

Woodside, J. (2009). El sentido del silencio: sonografía y exploración del vacío musical como elemento dramático en *Cube* (1997). En José Hernández-Riwes (Ed.), *Sonografías: música en el cine* (2a. ed., pp. 69-79). México: LitPop.

EL SENTIDO DEL SILENCIO:  
SONOGRAFÍA Y EXPLORACIÓN DEL VACÍO MUSICAL  
COMO ELEMENTO DRAMÁTICO EN *CUBE* (1997)

Julián Woodside



Desde su primera exploración compartida con *The Jazz Singer* (1927), la música y el sonido en el cine han sido considerados como binomio indisoluble de lo que conocemos como un producto audiovisual, como aclara Michel Chion: “la posibilidad de reasociación de la imagen y el sonido es la piedra angular sobre la cual el resto de la construcción del audio en el cine se estructura, y sin la cual éste colapsaría” (1994, XIX). Sin embargo, con el avance y desarrollo de distintas técnicas de edición y montaje, esta relación ha sufrido una serie de modificaciones en donde la defragmentación y saturación son prácticamente la constante para atraer la atención del espectador, ya que difícilmente un director de cine se atreve ya a hacer secuencias como las de Andrei Tarkovsky y se tiende a cortes y montajes más parecidos a la cinta *Pi[π]* (1998) de Darren Aronofsky.

A medida que la relación entre audio e imagen se ha ido reforzando con el paso del tiempo, los diseñadores sonoros han explorado infinidad de elementos para generar sentido a través de la imagen de forma sonora. En este caso, la labor de Mark Korven en la cinta *The Cube* (1997) de Vincenzo Natali se puede considerar como un momento de ruptura, ya que prácticamente decide que la música (o el contraste con su ausencia) no es necesaria para generar tensión y momentos dramáticos. Cabe aclarar que existen otros ejemplos de exploración sonoro/musical en cintas como *Dead Man* (1995) de Jim Jarmusch, en donde el músico canadiense Neil Young improvisó con su guitarra durante tres tomas mientras veía el corte final de la cinta, asemejándose a los momentos en los que los músicos tocaban en las presentaciones en vivo de las películas, además de infinidad de productos audiovisuales cuya pista sonora consiste básicamente en atmósferas incidentales.

Lo interesante de la cinta de *The Cube* y la labor de Korven (también canadiense, por cierto), es la estética y la compleja relación que se hace con la ausencia de música en una película donde el escenario básicamente no cambia durante 204 minutos y que sin embargo no causa tedio o monotonía. La cinta, además de contar con los elementos visuales y el montaje y variación de angulación en la cámara, tiene una pista sonora que consiste en los diálogos y sonidos a los que no podríamos llamar música, pero que generan texturas y atmósferas que dan continuidad a lo que ocurre con la trama. No hay que olvidar, como explica Petri Kuljuntausta, que “en la práctica es imposible diferenciar entre música y sonido, ya que cuando se construye la pista sonora la prioridad estriba hacia la mejor totalidad audiovisual posible” (Kuljuntausta en Richardson & Hawkins 2007, 76). Como se aclaró, no existe un vacío sonoro, sino musical, que brinca a los oídos hasta después de enterarnos que existe sólo una “pieza” sonora llamada “Distorted Reality” que tiene una duración de poco más de tres minutos. Antes de entrar directamente al análisis sonoro de *The Cube* es pertinente hablar un poco de la trama para entender las funciones y recursos del sonido como elemento narrativo.

La historia de la película inicia cuando un individuo que no conocemos y que se ve consternado entra a un cuarto oscuro e iluminado de manera homogénea y da unos pasos hacia el centro. Su postura y expresión se quedan estáticas mientras cae en mil pedazos tras ser la víctima de una trampa que lo rebanaría en forma de cubos. Posteriormente, tras la presentación de la cinta, vemos cómo hay otro cuarto similar (los cuartos son cubos de 14 pies con compuertas en cada uno de sus 6 lados y cuyas paredes pueden ser todas a la vez amarillas/naranjas, azules, verdes, rojas o blancas, donde se pueden encontrar distintos tipos de trampas mortales como lanzas, ácido, lanzallamas, cuchillas, etc.), donde en cuestión de unos pocos minutos cinco de los seis personajes se encuentran para dar inicio a una historia de terror psicológico y tensión matemática.

