



El ritmo dramático y musical en Whiplash: un análisis estructural

TRABAJO TERMINAL DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL QUE

PRESENTA:

Michelle Alejandra Balderrama Mata

Asesor Responsable: Lauro Zavala

Ciudad de México

16 de Julio del 2019

El ritmo dramático y sonoro en Whiplash: un análisis estructural

RESUMEN

A través de los elementos del lenguaje cinematográfico y conceptos de términos musicales aplicados al análisis del filme, esta investigación se enfoca en develar como es la estructura dramática y musical en Whiplash.

ABSTRACT

Through the elements of cinematographic language and concepts of musical terms applied to the analysis of the film, this research focuses on revealing the dramatic and musical structure of Whiplash.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
WHIPLASH	6
Ficha técnica y sinopsis	
1. Ritmo	7
1. MARCO TEÓRICO: HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS	8
1.1 Funciones del sonido en la teoría musical	8
aplicados al lenguaje cinematográfico	
1.2 Imagen cinematográfica	13
1.3. Sonido cinematográfico	16
1.3.1. Los elementos de la banda sonora	17
1.4. Montaje y edición	21
1.5. Narración	23
1.5.1. Estructura narrativa.....	24
1.5.2. Trama	26
2. ANÁLISIS	27
2.1 Análisis general del ritmo musical en Whiplash	27
2.2 Análisis de secuencias	43
2.3 Narración	52
2.4 Imagen	60
2.5 Intertextualidad	63
Conclusiones	64
Bibliografía	65

INTRODUCCIÓN

El análisis cinematográfico es un estudio sobre los elementos que conforman el texto cinematográfico (imagen, sonido, montaje, narración y puesta en escena), cuyos componentes le dan sentido y significado a un film. Un análisis a comparación de una crítica busca descomponer el objeto de estudio y examinar sus partes para una mayor comprensión, la crítica es más bien una opinión propia acerca de algo, muchas veces se confunde una con la otra, pero son dos casos muy diferentes. “Mientras la crítica se pregunta por el valor de una película (aplicando un criterio estético o ideológico), en cambio el análisis se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película particular (aplicando una o varias categorías teóricas a una dimensión o un fragmento de esa película).” (Zavala, 2017)

El análisis no solo se trata de la forma si no también puede ser a nivel contenido, ya sea de manera contextual, subtextual e intertextual.

Esta investigación se enfoca en la forma fílmica, resaltando el ritmo como un elemento que se encuentra presente en cualquier película y en este caso en *Whiplash*. La película *Whiplash* dejó mucho que hablar desde el momento en que apareció en pantalla, en las críticas, artículos y pequeños análisis se enfocan más en el contenido que en la forma. Los textos que hablan de *Whiplash* en su forma se centran más en el montaje y en el sonido, no por nada ganó precisamente esas dos categorías en los Oscar en 2015, sin embargo, estos textos hablan de aspectos muy generales. Es por eso que en el presente trabajo se pretendió hacer un análisis más a profundidad de *Whiplash* mediante herramientas de análisis propuesto por algunos autores para estudiar el Lenguaje cinematográfico.

Whiplash es ritmo, así como en una pieza musical, todos los elementos que componen una canción deben de tener un ritmo, así mismo pasa en una película. En *Whiplash* el ritmo es marcado, se encuentra en la imagen, sonido, montaje y narración. Por otro lado, también contiene un ritmo musical que se puede identificar a lo largo del filme.

En el primer capítulo se encuentra el marco teórico que son las herramientas de análisis que se utilizan para hacer este estudio en *Whiplash*, como son los conceptos generales sobre lo que es el ritmo tanto musical como cinematográfico, las definiciones de términos musicales aplicados al análisis en el cine propuestos por el Dr. Lauro Zavala, y por último los conceptos

de los elementos del lenguaje cinematográfico, como lo es la imagen cinematográfica, el sonido, el montaje y edición, y la narración. Dichos conceptos sirven como una guía para el lector.

El segundo capítulo contiene el análisis. Este capítulo se divide en tres partes. Primero se hizo un microanálisis de toda la película utilizando algunos términos musicales aplicados al análisis cinematográfico, identificando momentos en los que suceden cada uno de ellos, con esto se logró estructurar a la película como una pieza musical. Después se llevó a cabo un microanálisis utilizando las secuencias musicales. La parte final del análisis se habla sobre la imagen en Whiplash profundizando en los planos que se utilizan, así como en los movimientos de cámara y su función.

Ya en el aparte final aparecen las conclusiones que se observaron en el trabajo de investigación.

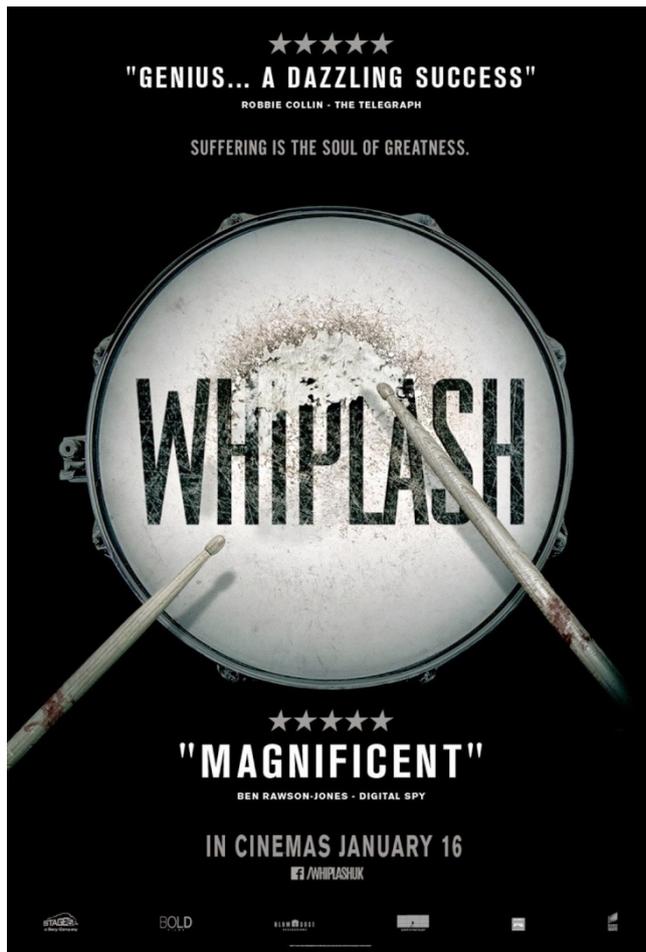
Metodología

Para alcanzar los objetivos anteriormente mencionados se realizará un análisis de tipo textual ya que se estudian tres elementos del lenguaje cinematográfico.

Esta metodología se divide en dos fases: una teórica y una de análisis. En la primera fase se encuentra toda la teoría de las herramientas que se utilizaron para el análisis desde el punto de vista de distintos autores como Bordwell y Thompson, Laurent Jullier, Vicente Sánchez Viosca, Lauro Zavala entre otros, así como el corpus de la película Whiplash.

Para la segunda fase se hizo un macroanálisis (análisis general de todas las secuencias en Whiplash) utilizando décopage para identificar los términos musicales que propone el Dr. Lauro Zavala para estudiar el lenguaje cinematográfico. Y por último se encuentra la interpretación de los resultados obtenidos y graficas explicando dichos resultados tanto de cada secuencia como en la película en general. Después se realizó un microanálisis de secuencias musicales utilizando un décopage.

WHIPLASH



Título: Whiplash: música y obsesión (2014)

Director: Damien Chazelle

País: Estados Unidos

Sinopsis: La historia versa sobre Andrew, un joven baterista que ha sido aceptado en la Escuela de Música más importante de Estados Unidos. Su vida cambia cuando Fletcher lo escucha tocar y lo invita a formar parte de su banda estudiantil de jazz. Como se trata de un grupo ya avanzado, la presión para ser el mejor se incrementa hasta llevar al límite a Andrew.

1.1 Ritmo

El ritmo Es un flujo de movimiento controlado o medido, sonoro o visual, generalmente producido por una ordenación de elementos diferentes del medio en cuestión. El ritmo es una característica básica de todas las artes, especialmente de la música, la poesía y la danza.

El ritmo suele relacionarse con el ámbito musical, como es el conjunto de notas, sonidos, compás que le dan sentido a una canción o pieza musical. por ejemplo, cuando una persona no sabe bailar solemos decir que esa persona no tiene ritmo, esto se debe a que no se mueve conforme a la música. Así mismo, en la música es importante la armonía que hay entre sonidos para dar a conocer lo que el autor o artista quiere transmitir. Lo mismo pasa en el cine cuando hablamos de ritmo.

El ritmo cinematográfico es la impresión dada por la duración de planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efectos del montaje (Disponible en: <http://www.xtec.cat/~xripoll/ritmo.htm>). Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido, y ritmo narrativo de la acción.

