosen la herida, escena cambiada del guión reemplaza las escenas 74 a 79) (Página 47)	Sonido	Amb.: Exterior de pueblo e interior de casa SFx: bicicleta, quejas de Susan, balado de ovejas, hilo, encendedor, gritos, jaleos de cuerpo, zapateos, Dial.: Doctor, Richard, Anwar	
		... y el guion	Continúa el conflicto del idioma	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Un doctor llega en bicicleta, entra a la habitación, cose a Susan a pesar de sus restricciones.	

Secuencia 07 Richard 2 (In Need Of A Doctor): En las secuencias de Richard aparecen las presencias sonoras que no encontramos hasta ahora en otras secuencias, iniciamos las nuevas músicas, los gritos de Susan se contrastan con la escena siguiente que es silente.

8 – Police Visit

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación

Fragmento: 00:44:28 a 00:50:00

Duración: 05:32

Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.					
T.C.	Escena del guion	Descripción			Ref.
00:44:28	80 INT. DENTIST'S OFFICE -- DAY	Sonido	Amb.: Silencio y cuatro segundos al final entra ambiente de oficina SFx: Teléfono, voces, pasos	X	
		... y el guion	Primera escena de total silencio.	X	
		... y la foto	SNA		
		... y la edición	De un grito desgarrador de Susuan pasamos a un silencio en corte	R	
		... y el casting	SNA		
		... y el arte	SNA		
	Imagen	Chieko espera en una sala de espera, luego la recepcionista le avisa que ya puede entrar.			
00:44:51	81 INT. DENTIST'S OFFICE -- DAY	Sonido	Amb.: Consultorio SFx: Bandeja, ropa, jaleos, gritos, caída de agua Dial.: Odontólogo Mus.: Comienza música y al parecer con tintes de Ente Sonoro		
		... y el guion	SNA		
		... y la foto	SNA		
		... y la edición	SNA		
		... y el casting	SNA		
		... y el arte	SNA		
	Imagen	Chieko esta recostada en el consultorio, el dentista la examina y ella le toma la mano y la pone en su entrepierna, el doctor se disgusta, una enfermera entra y el doctor le pide a Chieko que salga.			
00:46:13	82 EXT. TOKYO STREETS -- DAY	Sonido	Mus.: Continua de la secuencia anterior		
		... y el guion	SNA		
		... y la foto	SNA		
		... y la edición	SNA		
		... y el casting	SNA		
		... y el arte	SNA		
	Imagen	Chieko caminando por las calles de Tokio			
No existe	83 EXT. APARTMENT BUILDING, TOKYO -- DAY	Sonido			
00:46:37	84 INT. LOBBY, TOKYO APARTMENT BUILDING -- DAY	Sonido	Amb.: Sobre un plano de goteo entran las voces de los policías, ambiente lobby edificio SFx: Voces, gritos, goteo de agua, pasos Dial.: Hamano, Mamiya, portero		
		... y el guion	Por diálogos unos policías desean hablar con el papá de Chieko, el portero les indica a los policías que deben hablar de frente, detona las acciones.		
		... y la foto	SNA		
		... y la edición	SNA		
		... y el casting	SNA		
		... y el arte	SNA		
	Imagen	Dos policías hablan con un portero de un edificio de apartamentos, este les indique que Chieko que acaba de llegar es la hija de quien buscan, ellos la abordan, el portero les avisa que es sorda y que requieren pararse al frente de ella para que los entiendan, ellos hablan con ella y finalmente se van.			
00:48:00	85 INT. CHIEKO'S APARTMENT -- DAY	Sonido	Amb.: Casa más tranquilo que el anterior, se siente un poco el exterior SFx: Se abre puerta, llaves, sonidos de sordomuda, sonido de fondo de celular y efectos digitales, risas		
		... y el guion	SNA		
		... y la foto	SNA		
		... y la edición	SNA		
		... y el casting	SNA		
		... y el arte	SNA		
	Imagen	Chieko llega a su casa, se quita los zapatos, encuentra una nota de su padre que le indica que se demora, en su habitación habla con una de sus amigas por			

			medio del celular mientras ella se cambia.	
00:48:40	86 INT. CHIEKO'S ROOM -- DAY	Sonido	Amb.: Sala SFx: Televisor (cambio de canales), timbre de sordo. Mus.: Diegética del televisor	
		... y el guion	Escuchamos la noticia del asesinato en Medio Oriente	X
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	Una lámpara para avisar que hay alguien en la puerta.	
		Imagen	Chieko esta acostada viendo televisión y cambiando de canales, hasta que se da cuenta que hay alguien en la puerta.	
00:49:05	87 INT. LIVING ROOM, CHIEKO'S APARTMENT -- DAY (Página 51)	Sonido	Amb.: Casa SFx: Se abre puerta, sonido de sordas, pasos, risas Mus.: Inicia música	
		... y el guion	Por diálogos nos enteramos de que algo sucedió con la mamá Chieko	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Chieko abre la puerta y se encuentra con Mitsu, se disponen a salir. Mitsu se da cuenta de la tarjeta de los policías y conversan sobre este tema y salen.	

Secuencia 08 Chieko 2 (Police Visit): Primera escena con silencio, y secuencia que comienza con una especie de Ente sonoro. Se introduce el contexto del ataque a la americana por el audio.