Los seis personajes, Quentin, Holloway, Leaven, Worth, Rennes y posteriormente Kazan, tienen personalidades completamente distintas y cada uno a su manera es pieza clave para lograr (o al menos intentar) salir de lo que consideran es un cubo gigante compuesto por miles de cuartos con trampas y

que se mueven de manera periódica al interior de la gigantesca construcción. Los personajes (quienes, como anécdota, toman su nombre de prisiones reconocidas en el mundo, como San Quintín en California, EE.UU., y cuya personalidad también está marcada por las políticas y cualidades de cada una de esas prisiones) hacen uso de su conocimiento y sus características psicológicas para avanzar en cada uno de los cuartos. Cabe aclarar que la narración es así de sencilla: seis personas tratando de sobrevivir en cuartos con trampas para escapar de algo que desconocen. Pero los elementos psicológicos y visuales, así como el acompañamiento sonoro, permiten que la cinta sea llevadera mientras refuerza los momentos dramáticos en un contexto tan minimalista.

Ahora sí vamos al análisis sonoro. Aunque a lo largo de toda la cinta escuchamos sonidos incidentales, sintetizados, que le dan volumen a la pista sonora, no existe un ritmo o elemento de repetición que permita al espectador sentir cómo pasa el tiempo, funcionando así como componente reforzador de la narración de la cinta, donde el tiempo pasa pero no sabemos con qué precisión. No hay día ni noche, no hay minutos ni horas, solamente “el tiempo”.

Además de formar parte de la introducción al DVD y como pieza que acompaña a los créditos, “Distorted Reality” hace su aparición en dos ocasiones durante toda la cinta, siendo así el “tema central” de la película que carece de composiciones plenamente musicales (más adelante profundizaré con respecto a esta idea). Estos dos momentos donde escuchamos la pieza, que consiste en reverberaciones, una voz casi asfixiada que se percibe como murmullos y suspiros, percusiones rítmicas y sonidos sintetizados y distorsionados (asemejando un poco la estética de la música *Glitch*), se dan cuando en la historia se hace énfasis en que el tiempo tiene que pasar de manera distinta, como transiciones temporales para dar la sensación de que el tiempo se acelera dentro de la cinta. La primera ocasión es cuando Leaven (la matemática) cree descubrir los patrones para identificar los cubos con trampas, por lo que con diálogos y cortes visuales percibimos que están avanzando a lo largo de muchos cuartos. La segunda vez que se escucha esta pieza es cuando tras una discusión y la muerte de Holloway (la doctora), el grupo decide dormir tras estar fatigados (y donde Quentin, el policía,

decide que dormirán una hora y él decide cuánto será eso en ese espacio atemporal) y la cámara hace *travellings* de los personajes recostados en el piso. La falta de música y de ritmo en los sonidos incidentales (no música incidental, ya que no se perciben como tal) juega con la temporalidad de la cinta, haciéndonos sentir casi como si estuviéramos viviendo la cinta en tiempo real (y de hecho sí, de no ser por los cortes arriba mencionados). En pocas palabras, estamos ante poco más de 204 minutos de la vida de estos personajes.

Ahora bien, hay otros elementos sonoros importantes en la narración de la cinta que incluso los personajes enfatizan a medida que avanza la historia. Entre estos elementos encontramos el del movimiento de los mecanismos de traslación de los cuartos, los que en un inicio los personajes piensan que son una señal de que “el cubo” está “vivo” y lleno de maquinaria en funcionamiento (como si respirara). Cuando por fin descubren que los cuartos se mueven y que esos sonidos son la señal, los personajes pueden calcular tiempos en cuanto al funcionamiento del mecanismo y estar alerta con respecto al peligro de quedarse entre dos cuartos o estáticos: “That explains the thunder and the shaking. We’ve been shifting all around<sup>1</sup>” (Natali 1997, 1:07:41).