El ritmo cinematográfico transforma, modifica, la significación de la representación pues bien esto conduce a decir que el ritmo muestra una intención, una idea que se puede plantear, que se quiere expresar, y que obedece a unas necesidades narrativas. Las películas que relacionan la música o biografías de grandes intérpretes de este arte, usualmente combinan en su parte visual una sincronía entre imagen y sonido que le da un carácter rítmico al filme. Los cuadros que utilizan comúnmente estas producciones son perfectamente detallados, juegan con diferentes tipos de planos y sobre todo se montan de una forma espectacular para que dicha producción tome un carácter rítmico sin precedentes. En otras palabras, la película empieza a adquirir una especie de sentido musical.

El ritmo es un concepto muy importante en la estructura de cualquier historia. Una película suele atraparnos por la forma en que es contada la trama, esto es por el lenguaje cinematográfico como es la imagen, el montaje, el sonido y la narración, aunque en la mayoría de las ocasiones no es reconocida por el espectador. En *Whiplash*, desde la primera secuencia hay un ritmo en el montaje por la sucesión y la duración de las imágenes acompañados por la música, la irrupción constante del profesor Fletcher en la narración,

Andrew queriendo mostrar su talento a su profesor estrella, pero este último termina por irse. Todo esto nos atrapa, nos lleva a seguir queriendo más y más. Es por eso que *Whiplash* es una película meramente rítmica

1. Marco teórico: herramientas de análisis

1.2 Funciones del sonido en la teoría musical aplicados al lenguaje cinematográfico

Los siguientes términos son una propuesta de análisis del sonido en la teoría musical aplicados a los elementos del lenguaje cinematográfico por el Doctor Lauro Zavala en Notas de Curso.

Acento. Nota o compás que recibe un énfasis más fuerte que los otros.

// Se puede hablar de *acento narrativo, escénico o de montaje* cuando un plano, una escena o una secuencia determinan el sentido que tendrán las siguientes dentro de una misma película. El acento puede ser gráfico o dramático, y generalmente corresponde a aquellos momentos que los espectadores recuerdan más claramente después de ver una película. Equivale a lo que en semiótica se considera como un elemento *marcado* (ver *Estética y semiótica del cine*, de Yuri Lotman).

Cadencia. Forma armoniosa de puntuación musical o progresión de notas que completa una frase musical.

// En el cine, la duración de una *cadencia musical* generalmente coincide con la duración en pantalla de un concepto narrativo, es decir, con la sucesión entre una causa y su efecto inmediato. Se podría decir que una *cadencia narrativa* corresponde a una unidad causal, es decir, una acción que tiene un efecto particular, y que a su vez puede ser la causa de otro efecto posterior.

Se puede hablar de una *cadencia visual, narrativa, escénica o de montaje* al reconocer la relación entre una causa y su efecto en pantalla, como podría ser el lapso transcurrido entre el momento en el que un personaje toma una decisión y los efectos inmediatos que esta decisión tiene en él mismo o en otro(s) personaje(s).

Cadencia Final. Secuencia que produce un sentido de resolución musical.

// En el cine de género, la cadencia final de carácter musical acompaña a la *cadencia final de carácter visual, narrativo, dramático y de montaje*, en particular en el cine musical clásico. Esta cadencia puede ocurrir en el interior o al final de una secuencia cualquiera, y siempre acompaña el cierre de la secuencia final.

Consonancia. Coordinación armoniosa entre sonidos. Ver Sonido Empático.

// Existe una *consonancia dramática* entre sonido e imagen en el cine de carácter clásico. Por ejemplo, en secuencias donde la música es transparente (inadvertida y naturalizada por la convención genérica) o cuando la música cumple una función didáctica en relación con el sentido dramático de las imágenes.

Corte Directo. Cambio de sonido de un plano a otro.

// Término empleado originalmente en el montaje, pero extrapolable al sonido, la narración y la puesta en escena. Establece el paso de una secuencia con unidad narrativa y dramática a la siguiente sin solución de continuidad, es decir, sin ningún elemento de transición. Lo opuesto al corte directo ocurre en secuencias donde se escucha el sonido que corresponde a la secuencia que todavía no aparece en la imagen o donde se escucha el sonido que pertenece a la secuencia anterior.

Disonancia. Falta de armonía entre sonidos. Ver Sonido Anempático.

// En el cine moderno se establece una disonancia entre las imágenes y los sonidos, como en el Nuevo Cine Alemán de la década de 1960 (donde hay asincronía entre las imágenes de un personaje que canta y la música, o donde hay una disonancia dramática entre el tono de la música y la puesta en escena)

Homofonía. Sonidos que se mueven juntos de manera armoniosa (por ejemplo, en un himno).

// En el cine, la homofonía se produce en una escena donde todos los sonidos suben o bajan de tono al mismo tiempo.

En el cine clásico de géneros, el tono dramático se mantiene homofónico en el interior de cada escena, y las rupturas de tono se pueden producir deliberadamente en el interior de una misma secuencia con el fin de producir un efecto de sorpresa.

Leitmotiv. Tema musical. Motivo aural. Motivo sonoro recurrente.

// En términos narrativos y escénicos, un leitmotiv puede ser el motivo temático anunciado en el título, una frase de diálogo repetida una o más veces o un elemento visual de carácter epifánico o incidental, como el McGuffin en la narrativa de suspenso.

Mezcla. Graduación de sonidos en diversos planos sonoros.

// La mezcla de planos sonoros, es decir, la yuxtaposición y graduación relativa de los sonidos en una secuencia polifónica, consiste en manipular el volumen por separado para que cada uno de los sonidos sea escuchado en un primer plano sonoro o en un plano secundario. Cada uno de estos sonidos puede aparecer y desaparecer o ser mezclado con los otros de manera simultánea, graduando su volumen relativo.

La graduación de los planos sonoros en un segmento polifónico produce un efecto de sinestesia.

Por ejemplo, en la secuencia de las escalinatas en la estación de trenes de Chicago en *Los intocables* (Brian de Palma) se mezclan varios sonidos que aparecen y desaparecen, pasando de manera sucesiva de un plano secundario al primer plano sonoro y viceversa: contrabajo de suspenso, música de cuna, pisadas de pasajeros, voz de altoparlante, chirrido de llantas de carriola, llanto de bebé, gritos de la madre, disparos de armas de fuego, ruptura de cristales, diálogos de personajes, música dramática monofónica.

La mezcla sonora define la *textura* de una escena o secuencia.

Monofonía. Línea melódica dominante.

// En una secuencia narrativa suele haber un plano sonoro dominante, que coexiste con otros planos sonoros. El sonido dominante (monofónico en una secuencia) puede ser sonido ambiente, diálogo, música extradiegética o efectos sonoros.

En la teoría dialógica, la existencia de una única voz o visión del mundo en una narración es denominada monológica (derivada del monólogo), y también podría ser considerada como monofónica al estudiar los efectos de esta visión en las imágenes, los sonidos, la puesta en escena y el tipo de montaje.

Música Atonal. Sin una escala tonal.

// El cine moderno o experimental establece rupturas con la monofonía de la narración clásica, estableciendo una estructura fragmentaria, atonal, con frecuencia ajena a toda intención narrativa.

Música Experimental. Adaptación y combinación de temas musicales tradicionales o establecidos con ritmos y armonías contemporáneos. Por ejemplo, el empleo que hace Michael Nyman de himnos y baladas escocesas en *El piano* (Jane Campion).

Polifonía. Sonidos simultáneos en una misma escena.

// A partir del trabajo de Mijaíl Bajtín y su teoría dialógica, se ha utilizado el término *polifonía* en los estudios narrativos para referirse a la existencia de varias voces o visiones del mundo en el interior de una narración. Estas voces dialogan personificadas en los personajes, y establecen una relación que rebasa la dialéctica de los opuestos, ya que los agentes sociales (es decir, los personajes) pueden llegar a cambiar su visión del mundo al establecer estos diálogos, que así rebasan las palabras y se personifican en ideologías o visiones del mundo que enriquecen la experiencia del espectador.

Resonancia. Relación de paralelismo estructural entre sonidos distintos.

// En el cine posmoderno, la relación estructural entre imágenes y sonidos suele establecer resonancias con un motivo aural que reaparece en distintas escenas, estableciendo connotaciones asociadas al sentido dramático de la escena donde se utilizó el motivo aural por primera ocasión. Por ejemplo, en *La sal de la tierra* (Herbert Biberman, 1954) la secuencia inicial establece el tema musical de las mañanitas como connotación de unidad comunitaria, que después establecerá resonancias importantes cuando la comunidad en huelga sea reprimida por la policía.

Síncopa. Cambio inesperado de ritmo.