9 – The Gun Trail

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Localización de puntos de sincronización / Comparación

Fragmento: 00:50:01 a 00:55:54

Duración: 05:53

Abreviaturas: **T.C.:** Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica., **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
00:50:01	88 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- MOMENTS LATER	Sonido	Amb.: casi imperceptible. SFx: gota, pollos, pasos sobre piedras Dial.: Mus.: Especial de oud.	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Especie de ente sonoro mezclado con música que conecta con la siguiente escena.	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los niños esconden el rifle en una gruta, y la cubren con algunas ramas cecas	
00:50:48	89 EXT. HIGHWAY, DESERT -- MORNING	Sonido	Amb.: Casi imperceptible SFx: conversaciones por radioteléfono. Dial.: Alarid, anciano Mus.: Continúa de la escena anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los policías indagan sobre los disparos a un grupo de personas en la carretera, le avisan que encontraron algunos cartuchos.	

00:51:12	90 EXT. MOUNTAIN RANGE -- MORNING	Sonido	Amb.: Viento SFx: Pasos Dial.: Alarid, Mus.: Continua de la anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
No existe	91 EXT. DESERT -- MORNING	Sonido		
00:51:57	92 EXT. HASSAN'S HOUSE -- MORNING	Sonido	Amb.: Viento SFx: Cortadura de hierva seca, carros sobre carretera de piedra, efecto puerta, caída de chuchillo, voces en radiotéfonos Dial.: Hassan, Esposa de Hassan, policía Mus.: Continua de la escena anterior y termina.	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	En corte de planos hay corte de ambientes	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Un grupo de policías llega en camionetas a casa de Hassan, lo someten.			
00:52:43	93 (95) EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE – DAY (Escena adelantada)	Sonido	Amb.: Viento SFx: Moscas, elementos sobre piedra, bramidos. Dial.: Abdullah	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Abdullah les da a sus hijos unas pieles para vender, ve como ellos se alejan.			
00:53:08	94 EXT. HASSAN'S HOUSE – DAY	Sonido	Amb.: Viento SFx: Voces en radio teléfono, golpe en la cara Dial.: Hassan, Alarid	
		... y el guion	Hassan finalmente cuenta que venido el rifle.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Corte a partir de efecto de viento.	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Alarid interroga a Hassan que se encuentra amarrado.			
No existe	95 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- LATER	Sonido		
00:53:45	96 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Viento, cambio de ambiente de exterior a interior de carro y exterior. SFx: Llantas sobre carretera tierrosa, frenos de autos, vidrio automático, voces en radioteléfono, motor de carro Dial.: Alarid, Yussef	X
		... y el guion	Yussef miente sobre la ubicación de la casa. Gracias al diálogo del capitán descubrimos que los niños están caminando sobre tumbas.	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Corte a partir de efecto de viento, cambio de interior a exterior	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	El grupo de policías se encuentra con Ahmed y Ysuffe y los interrogan, luego salen.			
00:55:10	97 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE – DAY	Sonido	Amb.: Viento. SFx: Pasos corriendo, respiraciones rápidas, validos, agua que se derrama, golpes y caída. Agua moviéndose.	

(Página 57)		Dial.: Yussef, Ahmed, Abdullah	
	... y el guion	Se descubre que los niños dispararon y que Yussef espía a su hermana. Al confesar esto último, ella deja de hacer una actividad que generaba un efecto de fondo, y se genera un silencio que se podría denominar dramático.	R
	... y la foto	SNA	
	... y la edición	SNA	
	... y el casting	SNA	
	... y el arte	SNA	
Imagen	Los niños llegan corriendo a casa, confiesan que dispararon y terminan peleando, el papá los separa.		

Secuencia 09 Yussef 3 (The Gun Trail): La música invade casi la mitad de la secuencia, aparece un breve objeto sonoro con apariencia de Ente sonoro, se genera tensión cuando un sonido desaparece abruptamente.

10 – Mexican Wedding

BABEL				
Metodología: Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación				
Fragmento: 00:55:55 a 01:01:17				
Duración: 06:22				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción	Ref.	
00:55:55	139 EXT. HAMLET "LOS LOBOS" – LATER (Página 78)	Sonido	Amb.: Casi imperceptible SFx: Pito de automóvil, gritos aplausos Dial.: Santiago Mus.: Diegética de banda	X
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se corta escena con pito de carro	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Los novios salen de la iglesia, son acompañados por la banda hasta el lugar de la ceremonia.			
00:56:10	140 EXT. HAMLET "LOS LOBOS" -- DAY	Sonido	Amb.: Casi imperceptible SFx: Aplausos, gritos, silbidos, silbidos en primer plano Dial.: Cantante, (efecto amplificado), Santiago, Jacinto Mus.: Diegética de banda, múltiples veces	X
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Cambio de plano, cambio de música.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Todos bailan y se divierten con la música en vivo. Santiago le pide a su tía bailar. Jacinto le solicita a Amelia bailar.			
00:58:21	141- 142 EXT. HAMLET "LOS LOBOS" – NIGHT (fusionadas y cosas nuevas) (Página 80)	Sonido	Amb.: Fiesta SFx: Aplausos y gritos. Niños y gritos, juegos Disparos que cambian la música Dial.: Mus.: Música Diegética, desaparece con Chavela Vargas en extradiegética y todo lo demás desaparece	R
		... y el guion	Con un texto en off se soluciona lo que pasa con Mike.	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	La música ayuda a generar las elipsis. La mezcla cambia de plano en plano.	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
Imagen	Todos comen, gente baila, aparece el pastel, suben al novio en el brinca brinca,			

			dentro de la casa Amelia y Jacinto se besan, hacen la tanda del dólar, la novia muerde el pastel. La fiesta continúa.	
--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Secuencia 10 Amelia 3 (Mexican Wedding): Es la secuencia con mayor propuesta, pues la música diegética es cortada y se introduce una extradiegética, los ambientes, diálogos y efectos desaparecen, sin embargo en algunas ocasiones volvemos al ambiente de la secuencia, y nuevamente nos quedamos con la música que desaparece abruptamente por unos disparos. Y retorna la música diegética.