Además del énfasis que el director y el guión hacen de las personalidades y psiques de cada uno de los personajes, tanto la voz como gestos y actitudes son reforzadores de dichas nociones. El timbre de voz interactúa con la psicología, en donde, si el personaje es apático y despreocupado (como Worth), o si es ingenuo (como Kazan), o frágil y desconfiado (como Holloway), lo transmite con su voz y remarca así la importancia de la relación entre el timbre y la construcción de identidad de los personajes (Quentin, siendo agresivo, tiene que hacer más énfasis en el coraje de sus palabras). Esto se refuerza además por la ausencia de otros elementos sonoros (además de los sonidos incidentales), ya que el espectador pone más atención a los diálogos, al contraste de timbres y al vacío del entorno. Lo importante es enfatizar que el contraste se da entre las voces; no hay momentos de silencio o de estruendos, es un *continuum* bastante homogéneo donde la ruptura la hacen los personajes.

<sup>1</sup> Eso explica el estruendo y las sacudidas. Nos hemos estado moviendo por todos lados.

Hay otros momentos en los que surgen sonidos que no habíamos escuchado antes y que tampoco se percibirán después, algo así como *leitmotifs* de momentos particulares (aunque no se repitan), como cuando aparece en escena Kazan o cuando descubren que los números no sólo son pistas para las trampas sino que son coordenadas dentro del gigantesco cubo.

Más arriba comenté que son sonidos incidentales y no música; esto sería discutible para mucha gente en cuanto a la eterna pregunta de ¿qué es la música? Lo que quisiera aquí subrayar es que estoy abierto a llamarle música a lo que se escucha como banda sonora, sobre todo por la variedad de géneros que han surgido en recientes décadas (el mencionado *Glitch*, la música minimalista, el *Noise*, etc.); sin embargo, en la banda sonora las funciones no son musicales, sino de construir atmósferas, dar cuerpo y crear puentes entre todos los momentos de silencio que hay en la cinta. Lo interesante aquí es que se podría hablar de una musicalidad en los colores de los cuartos (recapitulando: blanco, rojo, azul, amarillo/naranja y verde, en donde se crean atmósferas de tensión y suspenso según el color del espacio. Kazan hace énfasis en que no le gustan los cuartos rojos (que se podría traducir a “no me gusta cómo suena esto” en el sentido de marcar la pauta de qué ocurrirá en dicho cuarto) y donde al final de la cinta, cuando por fin se ve la luz del exterior, incluso los sonidos y atmósferas incidentales cambian sutilmente para mostrar un poco más la sensación de relajación y tranquilidad.

Uno de los momentos más interesantes de la cinta es cuando se encuentran los personajes ante un cuarto por el que tienen que cruzar, pero identifican que tiene como trampa un sensor de sonidos que activa lanzas afiladas que salen de todas las paredes. Curiosamente, en una cinta con mucha sonoridad e incluso piezas musicales, esta escena sería trascendente para el resto de la cinta; sin embargo, la homogeneidad y sutileza de lo sonoro a lo largo de la película hacen que esta escena suceda con menos tensión y dramatismo aunque, al estar completamente callada (no se escuchan diálogos, ni sonidos incidentales o “mecanismos”), el efecto dramático recae en la actuación de los personajes, quienes gesticulan de forma exagerada (dejando claro el mensaje que quieren dar) y la atención del espectador recae ante todo en el actuar de Kazan y el momento en el que posiblemente vaya a

exclamar algo, ya que como los mismos personajes discuten, “es extremadamente impredecible”.