// La *síncopa narrativa, escénica, visual o de montaje* puede presentarse entre una escena y otra (en el interior de una secuencia) o entre una secuencia y otra, con el fin de producir algún tipo de sorpresa en el espectador. En otras palabras, la síncopa narrativa, escénica o dramática se produce al establecer un régimen de verosimilitud que

será suspendido de manera súbita. Aunque la síncopa musical se asocia con la música moderna, la síncopa dramática es un recurso frecuente en el cine clásico de géneros para mantener el interés del espectador.

Sonido Anempático. Sonido opuesto al sentido dramático de la escena. Un ejemplo canónico es el empleo de vales en los momentos de mayor dramatismo en *Rebecca*.

Sonido Empático. Concordante con el sentido dramático de la escena. El sonido empático

más convencional es el acompañamiento musical en todo glorioso durante el primer beso en una comedia romántica.

Textura. Niveles de sonidos distintos y simultáneos. La textura puede ser monofónica, homofónica o polifónica. Ver estos términos en este mismo Glosario.

// En el cine, las relaciones entre voces y sonido ambiental equivalen a las relaciones entre melodía y acompañamiento.

Tono Genológico. Tono dramático acorde con el género narrativo.

// El tono de una película suele corresponder al género narrativo al que pertenece (monofonía). Sin embargo, en el interior de una película puede haber escenas o secuencias de carácter distinto a la dominante, lo que da al conjunto un carácter polifónico, no sólo en términos genéricos sino también, ocasionalmente, en términos ideológicos.

Voz Off (Voice Off). Voz narrativa perteneciente a un personaje de la historia.

// Ejemplos: *Rebecca* (Alfred Hitchcock); *Ensayo de un crimen* (Luis Buñuel); *Belle Époque* (Fernando Trueba); *El sueño de Valentín* (Alejandro Agresti)

Voz Over (Voice Over). Voz perteneciente a un narrador que no participa en la historia (voz de carácter acusmático: no se muestra su origen físico).

// Ejemplos: Documentales científicos; *500 días con ella* (*500 Days of Summer*); *La lengua de las mariposas* (José Luis Cuerda)

1.2 Imagen Cinematográfica

En la vida cotidiana estamos rodeados de una multitud de mensajes a través de las imágenes. Las imágenes que se crean a través del dibujo, la pintura, la escultura y en el medio audiovisual, son básicas para una comunicación. La imagen cinematográfica es la representación de la realidad, dicha representación está construida por las características propias de la imagen y en este caso lo que es proyectado por la cámara.

1.2.1 Punto de vista

Una clara definición de lo que es el punto de vista cinematográfico, la parte más importante de la imagen, es la que ofrece el Doctor Lauro Zavala “el punto de vista es un concepto que involucra diversas dimensiones: Tecnología (emplazamiento y desplazamientos de la cámara, funciones del encuadre, el montaje y la banda sonora); Discursividad (deixis de tiempo y espacio, lo cual involucra la puesta en escena) e Ideología (ética y estética del relato, lo cual incluye el grado de confiabilidad de la instancia narrativa). (Lauro Zavala, narratología y lenguaje: 28). El punto de vista depende mucho de lo que se quiera transmitir, funciona como los ojos del narrador. La cámara funciona como los ojos del narrador. La cámara se sitúa en un lugar en concreto y utiliza las herramientas de encuadres y movimientos y angulaciones para crear alguna ideología.

1.2.2 Planos, ángulos y movimientos de la cámara

El encuadre o plano cinematográfico presenta lo que el director quiere que veamos. Conlleva un sinnúmero de elementos técnicos capaces de generar emociones, identificación con personajes y adhesión a la historia. En principio, existen dos tipos de planos: abierto y cerrado, en la medida que el campo de visión sea más amplio este se considerará abierto, mientras que cuando se enfatizan claramente los elementos del encuadre se trata de un plano cerrado.

Planos Abiertos	Planos Cerrados
<p>Gran plano general (GPG): Este tipo de plano se caracteriza por abarcar gran espacio en el que los personajes no aparecen o se ven muy distantes. El paisaje, el entorno es lo que más importa. su propósito es dar a conocer el lugar en donde ocurren los hechos.</p> <p>Plano general (PG): El sujeto abarca la totalidad del encuadre.</p>	<p>Plano medio (PM): Plano medio: El encuadre abarca de la cintura para arriba del sujeto</p> <p>Primer plano (PP): Primer plano: se caracteriza por enmarcar únicamente desde la cabeza hasta los hombros. Es ideal si se quieren dar a conocer expresiones de los personajes, sentimientos o emociones.</p> <p>Primerísimo Primer Plano (PPP) encuadre en el que únicamente destaca alguna parte rostro de algún personaje ya sean los ojos, la boca, etc. Este plano es el que mejor puede representar los sentimientos, intenciones y emociones de una persona.</p> <p>Plano a detalle (PD) acercamiento a algún objeto para que este sea el centro de atención, puede tratarse de un reloj, un libro, unos zapatos, etc.</p> <p>Plano Americano (PA): abarca desde la cabeza hasta las rodillas.</p> <p>Plano secuencia: un plano que abarca una secuencia completa. Este plano puede ser fijo, o en movimiento.</p>

Por otro lado, la cámara no es necesario que esté fija, dependiendo de la acción que ocurra, los ángulos, movimientos y las formas en las que se llevan a cabo, se modifica el punto de visión de manera continua a los ojos del espectador, lo que obliga a mantener el control del ángulo y el movimiento de cámara para según qué acciones.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA				
Paneo: La cámara se mueve hacia izquierda o derecha, rotando sobre su mismo eje.	Travelling: En el travelling la cámara se desplaza. El desplazamiento puede ser hacia adelante (in) o atrás (out), hacia los lados.	Dolly: La cámara se desplaza hacia atrás y hacia adelante.	Tilt: La cámara gira hacia arriba (up) y abajo (down) sobre su propio eje.	Zoom: Acercamiento o alejamiento óptico de la cámara.

ANGULACIONES DE CÁMARA			
Cenital: La cámara se sitúa de manera vertical con respecto al suelo y la imagen que se obtiene otorga un campo de visión de arriba a abajo. Está situado encima del sujeto en la perpendicular al suelo y aumenta la sensación de inferioridad.	Picado: La cámara se coloca sobre el objetivo con una inclinación de 45 grados de manera que el personaje se aprecia desde lo alto por el espectador. Tiene como efecto la disminución de la figura que se está filmando.	Contrapicado: La cámara se coloca por debajo del objetivo con una inclinación de 45 grados. Se utiliza para provocar una sensación de grandiosidad con una apariencia de superioridad a los personajes que se encuentran elevados sobre los otros.	Nadir: La cámara se sitúa a ras del suelo.

1.2.3 Iluminación y Color

La **luz**, ese elemento imprescindible en cualquier medio artístico, ya sea una fotografía, una pintura o para el lenguaje cinematográfico, ya que la **iluminación** es la que crea el ambiente para contar la historia. Gracias a la luz, según su intensidad, dirección, dureza y temperatura de color, podremos definir la profundidad, el tamaño y volumen de los objetos que tengamos en la escena, sobretodo obteniendo tridimensionalidad. Lo que persigue el arte de la iluminación no es solamente “que se vea”, sino que se vea como a nosotros nos interesa en función de la narración y de la búsqueda de la tridimensionalidad” (Martínez y Gómez, 2015:131)

1.3 Sonido Cinematográfico

“«El momento más emocionante», afirma Akira Kurosawa, «es el momento en que añado el sonido. ...En ese momento, tiemblo.»”