11 – Local Medicine

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización				
Fragmento: 01:01:18 a 01:05:09				
Duración: 03:51				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:01:18	115 EXT. DAY (Adaptado)	Sonido	Sfx: voces con efecto radioteléfono Mus.: Música oud	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se corta música	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Pueblo, personas caminando interior del bus, contexto de pueblo en el desierto		
01:01:50	116 INT. ANWAR'S HOUSE – DAY (Adaptado)	Sonido	Amb.: Casa, un poco exterior. Sfx: Quejas, ventana, suspiros Dial.: Susan, Richard, Anciana	
		... y el guion	Sabemos que Susan se va calmando por que deje de hacer respiraciones fuertes, es decir por el sonido	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se introduce diálogo de la escena siguiente como corte.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Susan se queja de dolor, anciana le da a Susan algo de fumar que la alivia,		
No existe	117 EXT. ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido		
01:03:54	118 INT. BUS -- DAY	Sonido	Amb.: Interior bus, exterior Sfx: voces, algunos gritos y pasos Dial.: en francés , Jane, Conductor, Tom (cambian de acuerdo al corte de plano)	X
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Corte de ambientes, los voces también cambian de acuerdo al corte de plano, cambios bruscos	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	En el autobús un hombre se esta sofocando, y otro decide que ya es tiempo de salir, se baja del autobús muy seguro de hablar con Richard, atraviesa las calles del pueblo. La gente lugareña observa.		
No existe	119 EXT. PATIO, ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido		
01:04:32	120 INT. ROOM, ANWAR'S	Sonido	Amb.: Sin determinar. Dial.: Muchas voces	

	HOUSE -- DAY	... y el guion	Susan se entera, por diálogos que se quieren llevar el autobús	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Estando dentro de la casa, escuchamos lo que esta afuera de ella.	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Susan ve el techo mientras escucha lo que ocurre afuera.	
01:04:49	121 EXT. ANWAR'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Entra el ambiente, aunque los diálogos ya venían desde la secuencia anterior SFx: Niños, pasos Dial.: Richard, Tom	
		... y el guion	Se genera una tensión narrativa cuando, por diálogos le dicen a Richard que solo tiene 30 minutos para que llegue la ambulancia, si no, ellos se van en el bus.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Corte directo a rieles de tren.	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard discute con algunos turistas en el patio de la casa de Anwar	

Secuencia 11 Richard 3 (Local Medicine): Una mezcla especial pues en la edición se aprovechan los cortes de los planos para tener efectos distintos de los diálogos, los diálogos se introducen de un plano a otro, atravesando los espacios, y escuchamos adentro lo que ocurre afuera.

12 – Tokyo Nighth

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación

Fragmento: 01:05:10 a 01:15:25

Duración: 10:15

Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:05:10	122 EXT. STREET, TOKYO -- DAY	Sonido	Amb.: Ciudad SFx: Trenes	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Profundidad de plano en sonido e imagen	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	La ciudad de Tokio, metro	
01:05:14	123 EXT. PARK, TOKYO -- DAY	Sonido	Amb.: Ciudad, voces, fuente, calle, muy cargado y desaparece SFx: Bicicleta (paneó) Sonidos de aeropuerto en un exterior, lagua cayendo, fuente, licor, sirenas Dial.: Entre sordomudos Kumiko, Cheiko Haruki Mitsu Mus.: Comienza entre música y ente sonoro	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	El ambiente continua de la escena anterior	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Cheiko se encuentra con sus amigas, aparece un primo de una de ellas, les ofrecen licor y comienzan a coquetear	
01:08:20	124 EXT. PARK, TOKYO -- LATER	Sonido	Amb.: SFx: Dial.: Mus.: La música se apodera de la banda sonora	R

			E.S. el más obvio de todos	
		... y el guion	El sonido es usado para crear el ambiente emocional de Cheiko	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los adolescentes juegan en la fuente, los columpios y se divierten en estado de drogadicción.	
01:09:20	125 INT. TAXI, TOKYO – EVENING (Metro)	Sonido	SFx: Efectos que tiene que ver con lo que vemos. Paneos Música: inicia extradiegética desde mucho antes que sepamos que es diegética. E.S. Continua de la escena anterior al final se mezcla con la música	R
		... y el guion	No se oye un diálogo.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Independiente de la banda sonora	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los adolescentes están en el metro, luego en las calles hasta entrar en una discoteca	
No existe	126 EXT. NIGHTCLUB STRIP, TOKYO -- NIGHT	Sonido		
01:10:15	127 INT. HALLWAY, NIGHTCLUB -- NIGHT	Sonido	Amb. Enrarezido al final de la secuencia SFX. Algunos sollozos de bebe cuando Chieko camina sola Mus.: De discoteca, se corta e algunas subjetivas de Cheiko E.S. Continua en un fade largo	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se corta la música diegética en subjetivas de Chieko, luego se corta la lógica y los silencios se entremezclan con planos subjetivos y no subjetivos.	R
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Los adolescentes entrar a la discoteca, bailan y se divierten. Chieko ve como su galán se besa con su amiga.	
01:14:25	128 INT. LOBBY, TOKYO APARTMENT BUILDING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Lobby, agua cayendo SFX: Puerta, teclas de teléfono. Dial.: Vigilante	
		... y el guion	Chieko quiere hablar algo de su padre con el detective.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Cuando habla el portero, tenemos imágenes del detective, nunca escuchamos el ambiente de él	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Cheiko llega a su edificio y solicita al portero que se comunique con la policía. Planos del Policía.	