A medida que la cinta avanza y los personajes mueren de distintas formas, no encontramos en ninguno de estos momentos una tensión en la sonoridad, siendo el único ya al final de la cinta (cuando sólo quedan Leaven, Kazan y Worth en el cuarto rojo y están a punto de escapar mientras los sorprende Quentin), en donde Leaven es asesinada por Quentin por la espalda y vemos un alto contraste entre la luz blanca del exterior y el rojo de la sangre que cubre al asesino. Sólo irrumpe en el silencio el grito de enojo de Worth. Un mismo sonido sintetizado se mantiene, que venía ya creando la atmósfera de tranquilidad e introspección entre Leaven y Worth al estar a punto de escapar y evoluciona hacia una textura más angustiosa y tensa manteniendo la misma nota y timbre pero reforzando su intensidad.

Posteriormente, cuando Worth ataca a Quentin mientras le grita a Kazan que escape, escuchamos distorsiones que se pierden entre los golpes y vemos el contraste del corte de cámara entre el blanco “eterno” y el rojo donde se desata la agresividad. Ése es el momento climático de la cinta y en el que la música brilla por su ausencia, y digo brilla porque es exactamente lo que se necesita para retratar este momento; estamos ante un espacio donde no podría haber música ni otros sonidos y retratarlos en la cinta sería alejar al espectador de la sensación de estar ahí y vivir el tiempo de la misma manera que los personajes. El único otro momento donde se podría decir que cambia la atmósfera es cuando llegan al final del cubo y se encuentran con el cascarón; la pista sonora refleja el vacío y ausencia de todo con algo similar al fluir del viento en dicho espacio.

El último diálogo entre Leaven y Worth (que al juntar los nombres crean Leavensworth, una cárcel en Kansas, EE. UU.) resume el elemento psicológico de la cinta (después de que Worth dice que prefiere quedarse y no salir por sentirse culpable de haber formado parte de la construcción del cubo):

Leaven: “It’s not your fault!”

Worth: “I have nothing to live for out there.”

Leaven: “What is out there?”

Worth: “Boundless human stupidity.”

Leaven: “I can live with that”<sup>2</sup>

(Natali 1997, 1:21:18-1:21:48’).

Hay un vacío en el sentir de los personajes, en su actuar y en la forma en la que interactúan, donde el instinto de supervivencia demuestra que “perro come perro”. El vacío musical refuerza eso en el espectador, quien no sólo reconocerá el realismo reflejado de manera sonora (como dije, los sonidos incidentales son más bien puentes para hacer llevadero el tiempo y darle unidad a la narración) para generar un cuerpo continuo de atmósfera ya que un ruido similar al ruido blanco (que probablemente se escucharía por la maquinaria y el zumbido constante alrededor) sería igual o peor de angustioso para alguien que al final de cuentas va al cine o renta una película para disfrutar de ella, no vivir una terapia de introspección sobre el vacío de la humanidad en la sala del hogar.

Esta cinta y su pista sonora son un interesante elemento de estudio para entender un poco la relación entre imagen, sonido y movimiento que se puede explotar en el cine y otros productos audiovisuales. No hay que olvidar que más allá de metáforas sobre el color de la música, los colores y atmósferas visuales también generan sensaciones similares a las de los fenómenos musicales en la vida diaria; *sinestesia* le llaman algunos. Por otra parte, es importante como productor de discursos sonoros en el cine tener en cuenta que la ausencia también crea sentido, y que la interacción es mucho más compleja que simplemente acompañar musical y sonoramente a la imagen, ya que el montaje, los cortes y rupturas, así como los cambios de escena que se ligan con una misma pieza musical, son elementos retóricos de lo audiovisual que todavía tienen mucho por decir y explorar.

<sup>2</sup> Leaven: “¡No es tu culpa!” / Worth: “No tengo nada para qué vivir allá afuera.” / Leaven: “¿Qué hay afuera?” / Worth: “La infinita estupidez humana.” / Leaven: “Lo puedo soportar.”