(Akira Kurosawa. Citado por Bordwell/Thompson 1979: 327)

Dentro del lenguaje cinematográfico el sonido cumple una función muy importante que muchas veces no se valora o se tiene de lado, esto tiene que ver por el peso que se le otorga siempre a la imagen, sobre todo. “Estamos acostumbrados a vivir en un entorno sonoro en su mayor parte invisible. La primera información sobre la disposición de lo que nos rodea procede de la vista y, por lo tanto, en la vida cotidiana el sonido es a menudo un simple fondo para nuestra atención visual.” (Larson, 2010:)

Si bien el cine empezó siendo mudo y las imágenes proyectaban todo lo que se tenía que decir, el sonido trajo mucho más que solo eso, sonido, le dio una mayor aportación a la imagen. “En el transcurso de la historia del cine sonoro, el departamento de sonido ha ido cobrando una importancia cada vez mayor, la riqueza de una banda sonora es hoy un factor de calidad estética y éxito público, y muchos directores son conocidos por pensar también en el sonido de sus films.” (Jullier, 2007)

Sin embargo, el sonido siempre ha estado presente como afirman Bordwell y Thompson “antes de que el sonido grabado se introdujera en el cine en 1926, el cine «mudo» ya lo había reconocido al utilizar acompañamientos de orquesta, órgano o piano. Como mínimo, la música llenaba el silencio y proporcionaba al espectador una experiencia perceptiva más completa. Más significativamente, la obligación de oír abre la posibilidad de lo que el director soviético Sergei Eisenstein denominó «sincronización de los sentidos», haciendo que un único ritmo o cualidad expresiva unifiquen la imagen y el sonido.” (Bordwell y Thompson, 1995)

Además de aportar información o carga expresivo-emotiva, el sonido puede influir también sobre el tiempo y la percepción del ritmo, velocidad y duración de un plano o escena. Chion señala que el sonido, salvo casos especiales de un tono constante y sostenido, supone, desde un principio, movimiento, a diferencia de la imagen, que puede mantenerse fija. Asimismo, sostiene que la percepción del sonido se da a velocidades mayores que la de la imagen, pero que esta puede ser ayudada por el sonido, que puede ayudar a marcar el trayecto visual, con “puntuaciones sonoras rápidas (silbidos, gritos, choques y tintineos) que marcan perceptivamente ciertos momentos e imprimen en la memoria una huella audiovisual fuerte” (Chion, 1993)

1.3.1 Los elementos de la banda sonora

Dentro del sonido cinematográfico existen los llamados elementos de la banda sonora que según la división de Larson son: sonido directo, diálogos, incidentales, efectos, ambientes, música y silencio.

El sonido directo, como su nombre lo dice, es todo el sonido que se realiza directamente en la filmación. Este sonido puede ser un poco complicado por el hecho de que es probable que se escuchen otros sonidos no deseados que hay en el entorno. En una película suele combinarse sonido directo con sonido grabado.

En cuanto a los diálogos su función principal es dar información “podemos hablar de información semántica: aquella que transmite ideas y datos acerca de la trama, de los personajes o de cualquier tema que se aborde por medio de los diálogos; podemos hablar también de información prosódica: aquella que nos transmiten las emociones o las intenciones de los personajes, tales como la alegría, tristeza, enojo, ironía, sarcasmo, etcétera. “(Larson,2010). Los diálogos se graban en directo o pueden ser grabados en un estudio como es el caso de los doblajes.

En la banda sonora es muy común pensar que los sonidos incidentales y los ambientes son parte de los efectos, pero cada uno tiene características específicas. Los incidentales que no son más que los sonidos que son generados por los personajes como sus pasos, cuando mueven algún objeto, etc. Los sonidos incidentales pueden ser grabados directamente o también en un estudio cuando no quedan de la manera deseada. Los ambientes es todo el sonido que se encuentra alrededor de la acción.

Los efectos son “sonidos producidos por la acción de todo tipo de artefactos, vehículos, criaturas reales o fantásticas y elementos de la naturaleza. Así como aquellos sonidos no realistas usados para dar espectacularidad, dramatismo o comicidad.” (Larson, 2010). Por lo general los efectos se sintetizan o se crean, aunque también puede ser sonidos directos. Los que tienen en común estos tres elementos es su función, los tres dan realismo o verosimilitud a los espacios que aparecen en pantalla. “Las balas retumban y las bombas silban al caer. Una explosión dura un largo rato. Los neumáticos de un coche rechinan, aunque la velocidad sea de 10km/hr. Todo botón hace bip. Bajo el agua suenan las burbujas. Las puertas deben chirriar un poco. En las grandes ciudades, de noche, siempre hay una sirena de policía. Y de un coche de policía escapan ineludiblemente, murmullos de las conversaciones de radio. Si un film norteamericano incluye una escena en París, no puede faltar el acordeón.” (Jullier, 2007)

El siguiente elemento es la música. La música, expuesto por Larson, se divide en tres partes: la primera es toda la música existente conocida por todos los tiempos y culturas. La segunda es aquella que es compuesta especialmente para una película llamada música original. Y la tercera es la utilización de elementos sonoro que no tienen que ser meramente musicales.

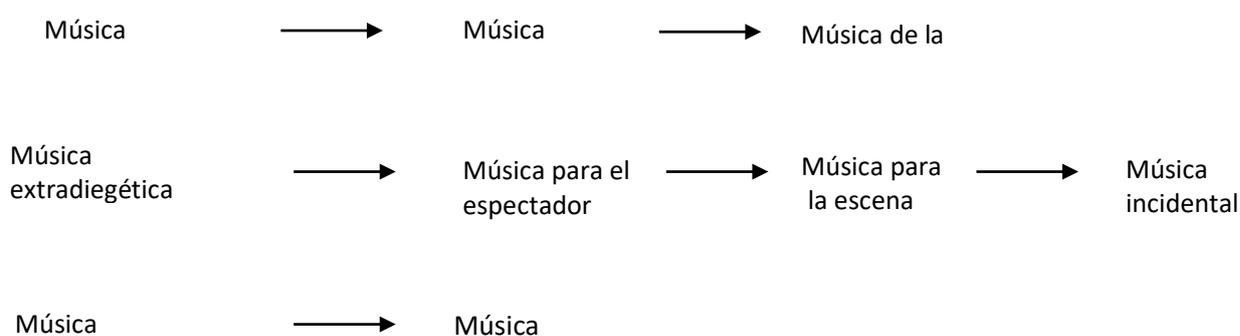
Es interesante detenernos un momento sobre este elemento, la música, pues es aquel que tal vez ha sido más estudiado independientemente, debido a su extendido uso como recurso dramático.

Al elegir entre música preexistente a una original tiene su complejidad. El cineasta debe tomar en cuenta que muchas veces una pieza musical o canción puede causar un efecto de reconocimiento en el espectador y no dar los resultados que se esperan. De igual forma puede darse el caso de que la música preexistente sea modificada especialmente para una película. Por otro lado, la elaboración de música original tiene todavía más complejidad. bajo la guía o colaboración del director o productor de la película y generalmente son interpretadas por un conjunto de músicos.

La función más importante de la música menciona Larson es dar sustento emocional. Pero más allá de eso también cumple otras funciones como construir el carácter dramático, crear atmosferas, mantener el ritmo, ayuda a dar sentido y significados, caracterizar a un personaje, ambientar o simplemente como fondo.

La música es de dos formas: diegética y extradiegética. La primera es toda aquella que está dentro de la historia como una persona que va manejado y escucha una canción en la radio o la música que suena en un restaurant mientras los personajes comen. La segunda es la que está fuera del desarrollo de la historia. Larson explica estos conceptos con una tabla que es la siguiente:

Tabla comparativa de



La música diegética es la música de la escena y la extradiegética es para la escena y para el espectador; se le llama música incidental o accidental porque en ocasiones no es necesario y a veces tampoco afortunado para la narrativa de la historia. Dependiendo de su participación en la historia ya sea diegética o extradiegética es su función. En el caso de la música extradiegética su principal función es emocional. También puede ser un apoyo para contextualizar, por ejemplo, cuando es una película de época la música puede situarnos en ese lugar. La música diegética de igual forma tiene un impacto emocional pero su función más común es narrativa. “Así como la música en el cine puede ser, en una misma película, diegética, extradiegética y/o metadiegética, así también sus funciones pueden ser múltiples, ya sea de manera alterna o simultánea.” (Larson, 2010)

1.4 Montaje y edición

El montaje es definido como el proceso de unir o pegar escenas, planos, secuencias y sonidos. Sin embargo, más allá de esta simple definición el montaje tiene muchas más funciones a la hora de la elaboración. Algunas de las funciones principales del montaje según Vincent Pinel son: seleccionar las tomas que se van a utilizar, organizar el relato, emplazar, determinar los puntos de corte, afinar los raccords determinar el modo de transición buscar el ritmo, colocar las distintas bandas de sonido, mezclar las bandas de sonido. Esta etapa se elabora en la parte de postproducción de una producción cinematográfica. “El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración”. El significado de montaje estaba restringida al plano como la unidad. Sin embargo, también se puede dividir por sus características: duración, movimiento. (Aumont, 2005: 62)

La forma en que se montara una película depende de la intención que se quiera generar en el espectador, existen muchas maneras de hacerlo. “El montaje cinematográfico no es sólo una operación técnica indispensable para la elaboración de películas. Es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes.” (Amiel, 2005: 5)

En este proceso de post producción recae toda la elaboración de una película, es donde se toman decisiones con respecto a qué y de qué forma serán expuestas las imágenes junto con los sonidos en la pantalla. “Un largometraje de Hollywood contiene generalmente entre ochocientos y mil doscientos planos. Este hecho aislado sugiere que el montaje condiciona enormemente la experiencia de los espectadores, aunque no sean conscientes de ello. El montaje no es necesariamente la técnica cinematográfica más importante, pero contribuye en gran medida a la organización de la película y al efecto que causará en los espectadores.” (Bordwell y Thompson, 2003:246) Para el análisis del montaje en una película conviene verlo desde otra perspectiva aparte de lo meramente técnico como dice Amiel el montaje “Es también un principio creativo, un modo de pensar, una forma de concebir las películas asociando imágenes.” (Amiel, 2005: 5)

El doctor Lauro Zavala propone tres tipos de montaje en las que nos guiamos en esta investigación, las cuales se presentan en el siguiente cuadro:

Distinción Paradigmática

Montaje Clásico (americano): Secuencial Secuencia lógica (causal) y cronológica (narrativa) Continuidad en la puesta en escena (raccord) (découpage) Naturaleza didáctica (PG a PP) (PP a PG) Orden hipotáctico (necesario): narración / música / voz off Transparente / Genérico / Emocional / Dramático Principio de Campo – Contracampo (regla de 180 grados)
Montaje Moderno (europeo): De Autor Imágenes autónomas (alegóricas) o ideográficas (metafóricas) Tiempo interior (memoria / imaginación / sueño / concepto) Naturaleza enigmática (PP a PP) (PG a PG) Orden paratáctico (posible): fast cut, jump cut, multicámara, etc. Realismo / Expresionismo / Cubismo / Opacidad / Autor Tendencia al plano-secuencia
Montaje Posmoderno Alternancia de recursos clásicos y modernos: Orden itinerante (narrativo y poético) (emocional y conceptual) (etc.)