Secuencia 12 Chieko 3 (Tokio Nigth): Sin duda es la secuencia con mejor propuesta sonora de todas, tanto en la mezcla como en el uso de entes sonoros y su relación con la historia, es decir útiles desde una mirada narrativa.

13 – On The Run

BABEL

Metodología: Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación

Fragmento: 01:15:26 a 01:19:59

Duración: 04:33

Abreviaturas: T.C.: Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica, **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:15:26	129 EXT. YUSSEF AND AHMED'S HOUSE -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior viento SFx: Cachetadas, pisadas, mocos, balidos Dial.: Abdullah, Yussef, Ahmed	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
01:16:26	130 EXT. HASSAN'S HOUSE -- DAY	Imagen	El padre interroga a los hijos sobre los sucedido, los cachetea a cada uno.	
		Sonido	Amb.: Viento, mas agudo que el anterior, analizar más SFx: Moscas, gallinas, pasos, plástico Dial.: Hassan, Policía	R
		... y el guion	Por diálogo Hassan habla de la foto donde se comprueba que le regalaron el rifle, dice que su esposa lo puede traer.	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se contrasta esta secuencia con la anterior a través de las sutilezas de los ambientes.	R
		... y el casting	SNA	
01:17:18	131 EXT. DESERT - DAY	... y el arte	SNA	
		Imagen	Mientras continúan esposados son interrogados Hassan y su esposa sobre el origen del rifle	
		Sonido	Amb.: Exterior viento, vuelve el contraste SFx: Pasos, sonido de ramas secas, pasos Dial.: Abdullah	R
		... y el guion	A través de los diálogos	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
01:17:50	132 EXT. HASSAN'S HOUSE -- DAY	... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Abdullah y los niños sacan el rifle del escondite y se marchan	
		Sonido	Amb.: Interior de camioneta se abre la puerta y cambia el ambiente, viento SFx: Puerta, pasos, patada, voces de radioteléfono, motor Dial.: Alarid, esposa de Hassan Mus.: Comienza la música E.S.: Para ser entre música y Ente sonoro	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
01:18:28	133 EXT. DESERT - DAY	... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	El capitán llega y golpea a Hassan porque le dio información equivocada, lo pateo y se lleva a su esposa para que les diga donde esta Abdullah.	
		Sonido	Amb.: Exterior SFx: Pasos, motor, llantas Dial.: susurros Mus.: Instrumento de cuerda	
		... y el guion	SNA	
... y la foto	SNA			
... y la edición	SNA			

		edición		
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Abdullah camina con los hijos por la montaña, en el interior de una patrulla los busca la policía.	
01:18:45	134 INT. POLICE TRUCK – DAY	Sonido	Amb.: Interior de carro de policía SFx: Motor, pasos Dial.: Esposa de Hassan Mus.: Continua música. Posibles presencias sonoras en medio de la música	R
		... y el guion	Antes de cualquier imagen es la voz de la esposa de Hassan la que delata la ubicación de los niños.	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En el interior de la patrulla, la esposa de Hassan sapea a la familia de Abdullah	
No existe	135 P.O.V. ALARID'S BINOCULARS -- CONTINUOUS	Sonido		
No existe	136 EXT. DESERT - DAY	Sonido		
01:18:59	137 EXT. DESERT HILLS -- DAY	Sonido	Amb.: Viento, casi imperceptible SFx: llantas, motor, disparos, pasos, casquillos cayendo, disparos sobre rocas Dial.: susurros, voces, gritos, gritos de dolor Mus.: continua la música	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	La patrulla encuentra a la familia de Abdullah, ellos corren al percatarse de la presencia de los policías y salen corriendo, los policías se bajan de la patrulla y comienzan a disparar, hieren a Ahmed y Yussef mata a uno de los policías.	
No existe	138 P.O.V. RIFLE SIGHTS -- DAY	Sonido		

Secuencia 13 Yussef 4 (On The Run): En esta secuencia es interesante el contraste claro entre las distintas escenas a través de los ambientes, haciendo la diferenciación más contundente, aunque son paisajes sonoros muy parecidos, al final los impactos de bala son los sonidos más relevantes.

14 – Border Patrol

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Comparación

Fragmento: 01:15:26 a 01:30:08

Duración: 14:42

Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción	Ref.
------	------------------	-------------	------