Mark Korven, mejor reconocido por su labor en la musicalización de documentales, programas de televisión y cortometrajes, sabe eso y lo aplicó de manera interesante en *Cube*. La mayoría de las veces un compositor de una pista sonora (cabe aclarar la distinción entre “música inspirada por la película” y “música para la película” o como en inglés se distingue: *film score* y *film soundtrack*) busca destacar y lucir su trabajo para hacer una obra magnífica que “exalte” y “explote” al máximo el sentir de la cinta, cayendo casi en epopeyas sonoras que superan a la cinta y se vuelven objetos de colección y consumo, como ha ocurrido con *Passion* (1989) de Peter Gabriel, que es la música de *The Last Temptation of Christ* (1988), cinta dirigida por Martin Scorsese, así como todas las obras que han hecho compositores como John Williams (*Star Wars*, entre otras), James Horner (*Titanic*), Michael Nyman, Howard Shore y Ennio Morricone, por mencionar algunos; composiciones que se vuelven *leitmotifs* de la vida diaria y se vuelven fenómenos culturales. Sin embargo, aquí el trabajo de Korven es interesante porque buscó reflejar la realidad de la vaciedad de la cinta. ¿De qué serviría una música ambiental e intensificadora del dramatismo que se refleja? La tensión se genera a lo largo de la cinta y no necesita ningún reforzador, ya que el aspecto visual queda bien definido con el uso de colores, la composición ante la cámara y la interacción de los personajes.

Si Korven hubiera buscado la creación de piezas musicales, hubiera ocasionado una ruptura en la temporalidad de la cinta, metaforizándola y así marcando un tiempo de referencia para el espectador, que seguramente a la mitad de la cinta entraría en una angustia insoportable por ver las mismas imágenes una y otra vez. Como se explicó más atrás, “Distorted Reality” es, tal cual, la sonoridad de un momento particular en la cinta donde el tiempo pasa, y donde el compositor por fin puede introducir elementos rítmicos y mucho más estructurados para dar la sensación de que el tiempo corre de manera distinta. Dicha pieza ha atraído tanto la atención del público por su peculiaridad y función dentro de la cinta que incluso en distintos foros virtuales de Internet se puede encontrar una serie de enlaces a sitios donde se puede descargar la pieza completa. Por su parte, en el sitio del compositor ([www.markkorven.com](http://www.markkorven.com)) encontramos que él da el mismo énfasis a su participación en pistas sonoras de cine y documentales (por la que por cierto ha ganado gran cantidad

de premios), que a algunos clips de audio y su exploración con diversos instrumentos y sonoridades de distintas partes del mundo.

Aunque ya pasó una década desde que salió esta película y la pieza de Mark Korven, difícilmente puedo pensar en otra cinta donde las funciones del sonido se exploten de tal manera. Como ya dije, existen infinidad de cintas donde se explora con la musicalidad y sonoridad, pero no puedo pensar en otra donde se explore en el silencio y la ambientación sonora real como se hace en *Cube* (claro, me refiero a cintas de ficción, no documentales). Por otra parte, el éxito comercial de las pistas sonoras, que en México se puede trazar al lanzamiento de *Sexo, pudor y lágrimas* (1999) y previamente en un destello con la canción “Foto Finish” para la cinta *Ciudad de ciegos* (1990), sin olvidar las horas y horas de canciones de películas clásicas del cine mexicano como “Amorcito Corazón” de Pedro Infante, ha ocasionado que se espere en ocasiones la banda sonora mucho antes que la película o que la incorporación de artistas populares del momento distraiga de la musicalidad e intención original de una banda sonora para constituirse como en una estrategia mercadológica y al mismo tiempo un compilado de los éxitos del momento. Para esto basta ver el contraste entre discos como la banda sonora de *Natural Born Killers* (1994) producida por el líder de Nine Inch Nails, Trent Reznor, y la de *Spiderman 3* (2007), en donde la primera mezcla géneros, estilos e incluso incorpora diálogos de la cinta para crear un producto completamente nuevo, mientras que la segunda cuenta con la participación de artistas que incluso van a lanzar o acaban de lanzar un disco y donde encontramos *remixes* y canciones extra de regalo para hacerlo un digno objeto de consumo popular.