Cuadro elaborado con los datos del Doctor Lauro Zavala

La potencialidad del montaje está en su capacidad de manejar todo el trabajo anterior, de proponer y crear sobre lo que ya se hizo. Comprender el montaje como proceso creativo implica dejar de concebirlo como el simple ensamblaje de planos. Las propuestas desarrolladas en las salas de montaje son las propuestas narrativas y estéticas finales; las que son proyectadas en las pantallas.

1.5 Narración cinematográfica

“La mejor historia del mundo es la más fácil de contar.” Ricardo Piglia

En su terminología más básica la narración “es un proceso y resultado de la enunciación narrativa, es decir, como una manera de organización de un texto narrativo” (Navarro 2006) Además, que es contemplada como un acto y proceso de producción del discurso narrativo en la que de manera forzada incluye la figura del narrador responsable del proceso. Para Cassetti y Chio “la narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Cassetti y Chio,2007:154). También implican otros aspectos como es el espacio y el tiempo en el que surge o las circunstancias específicas que afectan a este espacio y cómo se organiza del tiempo. Así mismo identificar el tipo de narrador y qué relación tiene con la historia y con el receptor que es quien la recibe. Por lo tanto, podemos decir que la narración es comunicación en la que participa un emisor y un receptor.

La narración se encuentra en todas las culturas, todos como seres humanos tenemos la necesidad de escuchar historias y al mismo tiempo contarlas, dichas historias pueden ser verídicas o meramente ficticias. Un ejemplo de esto se puede ver en un niño que se ha peleado con su hermano al modo de llegar a pegarle, y con tal de evitar problemas con sus padres, a su temprana edad desarrolla la capacidad de relatar una historia que lo pueda exentar de obtener un castigo. Podemos entonces hablar de narración en términos de causa- efecto que se desarrolla dentro de un tiempo y espacio.

Según Gaudreault y François la narración del relato oral es *inmediata* esto quiere decir que es de manera directa sin necesidad de algún medio que intervenga entre el narrador y el narratario, por el contrario, la narración del relato escrito en el que no llega en el mismo momento en que se emite, por ejemplo, un libro que fue previamente escrito para después ser leído por el receptor.

Según Cassetti y di Chio la narración tiene tres elementos esenciales:

- 1) Sucede algo: Es cualquier acontecimiento de tipo accidental o intencionado, personales o más sociales etc.
- 2) Le sucede a alguien o alguien hace que suceda: Los personajes que participan dentro de un ambiente que lo acompaña y complementa.
- 3) El suceso cambia un poco la situación: en el sucederse de los acontecimientos y de las acciones (Cassetti y Chio,2007:155)

La narración dentro del cine tiene un funcionamiento específico, de mostrar acciones sin necesidad de decirlas e incluso dice mucho con solo mostrarlas, esto es con ayuda de las imágenes y sonidos que hacen posible dicha función. “En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador.” (Bordwell, 1996:62)

Por otro lado, en términos de narratología Gaudreault desarrolla lo propuesto por Genette sobre la narratología. Existen dos tipos la narratología modal y la narratología temática que también denomina narratología de la expresión/ narratología del contenido. El primero trata sobre la forma en la que está contada la historia, como pueden ser las imágenes, sonidos, puesta en escena etc. En esta parte entra la temporalidad y puntos de vista. La segunda se centra en la historia como tal, los personajes, la trama.

3.2.1. Estructura narrativa

Para cualquier texto ya sea oral o escrito y este caso audiovisual, existe una estructura narrativa, pero ¿Por qué es importante la estructura narrativa? En primer lugar, cuando hablamos de narración inmediatamente hablamos de una estructura.

“La estructura narrativa puede definirse como el conjunto de las unidades en las cuales puede segmentarse el filme, articuladas en niveles y su organización, entendida ésta como la red de tensiones que mantiene cohesionadas las unidades. El estudio de la estructura narrativa determina, entonces, las relaciones y dependencias entre las unidades que se reconocen a partir de la segmentación” (Azuaga, 2005:17).

La ejecución de una buena estructura narrativa fílmica comprende un gran desafío, por lo que es necesario entender su esencia. La raíz *estruc* significa “combinar”, lo que en términos

simples representa la relación entre las partes y el todo. Es por ello que la estructura - como tal- es conocida como pauta o patrón que proporciona el desarrollo del relato en todo su conjunto, es decir, se encuentra llena de contenido compuesto por acciones, personajes, espacio y tiempo.

Partiendo desde este punto de vista, la narración se basa en el relato de hechos reales o imaginarios que les suceden a los personajes que participan en un film. Es necesario que los hechos capten la esencia de la trama y, a su vez, la atención del espectador. “La trama es una manera de dar forma a los sucesos para convertirlos en una narración genuina (...) Desde otro punto de vista, la trama es lo que resulta conformado por las narraciones” (Navarro, 2006:18).

Cuando íbamos en la primaria nos enseñaban a que una historia está compuesta por principio, nudo y desenlace y al leer un libro o ver una película podemos ver que así es, todo depende de su estructura ya que en la forma en la que estén presentados y ordenados los acontecimientos en el relato es como el receptor va a identificar lo que sucede y posteriormente encontrar el sentido final de la narración.

Cabe mencionar que es más complejo de lo que parece, puesto que dicha estructura debe ser diseñada de manera que el receptor se involucre en la narración sin perder el interés “La estructura narrativa que incluye un giro importante produce placer en sí misma, y muchas narraciones persiguen sobre todo este objetivo: entretener a los lectores, produciendo un cambio imprevisto en situaciones familiares. (Navarro, 2006)

3.2.2. Trama

La trama, es el desarrollo dramático de la temática principal de la historia; es la historia del protagonista; el hilo argumental. Se encarga de enganchar al espectador desde el principio al final de la película. Podemos decir que es el argumento. La RAE propone la siguiente definición de trama “Disposición interna, contextura, ligazón entre las partes de un asunto u otra cosa, y en especial el enredo de una obra dramática o novelesca.”

Para el autor McKee, la trama es un término muy preciso ya que “se refiere a la pauta de acontecimientos internamente coherentes e interrelacionados que se deslizan por el tiempo para dar forma y diseño a una narración” (McKee, 2004:38)

Dentro de la trama existen los subtramas. El subtrama es un hilo argumental secundario subyugado a la trama principal. No obstante, la subtrama no es menos importante que la trama principal, puesto que una película está compuesta por la combinación de ambas.

Por lo tanto, al hablar de trama no hablamos de la historia o del tema de la película si no de una serie de acciones (unas veces más simples y otras más complejas) que conjuntamente crean la acción principal (en el caso de la trama principal) o una acción secundaria que ayudará al fin del protagonista (en caso de los subtramas).