01:20:20	143 EXT. HAMLET "LOS LOBOS" -- NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior fiesta, baile, gritos. Corte de ambiente SFx: Puerta de carro, pasos, otras puertas, motor de carro Dial: Luis, Amelia, Santiago Mus.: Música diegética	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Gente bailando, encuadres de personas borrachas, una breve pelea y Luis le pide a su mamá que se queda y ella insiste en llevarse a los niños que se suben al carro, Luis cuestiona el estado de ebriedad de Santiago y al final se van.		
01:21:24	144 EXT. DESERT HIGHWAY -- NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior noche, grillos, perros, luciérnagas SFx: Motor de carro	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Noche y un carro va por la autopista		
01:21:41	145 INT. SANTIAGO'S CAR - NIGHT	Sonido	Amb.: Interior carro, SFx: Motor de carro viejo, pasto, carro que casi se sale. Dial: Amalia, Santiago	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Los niños duermen en el asiento trasero, Santiago casi sale de la carretera por que se esta durmiendo.		
01:22:10	146 EXT. BORDER CROSSING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior noche, luciérnagas SFx: Motor de carro	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	El carro llega a la frontera		
01:22:20	147 EXT. IMMIGRATION STALL, BORDER CROSSING -- CONTINUOUS	Sonido	Amb.: Exterior noche, cambio de ambientes SFx: Motor, voces de radioteléfono, puerta, apagado de motor, cosas en baúl, puertas, bolso. Dial: Oficial, Santiago Debbie, Amelia Mus.:	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Llegan al control de la frontera y los esculcan, revisan el baúl del carro, la guantera y el bolso de Amelia, solicitan que se baje del vehículo a Santiago y que siga al oficial.		
01:26:58	148 INT. SANTIAGO'S CAR - NIGHT	Sonido	Amb.: Interior y exterior SFx: Freno de carro, estrellón de auto, motor a revoluciones altas, gritos, voces de radioteléfono, llantas sobre pasto Dial: Amelia grita	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	

		... y el arte	SNA	
		Imagen	Santiago aumenta la velocidad y sale de la zona de seguridad de la frontera y huyen, Mike se despierta y todos están desesperados	
01:27:25	149 EXT. IMMIGRATION DESK, BORDER CROSSING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior de carro SFx: Motor a mucha velocidad, pitos, gritos, efecto Doppler de autopista Dial.: Santiago, Amelia	X
		... y el guion	Se aumenta la tensión con los sonidos	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En el carro Amelia le reclama a Santiago y este se escapa entre la autopista	
01:27:54	150 a 152 EXT. DESERT PATH – NIGHT (Fusión)	Sonido	Amb.: Exterior noche, ambiente interior, contraste de ambientes SFx: Motor de carro, sirenas a lo lejos, puertas, efecto Doppler. Movimientos bruscos de carro Dial.: Santiago, susurros de niños, gritos y sollozos de niños	X
		... y el guion	El aseo de la policía es sonoro, es decir la policía se escucha pero no se ve, la tensión inicial de desprende por el sonido	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Santiago sigue por la autopista, mientras los policías los siguen buscando.	
01:29:03	153 INT. SANTIAGO'S CAR - NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior SFx: Puerta, pasos, carro que se va Dial.: Santiago, Amelia, gritos y sollozos de todos	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Santiago frena y le pide a Amelia que se baje con los niños, les da una linterna.	
01:29:43	154 EXT. SANTIAGO'S CAR - NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior noche SFx: Pasos, pisadas sobre hierva seca. Dial.: Amelia, susurros de niños E.S.: Inicio de ente sonoro	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Amelia camina desesperada en la noche con los niños	

Secuencia 14 Amelia 4 (Border Patrol): Contraste entre adentro y afuera, efectos de persecución en autopista.

15 – No Transportation

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias

Fragmento: 01:30:09 a 01:34:29

Duración: 04:29

Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción	Ref.
01:30:09	155 INT. ROOM,	Sonido	Amb.: Exterior e interior R

	ANWAR'S HOUSE -- AFTERNOON		SFx: Moscas, pasos, rezos a lo lejos Mus.: Instrumento de cuerda, vienen de la secuencia anterior E.S.: Resulta ser un llamado a rezo	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En la casa de Anwar están Richard, Susan y Anwar esperan.	
01:30:42	156 INT. ANWAR'S HOUSE -- AFTERNOON	Sonido	Amb.: Interior de casa SFx: Se abre puerta, lozas, carro que se acerca de la escena siguiente Dial.: Anwar (árabe e inglés), Richard	X
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Entra la hija de Anwar con algo para tomar, él y Richard hablan.	
01:32:06	157 EXT. STREET, HAMLET -- AFTERNOON	Sonido	Amb.: Exterior SFx: Carro se acerca y frena, gallos	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Un carro frena frente a la casa de Anwar	
01:32:15	158 EXT. PATIO, ANWAR'S HOUSE -- AFTERNOON	Sonido	Amb.: Exterior SFx: Golpe contra la puerta, pasos pelea en el suelo gritos Dial.: Richard (gritos), Mohammed, Policía, Tom	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Un policía de avisa a Richard que no habrá ambulancia éste se enoja y sale a caminar y se encuentra con el grupo de turistas del bus y se pelea con Tom.	
01:33:35	159 INT. GENERAL STORE -- EVENING	Sonido	Amb.: Interior y exterior SFx: Sonido de televisión. Camión que se va. Dial.: Richard, sonido telefónico	
		... y el guion	Richard escucha que el camión se va	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard habla por teléfono en una tienda y sale corriendo porque escucha el	
01:34:00	160 EXT. HAMLET -- EVENING	Sonido	Amb.: Exterior SFx: Camión que se va, pasos, suspiros, balidos. Dial.: Richard gritos E.S.: Surge ente sonoro	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard corre tras el camión pero no es escuchado.	

Secuencia 15 Richard 4 (No Transportation): La escena comienza con entes sonoros y termina con ellos, el sonido es detonante de las acciones principales.