Aunque la música sea algo que a todos nos atraiga para disfrutarla y consumirla, no hay que olvidar el hecho de que, al interior de un producto audiovisual, tiene funciones y características determinadas que se pueden explotar y manipular al antojo, tal como se ha hecho con técnicas recientes de edición musical y audiovisual. El diseñador sonoro y el compositor de la pista sonora tienen que aproximarse desde esta perspectiva a la cinta, abstrayéndose lo más posible de su contexto y “viviendo” e insertándose en la lógica de la cinta y de los elementos visuales, para, a partir de ahí, construir sentidos. Se podría decir que

tienen que, primero, descifrar las reglas sonoras que existen en la cinta, para después romperlas y dirigir la obra hacia donde quieran, tal como hiciera Picasso al aprender las reglas de la pintura para después impulsar el cubismo.

Cada universo, cada mundo, cada región de este planeta tiene lógicas y leyes acerca de la naturaleza sonora del entorno. Estableciendo un diálogo con el director de la cinta y con el discurso de la misma, los diseñadores sonoros y compositores ya tienen un marco a partir del cual pueden dar rienda suelta a dicho trabajo, y parte de eso es reconocer que no todo el tiempo hay sonido que percibimos (hago énfasis en *percibimos*, ya que existe un filtro psicológico en nosotros para no tener en cuenta todos los sonidos a nuestro alrededor), y que además de ayudarnos a solucionar problemas en los audios de origen y de edición, también nos permiten involucrar al escucha en una atmósfera sonora que le permite mantener distintos tipos de distancia con respecto a la cinta. En el caso de la labor de Mark Korven, en *Cube* el escucha se inserta en cada uno de esos cuartos, siente lo afiladas que están las trampas y la angustia que viven los personajes a medida que no saben cuánto tiempo han pasado en el interior de dicha prisión psicológica, pero que están seguros que quieren salir pronto de ahí antes de morir.

Más allá de lo que los budistas y John Cage pudieran tratar acerca del silencio, hay que reconocer que lo vivimos cotidianamente en las noches, en los sueños y en nuestras introspecciones; si eso se logra reflejar a través de la ficción como puede ser una cinta de suspenso, el objetivo de la pista sonora ha sido concretado. Aunque el silencio no exista, lo construimos en la vida diaria para dar sentido a todos los demás sonidos del entorno, algo que no deberíamos dejar a un lado al momento de hacer cine y video.

## BIBLIOGRAFÍA

CASCONE, Kim. "The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music." *Computer Music Journal* 24:4. Invierno 2002. Boston: MIT Press. 12-18.

CHION, Michel. *Audio-Vision. Sound on Screen*. Trad. Claudia Gorbman. Nueva York: Columbia University Press, 1994.

PEKKILÄ, Erkki *et al.* (Ed.) "Music, Meaning & Media." *Acta Semiotica Fennica XXV Approaches to Musical Semiotics* 11, Imatra, Finlandia: International Semiotics Institute, 2006.

RICHARDSON, John y Stan Hawkins, eds. *Essays on sound and vision*. Helsinki: Helsinki University Press, 2007.

SCHAEFFER, Pierre. *Tratado de los objetos musicales*. Trad. Araceli Cabezón de Diego. Madrid: Alianza, 1988.

SCHAFER, R. Murray. *The Soundscape. Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Vermont: Destiny Books, 1977.

TAGG, Phillip. "Subjectivity and Soundscape, Motorbikes and Music". Järviluoma, Helmi, ed. *Soundscape: Essays on Vroom and Moo*. Tampere: Department of Folk Tradition, 1994. 48-66.

VAN LEEUWEN, Theo. *Speech, Music, Sound*. Londres: Macmillan, 1999.

## FILMOGRAFÍA

NATALI, Vincenzo. *Cube*. Canadá: Cube Libre, 1997.