2.1 Análisis general del ritmo musical en Whiplash

Presentación de personajes [00:00:46-00:04:07] Duración: 3:21		
Sec	Screenshot	Descripción
1		<p>La secuencia inicia con un redoble de tambores en pantalla negra. La primera imagen es un plano general de Andrew tocando la batería, se acerca la cámara hasta llegar a plano medio (SÍNCOPA) Aparece Fletcher de sorpresa en la puerta [Cámara subjetiva], los cortes de planos se hacen más rápidos, el profesor le empieza a exigir a Andrew que toque un Double time swing, lo que hará que Andrew ensaye y logre entrar a la banda de Fletcher.</p> <p>(ACENTO) La secuencia cumple con un acento ya que es la presentación de los personajes y determina como se irá desarrollando la historia, Andrew en busca de la aprobación de Fletcher, Fletcher exigiéndole cada vez más.</p>

Ciudad de Nueva York [00:04:08-00:05:09]		Duración: 54s
	Screenshot	Descripción
2		<p>Andrew sale de la escuela y camina hasta llegar al cine donde verá a su papá (RESONANCIA ESTRUCTURAL) El sonido determina el montaje de las imágenes presentando la ciudad de Nueva York.</p>

Andrew en el cine con su padre [00:05:10-00:06:51]		Duración: 1:41
	Screenshot	Descripción
3		<p>(SILENCIO) El silencio tiene que ver con la falta de aplicación de un recurso musical. Andrew va al cine con su padre y ve a la chica que le gusta Andrew le cuenta a su padre lo que paso con Fletcher</p>

Salón de primer año [00:06:52-00:09:17] Duración: 2:24

	Screenshot	Descripción
4		Andrew se encuentra en su primer día de clases en su primer año, está sentado a un lado de la batería (POLIFONÍA) se oyen diferentes sonidos simultáneos.

Andrew ensayando en su departamento [00:09:18-00:10:16] Duración: 48s

	Screenshot	Descripción
5		(SÍNCOPA) Cambio inesperado de ritmo. Andrew practicando el Double time swing en su departamento, deja de tocar y hay un pequeño silencio (SILENCIO) la imagen muestra al ídolo de Andrew en una foto pegado en la pared. Andrew pone un disco del artista y lo escucha mientras ve la batería.

Fletcher escoge a Andrew [00:10:07-00:12:57] Duración: 12:52

	Screenshot	Descripción
6	 <p>The first screenshot shows Andrew playing piano in a classroom. The second screenshot shows Fletcher conducting a band in a rehearsal room, with the subtitle 'Tres, cuatro.' visible. The third screenshot is a close-up of Andrew's face.</p>	<p>(SÍNCOPA) La secuencia inicia con un cambio de ritmo en el que Andrew se encuentra tocando en el salón de clases, pero no va en armonía con los demás compañeros (DISONANCIA) El profesor detiene a la banda y cambia con Connolly el baterista titular, llega Fletcher de sorpresa (SÍNCOPA) y comienza pedirle a cada uno que toque para él y al final se queda con Andrew. Hay un SONIDO EMPÁTICO al final de la secuencia.</p> <p>(CADENCIA) De la secuencia 1 hasta aquí hay una cadencia narrativa, Andrew había practicado el Double time swing desde que Fletcher lo vio ensayando en la escuela y por eso pudo entrar a la banda.</p>

Andrew invita a salir a Nicole (00:13:00-00:14:33) Duración: 1:33

	Screenshot	Descripción
7	 <p>The first screenshot shows Andrew talking to Nicole at a diner, with the subtitle 'Te veo mucho aquí y creo que eres muy bonita...'. The second screenshot is a close-up of Andrew's face.</p>	<p>(SÍNCOPA) Cambio de ritmo, corte en el sonido, Andrew va al cine a invitar a salir a la chica que trabaja ahí. Hay un SONIDO EMPÁTICO al final de la secuencia.</p>

Andrew en su primer día en la banda de Fletcher [00:14:34-00:30:05] Duración: 15:30

	Screenshot	Descripción
8	    	<p>Andrew despierta tarde y llega corriendo al salón de clase de Fletcher, pero se da cuenta que llegó dos horas temprano (MEZCLA) Llegan sus compañeros dos minutos antes de que empiece y se acomodan en sus lugares con sus instrumentos, afinándolos y Andrew sentado viéndolos. (SÍNCOPA) Fletcher entra de sorpresa a las 9 en punto. (SILENCIO) todos se ponen de pie y en silencio, solo se oyen los pasos de Fletcher. Fletcher presenta a Andrew y comienza a dirigir el tema musical “Whiplash”. (LEITMOTIV)</p> <p>(SILENCIO) silencio antes de que Fletcher dirija a la banda para empezar. Comienza la música.</p> <p>(CORTE DIRECTO) Fletcher detiene a la banda para volver a empezar en otra parte. Cambio de página en las partituras</p>



Fletcher detiene de nuevo a la banda y se da cuenta de que hay un músico desafinado, primero pregunta quién fue, pero al no ver respuesta comienza a buscar al culpable y ataca a uno de ellos que al final no fue quien desafino, pero al no saberlo Fletcher lo corre a su manera peculiar.

Fletcher le hace preguntas personales a Andrew cuando están en el descanso y lo anima.

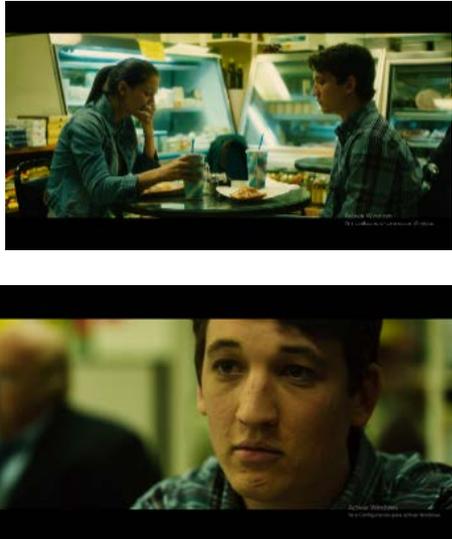
Andrew entra al salón motivado después de la plática con Fletcher. Hay **SONIDO EMPÁTICO** con los instrumentos que se oyen en el salón que se vuelve extradiagética por un momento. Andrew se acomoda en la batería.

(SÍNCOPA) Fletcher comienza a Alagar a Andrew por la forma en la que toca, sin embargo, no logra llegar al tempo que quiere y le avienta una silla inesperadamente. Fletcher empieza a ser hostil con Andrew hasta hacerlo llorar.

Andrew ensayando en su departamento parte 2 [00:30:06-00:00:32:21] Duración: 2:15

	Screenshot	Descripción
9		<p>Andrew se encuentra en su recamara sentado en la cama pensando mientras su padre le está llamando en el celular. Se escucha un sonido extradiegético. (SÍNCOPA) Andrew comienza a prepararse para tocar double time swing. (MEZCLA) se oyen diferentes ruidos y música dietética de batería acorde a la narración (SONIDO EMPÁTICO)</p>

Cita con Nicole [00:32:22-00:35:33] Duración: 3:14

	Screenshot	Descripción
10		<p>(SÍNCOPA) Cambio de ritmo, Andrew se encuentra en la cita con Nicole, empiezan hablando sobre ellos y la conversación se pone un poco tensa ya que Andrew tiene muy claro lo que quiere llegar a ser mientras que Nicole no (POLIFONÍA) hasta que vuelven a una conversación más tranquila y terminan gustándose. En esta secuencia hay una CADENCIA musical (la pieza musical dura lo que dura la secuencia)</p>

Primer Concurso [00:35:37-00:42:27] Duración: 6:52

	Screenshot	Descripción
11		<p>La banda de Fletcher preparándose para tocar en el concurso, Andrew ve a Fletcher platicar con un conocido muy amablemente pero después Fletcher entra al cuarto donde está la banda y empieza a gritar.</p> <p>Al terminar la primera ronda, Tanner le pide a Andrew que cuide su carpeta donde están las partituras, pero al descuidarse Andrew las pierde.</p> <p>(SÍNCOPA) Andrew toca en la segunda ronda del concurso por saberse de memoria “Whiplash” (LEITMOTIV)</p>

Andrew se convierte en titular [00:42:28-00:43:30] Duración: 1:02

	Screenshot	Descripción
12		<p>Andrew llega al salón de clases y sus compañeros le dicen que no toque sus cosas (SÍNCOPA) Fletcher llega y pone a Andrew de titular.</p>

	Screenshot	Descripción
13	  <p>Es fútbol de Carlton. Ni siquiera es Division II.</p>  <p>Travis y Dustin tienen muchos amigos y muchas metas.</p> 	<p>Andrew va a casa de sus familiares quienes parecen ser sus tíos y cuando están sentados en la mesa cenando la tía le pregunta a Andrew como va a la escuela y empieza a decirles que ya es titular cuando llega uno de sus primos a quien reciben muy efusivamente y el ambiente se vuelve más alegre cuando la tía comienza a elogiar a los chicos, y al papá de Andrew felicitándolos por lo que hacen y al último hace un comentario de Andrew. El tío le pregunta sobre la escuela a Andrew y Andrew comenta sobre que es la mejor en el país y que es titular, le hacen un par de preguntas y el tío comenta algo más y pasa con el primo que acaba de llegar que juega futbol americano, diciéndole que cuente como le fue en su juego, todos se vuelven a animar y Andrew se desespera y dice que está en la división 3, (POLIFONÍA) hay un silencio y el tío le dice a Andrew que si tiene amigos y contesta que no, su tío le dice que debería de aprender a sus primos que tienen muchos amigos y muchas metas, su padre entra a la discusión y le dice morir joven drogadicto como los artistas no es éxito pero Andrew le contesta que él prefiere todo lo contrario, morir sin amigos pero ser reconocido para siempre. Uno de sus primos le pregunta que, si se cree mejor que ellos y Andrew discute con ellos, pero su padre termina diciendo que, si le llamaron de Lincoln center, Andrew se enoja y se va.</p>