16 - Seduction

BABEL**Metodología:** Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación**Fragmento:** 01:34:30 a 01:42:57**Duración:** 08:27**Abreviaturas:** **T.C.:** Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica,, **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:34:30	161 INT. CHIEKO'S ROOM -- NIGHT	Sonido	Amb.: Sin ambiente, entra el timbre con él parece que trajera detrás el ambiente de ciudad SFx: timbre de puerta y campana de gato E.S.: algunas reverberaciones quedan de la escena pasada	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Corte a silencio	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
01:35:08	162 INT. ENTRANCE TO CHIEKO'S APARTMENT -- NIGHT	Imagen	Chieko esta en su habitación y el gato le avisa que tocan la puerta	
		Sonido	Amb.: Interior noche, ciudad a lo lejos, carros, motos y tráfico. SFx: Movimientos de Dial.: Kenji, Chieko (sonidos de sordomudo)	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
01:36:54	163 EXT. BALCONY, CHIEKO'S APARTMENT -- NIGHT	Imagen	Entre Kenji a casa y Chieko, le ofrece té y se sientan en el sofá, comienzan a conversar.	
		Sonido	Amb.: Contrastante con la escena anterior, exterior noche ciudad, más tráfico, sirenas, trenes. SFx: puerta se abre, pasos Dial.: Kenji Mus. Entra música o ente E.S. Presencia entre música y ente sonoro	R
		... y el guion	De la voz de Kenji sabemos lo que Chieko escribe	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Contraste con el ambiente anterior, mismo espacio que el paisaje sonoro es mas intenso. Al final el E.S. continua con la secuencia siguiente.	
		... y el casting	SNA	
01:38:18	164 INT. LIVING ROOM, CHIEKO'S APARTMENT -- NIGHT (Página 97)	Imagen	Chieko y Kenji salen al balcón y conversan, le entra una llamada a Chieko y entran de nuevo	
		Sonido	Amb.: Interior casa, pero con la puerta abierta, cambia el ambiente cuando se cierra la puerta SFx: Tazas, se cierra puerta, cascabel del gato, pasos. Dial.: Kenji, Chieko (sollozos)	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Entran a la sala y se sientan a hablar, al escuchar que Kenji se tiene que ir Chieko entra y sale desnuda, Kenji se resiste y sale	

Secuencia 16 Chieko 4 (Seduction): Las secuencias de Chieko resultar ser con la propuesta sonora más interesante, al iniciar la escena solo tenemos unas reverberaciones de la secuencia anterior y entramos en silencio absoluto que se rompe con un timbre que esconde detrás de él ambiente. Contrastes entre los planos.

17 - Surrender

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Localización de puntos de sincronización				
Fragmento: 01:42:57 a 01:44:59				
Duración: 02:02				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:42:57	165 EXT. DESERT – DAY	Sonido	Amb.: Exterior día, Algo de viento Sfx: Disparos, golpes contra la piedra Dial.: Gritos (oficiales y Abdullah y Yussef) Abdullah, Yussef Mus.: Continua de la secuencia anterior y domina toda la escena. Entra música al final E.S. Continua de la secuencia anterior y muere para dar espacio al ambiente.	R
		... y el guion	La voz del niño es convincente.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Las escenas continúan de la secuencia anterior	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	(Página 100)	Imagen	Siguen los disparos, vuelven a herir a Ahmed, y Yussef se entrega y confiesa mientras baja de la colina y se arrodilla ante los oficiales, todos quedan estupefactos al escucharlo	

Secuencia 17 Yussef 5 (Surrender): Presencia de E.S. que desaparece para darle entrada al paisaje sonoro, sobresale la convincente voz de la confesión de Yussef.

18 – Lost in The Desert

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización				
Fragmento: 01:45:00 a 01:53:14				
Duración: 08:14				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
No existe	166 EXT. DESERT -- NIGHT	Sonido		
No existe	167 EXT. DESERT -- MORNING	Sonido		
No existe	168 EXT. DESERT -- LATER	Sonido		
	169 EXT.	Sonido	Amb.: Exterior día desierto, golpes de viento.	R

01:45:00	DESERT -- LATER		SFx: Camioneta, perros Dial.: Amelia, Mike Mus.: Viene de la secuencia anterior E.S.: Mimetizados con la música, no se puede discernir.	
		... y el guion	El sonido de un auto despierta a Amelia	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Amelia y los niños duermen, una camioneta los despierta y Amelia sale corriendo, pero no la ven.	
01:46:56	170 EXT. DESERT -- LATER	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento SFx: Corte de pasto. Pasos sobre arena, gemidos de Amelia	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	El corte inicial es con efecto sonoro. Algunos cambios de plano que se acentúan con el ambiente.	X
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Amelia y los niños caminan por el desierto, Amelia va cargando a Debbie	
01:47:50	171 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento SFx: Pasos	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Siguen caminando y Amelia decide descansar	
01:48:03	172 EXT. DESERT -- LATER	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento SFx: agitaciones, Dial.: Amelia, Mike	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Amelia deja a los niños solos debajo de un árbol	
01:49:13	173 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento SFx: Pasos sobre desierto, agitaciones, tropiezos	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En un sol intenso Amelia camina sola por el desierto, tropieza	
01:50:00	174 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento SFx: Pasos sobre desierto, agitaciones, tropiezos, efecto de patrulla	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	En un sol intenso Amelia camina sola por el desierto, tropieza	
01:50:20	175 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día de desierto, viento, cambios de ambientes y cambios de punto de oído distinto, interior patrulla y exterior SFx: Pasos sobre desierto, agitaciones, tropiezos, patrulla, motor puerta, diálogos por radioteléfono, esposas. Dial.: Amelia, John Mús. Inicial al final acordes de cuerda.	R