Andrew es remplazado [00:46:55-00:50:32] Duración: 3:37

	Screenshot	Descripción
14		<p>(SÍNCOPA) Cambio de ritmo de la secuencia anterior. La secuencia inicia con Andrew tocando la batería en el salón con la banda de Fletcher como titular, finaliza la clase y le pide a Andrew que se quede un momento porque se encontró con alguien más que estaba practicando el Double time swing y en eso llega Connolly quien estaba con Andrew en el salón de primer año, Fletcher le pide a los dos que toquen una parte de Caravan (LEITMOTIV) y Fletcher termina por nombrar titular a Connolly (SÍNCOPA)</p>

Andrew termina con Nicole [00:50:33-52:30] Duración: 1:58

	Screenshot	Descripción
15		<p>Andrew se encuentra en un restaurante con Nicole y comienza a decirle que no puede estar juntos (MONOFONÍA) porque él necesita estar totalmente concentrado para ser uno de los mejores y que si esta con ella no podrá atenderla y solo lo distraerá de lo que debe de hacer y ella lo empezara a odiar, entonces Nicole le contesta que si ella es el problema porque no tiene las misma ambiciones que tiene él y que es un problema a lo que Andrew le contesta que sí, Nicole se molesta y está de acuerdo con que terminen y se va.</p>

Andrew ensayando en su departamento parte 3 [00:52:31-00:53:11] Duración: 40s

	Screenshot	Descripción
16		<p>Andrew se prepara para ensayar en su departamento con una jarra de agua con hielo para sus manos que van a sangrar. (MEZCLA) Música extradiegética, batería de Andrew, sonidos incidentales.</p>

Fletcher elige a Andrew de titular otra vez [00:53:12-01:02:36] Duración: 9:24

	Screenshot	Descripción
17		<p>(SÍNCOPA) Cambio de ritmo de la secuencia anterior.</p> <p>Fletcher llega al salón y pone una melodía de saxofón mientras les cuenta sobre un ex alumno que era muy bueno y que acaba de morir un día anterior y es de él lo que están escuchando (SONIDO EMPÁTICO), termina de contarles y comienza a dirigir “Whiplash” (LEITMOTIV) Connolly es quien está en la batería como titular y al empezar a tocar Fletcher decide que quiere a Andrew para tocar, pero él tampoco llega al tempo que quiere Fletcher entonces cambia a Tanner quien tampoco puede y Fletcher explota</p>

		<p>(SÍNCOPA) Fletcher le dice a la banda que se tome un tiempo en lo que hace que los bateristas lleguen a su tempo. Pasa mucho tiempo y los tres bateristas se encuentran agotados y Fletcher los insulta hasta que es el turno de Andrew y empieza a tocar casi como Fletcher quiere, le grita, avienta un tambor, le toca un artefacto en el oído (MEZCLA) hasta que le pide que pare y le otorga el lugar para tocar como titular.</p>
--	---	--

Segundo concurso de la banda [01:02:37-01:10:28] Duración: 6:51		
	Screenshot	Descripción
18		<p>Andrew va de camino en un autobús al lugar donde es el concurso, pero el autobús se descompone ((sonido extradiegético)) y va a rentar un auto para llegar, le hablan por teléfono para preguntarle donde está y que Connolly va a tocar su parte, pero él logra llegar unos minutos antes, pero Fletcher ya no quiere que toque a lo que Andrew le responde que no lo hará y Fletcher se enoja y le grita que por lo menos Connolly tiene baquetas entonces Andrew recuerda que las dejó en donde rentó el auto le dice que estará ahí en el escenario antes de empezar y sale corriendo, llega a lugar por sus baquetas y de camino le vuelven a hablar y él enojado empieza a gritar y al colgar un camión lo arrolla (SÍNCOPA) Andrew sale del auto y corre hacia el concurso, llega al escenario ensangrentado y toca</p>

		<p>pero no puede y se detiene, Fletcher le dice que se acabó y cuando voltea a disculparse con el público Andrew lo ataca (SÍNCOPA) y le grita.</p>
--	---	--

Andrew hablando de Fletcher con la abogada [01:10:29-01:13:58] Duración: 3:29

	Screenshot	Descripción
19		<p>Andrew se encuentra en una sala sentado con una mujer y su padre, la mujer parece ser abogada y le pregunta a Andrew sobre Fletcher. Comienza música extradiegética (SONIDO EMPÁTICO) intercalado de imágenes de Andrew en su departamento guardando la batería y viendo un video cuando estaba chico tocándola y Andrew llora. Vuelve con la mujer y decide contarle.</p>

Andrew sin Fletcher [01:13:59-1:15:23] Duración: 1:24

	Screenshot	Descripción
20		<p>Andrew se encuentra trabajando en un lugar de comida (SILENCIO) [El silencio tiene que ver con la falta de aplicación de un recurso musical.]más tarde ve una película con su padre en un nuevo departamento. Cuando su padre quiere llamarle a Nicole pero decide que no.</p>

Andrew se rencuentra con Fletcher [01:15:24-01:23:05] Duración: 7:41

	Screenshot	Descripción
21		<p>Andrew va caminando de noche y se encuentra con un anuncio fuera de un bar que tiene música en vivo y uno de los invitados especiales es Fletcher. Andrew entra al bar y ve a Fletcher tocar. Cuando Fletcher termina Andrew quiere irse, pero no puede porque la gente no lo deja pasar y Fletcher lo alcanza. Sentados en una mesa Fletcher le dice que ya no está en Shaffer la escuela y que está dirigiendo un poco y que no cree que la gente entienda lo que hacía en Shaffer, (MONOFONÍA) “Yo solo quería empujar a la gente más allá de lo esperado” comienza a contarle a Andrew la historia de Charlie Parker y le dice que él quería crear a un Charlie Parker y nunca lo tuvo pero trato “no hay dos palabras más dañinas en el idioma que Buen Trabajo”</p>

Andrew habla con Nicole [01:23:06-01:25:27] Duración: 2:21

	Screenshot	Descripción
22		<p>Andrew está en su departamento y comienza a armar de nuevo su batería. Ya de noche se convence de marcarle a Nicole e invitarla a su concierto, pero ella ya tiene novio y Andrew se queda decepcionado. (SILENCIO) [El silencio tiene que ver con la falta de aplicación de un recurso musical.]</p>

23	Screenshot	Descripción
	    	<p>La secuencia inicia con Andrew preparando sus cosas para ir al festival de jazz JVC, llega al lugar y los demás músicos se están preparando, ve desde una puerta entreabierta a su padre entrar al auditorio, entonces llega Fletcher y comienza a decirle al grupo lo importante que es la presentación para sus carreras y entran al escenario, todos los músicos se acomodan en sus lugares y Fletcher llega al lugar donde está Andrew en la batería y le dice que él sabe que Andrew lo acusó (SÍNCOPA) Fletcher le dice a la audiencia que tocaran un tema que Andrew no sabe y comienza a dirigir pero Andrew no puede seguirlos porque tampoco tiene las partituras (DISONANCIA) Fletcher sigue dirigiendo hasta el final y Andrew queda muy mal, hay un silencio y Andrew se va del escenario y su padre lo alcanza en la entrada para abrazarlo pero Andrew decide regresar al escenario (SÍNCOPA) y empieza a tocar y le da la entrada al chico del chelo para que toquen Caravan (LEITMOTIV) Fletcher se acerca y le pregunta que qué hace y él continúa así que Fletcher no le queda otra que dirigirlo, (RESONANCIA ESTRUCTURAL) Terminan de tocar y Andrew continúa tocando solo con una gran presentación.</p>