		... y el guion	Escucha patrulla	X
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Cambio de ambiente,	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Amelia escucha una patrulla y va por ella, la patrulla se detiene, sale el oficial y luego se comunica por radioteléfono y finalmente la arresta.	
01:52:06	176 INT. BORDER PATROL VEHICLE -- DAY	Sonido	Amb.: SFx: Mus.: Continúa de la escena anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	La patrulla se detiene	
01:52:09	177 EXT. DESERT -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día desierto, tenue SFx: Radioteléfono, patrulla llegando, pisadas, entra helicóptero Dial.: Amelia, gritos, Oficial Mus.: Continúa de la escena anterior. E.S.: Con música	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Las patrullas llegan a un lugar, Amelia esposada busca a los niños, otra patrulla llega pero no hay nadie.	
01:52:52	178 EXT. CLUSTER OF MESQUITES -- DAY	Sonido	Amb.: Exterior día desierto, casi imperceptible. SFx: helicóptero Dial.: Amelia (opacados por un filtro pasa-banda) Susan Mus.: Continúa de la escena anterior E.S.: Continúa de la escena anterior y se mezcla con el helicóptero para finalmente desaparecer	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	Se introducen diálogos de la secuencia siguiente en esta última escena	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	John sube Amelia a la patrulla	

Secuencia 18 Amelia 5 (Lost In The Desert): Presencia sonora al comienzo de la secuencia que apenas se distingue de la música, se opacan los diálogos con al parecer un filtro pasa banda y respecto a la presencia de la música y entes sonoros. Se introducen diálogos de la secuencia siguiente.

19 - Reconnecting

BABEL

Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias

Fragmento: 01:53:15 a 01:57:25

Duración: 04:10

Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica., S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción	Ref.	
01:53:15	179 INT. ROOM, ANWAR'S HOUSE -- AFTERNOON	Sonido	Amb.: Interior de habitación SFx: Fricción de ropa, liquido cayendo en recipiente, suspiros Dial.: Susan, Richard	R

			E.S. Continúa de la secuencia anterior. Entra ente sonoro contundente.	
		... y el guion	La información de los diálogos es la más reveladora de todas las secuencias.	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	El diálogo de Susan viene de la secuencia anterior	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard consiente a Susan, ella se hace pipi, Richard le pide a Anwar una bacínica y le pide que salga, Susan hace pipi y se besan	
01:57:03	EXT. STAIRS, ANWAR'S HOUSE – DAY (secuencia creada)	Sonido	SFx: Voces en radioteléfono. Susurros. gritos E.S.: Vienen de la escena anterior y se mezcla con los efectos	R
		... y el guion	Los diálogos no corresponden con la escena son anacrónicos y todo los descubrimos por el audio	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Llega una camilla en madera y se llevan a Susan	

Secuencia 19 Richard 5 (No Reconnecting): Es la secuencia con los diálogos mas en primer plano, luego entra un ente sonoro que da pie para una mezcla sonoramente compleja donde esta presencia sonora se impone en la construcción de la banda sonora de esta secuencia.

20 – The Silent Shout

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Comparación				
Fragmento: 01:57:26 a 01:59:30				
Duración: 02:04				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:57:26	195 INT. CHIEKO'S APARTMENT -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior de apartamento noche Sfx: Dial.: Kenji Mus.: E.S.: Vienen de la secuencia anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Kenji y Chieko están sentados en la sala, el se despide y ella le escribe una nota y le insinúa que la lea después. Él se va.	

Secuencia 20 Chieko 5 (Tokio Nigth): A esta altura la secuencias de Chieko son las que mas entes sonoros registran, en esta prácticamente los entes solo dejan unos pequeños espacios de tiempo para los ambientes y algunos diálogos de Kenji.

21 - Deported

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización				
Fragmento: 01:59:31 a 02:02:12				
Duración: 04:41				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, Sfx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa				

su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
01:59:31	184 INT. INTERROGATION ROOM, POLICE HEADQUARTERS - - EVENING	Sonido	Amb.: Interior estación de policía SFx: Papeles, teléfonos, algunas voces a lo lejos Dial.: Amelia, Oficial Mus.: Entran acordes de música al final de la escena E.S. Colita del ente sonora de la secuencia anterior	
		... y el guion	Al comienzo no vemos la cara de quien le habla, hasta el final	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Amelia eta sentada frente al oficial quien le dice las dificultades en las que se encuentra.		
02:01:45	185 EXT. BORDER CROSSING -- EVENING	Sonido	Amb.: Exterior calle, carros, tráfico. Mus.: Continúa la música de la escena anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	El hijo de Amelia se encuentra con ella en la calle, se abrazan.		
No existe	186 EXT. BORDER CROSSING, MEXICO -- EVENING	Sonido		
No existe	187 EXT. STREET, TIJUANA -- EVENING	Sonido		

Secuencia 21 Amelia 6 (Deported): Primera secuencia final de la película.

22 – Leaving The Village

BABEL				
Metodología: De los ocultadores / Comparación				
Fragmento: 02:02:13 a 02:08:44				
Duración: 06:31				
Abreviaturas: T.C.: Time Code, Ref.: Referencia, EXT.: Exterior, INT.: Interior, Amb.: ambiente, SFx: Efecto de sonido, Dial.: Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), Ms.: Música, N.A.: No aplica,, S.N.A.: Sin nuevas aportaciones, R.: Relevante y X: Importante.				
T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
02:02:13	EXT	Sonido	Mus.: Viene de la escena anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Se llevan el cuerpo de Ahmed. Yussef y Ahmed juegan contra el viento		
02:02:47	188 EXT. HAMLET -- EVENING	Sonido	SFx: helicóptero se mezcla con música Mus.: Viene de la secuencia anterior, cuerdas	R
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Suben a Susan en el helicóptero, todos observan		
	189 EXT. TOWN -- EVENING	Sonido	SFx: helicóptero se mezcla con música Mus.: Viene de la secuencia anterior, cuerdas E.S. Algunos entes en medio de la música 02:04:02	R

		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Suben a Susan en el helicóptero, todos observan, el helicóptero se va	
02:04:48	190 EXT. DESERT -- EVENING	Sonido	Mus.: Pieza especial de cuerdas	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	El helicóptero sobrevuela hasta llegar al hospital	
02:05:18	191 EXT. PARKING LOT, MOROCCAN HOSPITAL -- EVENING	Sonido	SFx: Helicóptero que se mezcla con la música, voces, prensa Mus.: Pieza especial de cuerdas	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	El helicóptero aterriza en la terraza del hospital y los reciben, también la prensa los atosigan hasta que la logran meter al hospital.	
02:06:29	192 INT. HALLWAY, E.R., MOROCCAN HOSPITAL -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior hospital SFx: Pitos, algunas voces Dial.: Richard, Doctor Mus.: La música se va en un fade corto	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard espera en el corredor del hospital, el doctor sale y le explica la situación	
No existe	193 INT. EMERGENCY ROOM -- NIGHT	Sonido	Amb.: SFx: Dial.: Mus.:	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen		
02:07:17	194 INT. HALLWAY, MOROCCAN HOSPITAL -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior de hospital SFx: Amelia por teléfono, al igual que Mike, pasos, pitos de maquinas Dial.: Richard Mus.: Comienza nueva música	
		... y el guion	Por el audio entendemos la temporalidad de los acontecimientos	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
		Imagen	Richard habla por teléfono con Amelia y Mike, Richard llora.	

Secuencia 22 Yussef - Richard 6 (Leaving The Village): Secuencia solo musical al inicio, luego se mezcla con los efectos de helicóptero y algunas voces, después de la barahúnda se consigue un silencio donde logramos escuchar dos conversaciones fundamentales, la recuperación de Susan y el ordenamiento cronológico de lo sucedido en la frontera, todo esto gracias al sonido.

24 - Father And Daughter

BABEL**Metodología:** Búsqueda de dominancias / Localización de puntos de sincronización / Comparación**Fragmento:** 02:08:45 a 02:16:00**Duración:** 07:15**Abreviaturas:** **T.C.:** Time Code, **Ref.:** Referencia, **EXT.:** Exterior, **INT.:** Interior, **Amb.:** ambiente, **SFx:** Efecto de sonido, **Dial.:** Diálogo (el nombre de los personajes se escribe completo la primera aparición y luego solo se usa su inicial), **Ms.:** Música, **N.A.:** No aplica., **S.N.A.:** Sin nuevas aportaciones, **R.:** Relevante y **X:** Importante.

T.C.	Escena del guion	Descripción		Ref.
02:08:45	196 INT. ELEVATOR, CHIEKO'S BUILDING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior noche SFx: Puerta ascensor Dial.: Mus.: Continua de la secuencia anterior	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Kenji sale del ascensor y Yasujiro llega al lobby		
02:08:58	197 INT. LOBBY, TOKYO APARTMENT BUILDING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior noche, agua, tráfico SFx: Se abre ascensor, algunos paneos de tráfico, pasos Dial.: Vigilante, Kenji, Yasujiro. Mus.: Inicia música final	
		... y el guion	Por los diálogos se descubre que Chieko es mentirosa	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Kenji y Yasujiro hablan en el lobby		
02:11:53	198 EXT. TOKYO STREETS - - NIGHT	Sonido	Amb.: Exterior, tráfico SFx: Dial.: Mus.: Continua música final	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Calles de Tokio, Kenji camina		
02:12:10	200 INT. ELEVATOR, CHIEKO'S BUILDING -- NIGHT	Sonido	Amb.: Interior ascensor Mus.: Continua música final	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Yasujiro en el ascensor		
02:12:30	199 INT. BAR -- NIGHT	Sonido	Amb.: Bar restaurante SFx: Noticias por televisión, platos, papel. cocina Dial.: Mesero Kenji Mus.: Continua música final	
		... y el guion	Por lo que dicen las noticias nos enteramos de que sucede y del tiempo en el que estamos	R
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Kenji en un restaurante lee la nota que le dejo Chieko y escucha las noticias de la americana		R

02:13:45	201 EXT. BALCONY, CHIEKO'S APARTMENT – NIGHT (Página 123)	Sonido	Amb.: Interior apartamento, ambiente balcón muy muy tenue. Mus.: Continúa música final, se mezcla la música luego de la dedicatoria.	
		... y el guion	SNA	
		... y la foto	SNA	
		... y la edición	SNA	
		... y el casting	SNA	
		... y el arte	SNA	
	Imagen	Yasujiro llega a su casa y encuentra a su hija desnuda en el balcón, se acerca a ella y la abraza.		

Secuencia 24 Chieko 6 (Father And Daugther): Presencia musical constante y contundente que continúa hasta la aparición de los créditos donde se mezclan las músicas luego de la dedicatoria, algunos efectos muy escondidos entre la música, como pájaros, algunas voces,

AUDIOTESIS

Es la versión audible de este trabajo de investigación, que contiene la lectura de todo el texto impreso acompañado de los sonidos a los que hace referencia, es el análogo sonoro de la tesis impresa.

IMPRESO EN BOGOTÁ, COLOMBIA