2.2 Análisis de secuencias

SECUENCIA 2 Ciudad de Nueva York

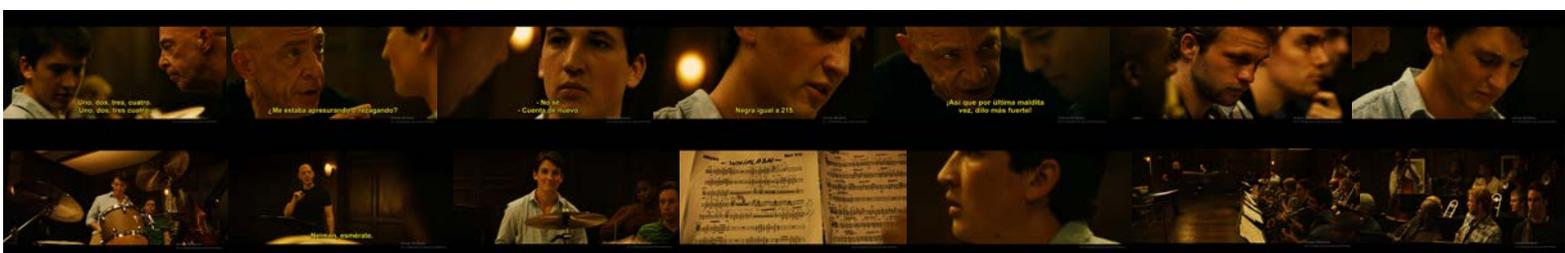


	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>Andrew sale de la escuela después de su primer encuentro con Fletcher y se encuentra caminando por la ciudad</p>	<p>54s</p>	<p>La música es la continuación de la partee final de la secuencia pasada. El tema muscial que se escucha es “overture”, aquí el sonido cumple con la función de Resonancia estructural ya que de acuerdo al sonido se ordenan las imágenes. Al final de secuencia el sonido hace un fade out para que entre la siguiente secuencia pero conn un corte total del sonido.</p>	<p>El montaje va con el ritmo del sonido, la primera imagen que vemos el edificio de la escuela Shaffer y la cámara hace un paneo de arriba hacia abajo y vemos a Andrew salir de la escuela, luego de eso las imágenes cambian rápidamente con duración de 1s mostrando ventanas de departamentos y de nuevo aparece Andrew en un paneo vertical caminando, todo al ritmo de la música, otras tomas de Andrew por la Ciudad e imágenes intercaladas de edificios.</p>	<p>Esta es la única secuencia que en su totalidad ocurre una resonancia estructural. Aquí nos presenta a la Ciudad de Nueva York donde ocurrirá la historia es la única parte en que vemos a la Ciudad, es importante señalar que Andrew se encuentra en la mejor escuela de música, el conservatorio Shaffer, y que está en una de las Ciudades más famosas del mundo donde es conocido que todo es posible y en cuestión artística se encuentra el Lincoln Center, el sueño de todo artista es pertenecer a ese lugar.</p>

Secuencia 8 Andrew en su primer día en la banda de Fletcher



Esc2	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	Andrew ve llegar a todos los de la banda desde la silla de la batería. Entra Fletcher presenta a Andrew ante la banda y comienza a dirigir.	40s	Al inicio de la escena en la que entra Fletcher ocurre un silencio y solo se oyen sonidos incidentales de lo que Fletcher hace. Fletcher dirige el tema "Whiplash"	La música determina el ritmo del montaje, primero planos de los instrumentos y los dedos de los estudiantes tocándolos, los signos musicales en las partituras. Los planos duran 1s y menos de 1s	El espectador puede ver la música en vez de solo escucharla, sentir cada corte, cada instrumento, introduciéndonos dentro del Jazz, dentro de Whiplash.



Esc3	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	Andrew toca Whiplash y Fletcher lo alaga hasta que no da el tempo que quiere Fletcher y comienza a ser hostil con Andrew	5:29	Fletcher dirige el tema "Whiplash" Al comienzo de la escena hasta que interrumpe a la banda y él empieza a gritarle a Andrew.	La escena se construye por primeros planos de Fletcher y Andrew, los cortes de sonido e imágenes se hacen cuando Fletcher hace gestos con las manos o cuando Fletcher golpea a Andrew.	Esta escena genera tensión en el espectador al igual que empatía con el personaje por medio de los primeros planos de un Andrew que llora de tanta presión, sus compañeros asustados y la furia de un profesor exigente.

SECUENCIA 9 Andrew ensayando en su departamento (segunda ocasión)



Esc1	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>Andrew esta en su departamento luego de su primer día con la banda de Fletcher que no le fue como esperaba y al principio se encuentra desanimado hasta que se levanta y se prepara para ensayar de manera intensa.</p>	<p>2:15</p>	<p>La secuencia inicia con música extradiegética, lenta acompañando a la imagen hasta que Andrew se decide por empezar a ensayar la música sube y se hace una mezcla de sonidos entre la música extradiegética, los sonidos incidentales de Andrew y el sonido de la batería. La música sube cada vez más hasta que hay un corte directo.</p>	<p>Al principio vemos un montaje lento con una larga duración de planos, hasta que Andrew decide ensayar los planos se vuelven rápidos de menos de un segundo o un poco más. Las cortes se vuelven más frenéticos en conjunto con la música extradiegética.</p>	<p>El sonido y el montaje crean toda la secuencia sin diálogos, al principio se muestra a Andrew desanimado por lo que pasa con Fletcher en compañía de la música extradiegética y de pronto empieza a acelerar junto con las imágenes mostrando a Andrew preparándose para ensayar intercalado con él ya ensayando. Se mezclan los sonidos. Aparecen planos de una imagen de Buddy rich como discos suyos, el artista que Andrew más admira y los ensayos tan intensos que terminan por sangrarle las manos es para ser como él.</p>

Secuencia 13 Cena familiar



Esc2	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	Andrew se encuentra en casa de sus familiares cenando con su padre y lo que parecen ser sus tios y sus primos.	2:22	La escena no contiene musica ya que la importancia cae en el dialogo que mantiene Andrew defendiendose ante su familia.	Los cambios de planos al principio de la escena son más largos hasta que comienza la discusión se va acelerando los cortes incluso los diálogos llegan a marcar los cortes.	Cada vez que Andrew se siente atacado responde y el montaje se vuelve acelerado generando tensión.

SECUENCIA 17 Fletcher elige a Andrew de titular de nuevo



Esc1	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>El salón de clase con la banda de Fletcher, Andrew viene de estar ensayando intensamente en su departamento ya que ese mismo día en la mañana Fletcher decidió remplazarlo de titular por su antiguo compañero de clase de primer año Ryan Connolly. Fletcher llega triste contandoles sobre una mala noticia que le dieron acerca de un brillante ex alumno suyo, luego de eso las cosas se ponen más tensas con los tres bateristas de la banda.</p>	9:24	<p>La secuencia empieza con Fletcher poniendo música con saxofón de un ex alumno suyo, cumple la función de acompañamiento a lo que Fletcher dice de su ex alumno y su trágica muerte. Cuando termina la canción, Fletcher dirige el tema "Caravan" pero los bateristas no le llegan al tempo y ensaya solo con ellos, durante ese proceso, el sonido del intento por lo bateristas de hacer un Double time swing y los gritos de Fletcher combinados por los ruidos que hace al aventar los instrumentos. Al final comienza el sonido de transición a la siguiente secuencia.</p>	<p>Al inicio el montaje es muy lento, Fletcher le platica a su banda sobre su ex alumno que murió y lo brillante que era tocando el saxofón, hay primeros planos de Andrew pasando a Planos más generales de Fletcher frente a la banda hasta que llega el momento de ensayar y Fletcher empieza a exigirles a los bateristas ya que ninguno llega al tempo e Fletcher. Los cortes no son tan rápidos aquí, pero hay movimientos de cámara que dan otra sensación que los cortes que hemos estado viendo a lo largo de la película.</p>	<p>En esta secuencia podemos esperar la explosividad de Fletcher al llegar al salón como lo hemos visto antes, en cambio llega y empieza a platicar sobre su ex alumno que murió poniendo música de saxofón de fondo, las tomas son largas y muestran a un Andrew interesado, aun cuando está molesto porque Fletcher lo remplazo. Aquí el montaje y el sonido cumplen una función de descanso al espectador después de ver ensayar a Andrew y preparando lo que viene a continuación. Aunque los cortes no sean muchos como anteriormente aquí la cámara en mano aumenta el dramatismo por su inestabilidad al igual con lo que está pasando, Fletcher siendo hostil con sus bateristas hasta que uno logre tocar a su tempo.</p>

SECUENCIA 18 Segundo concurso de la banda



Esc1	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>Andrew va de camino en un autobus al concierto de la banda pero el autobus se descompone y tiene que rentar un carro, cuando por fin logra llegar tiene una discusión con Fletcher que no lo quiere dejar tocar por no haber llegado a la hora y no tiene sus baquetas que las dejó olvidadas donde dejó el carro, Andrew regresa al lugar y recoge sus baquetas pero mientras va manejando y hablando por telefono con uno de la banda se decuida y un trailer lo choca, Andrew logra levantarse aunque está golpeado y llega al escenario. Fletcher aun así lo deja tocar pero Andrew no puede y ataca a Fletcher.</p>	6:51	<p>La secuencia inicia con la continuación del sonido que escuchamos en la secuencia anterior, ese sonido se va a mantener hasta que hay un corte cuando Andrew llega al concurso. El sonido regresa cuando Andrew se devuelve por sus baquetas y de nuevo se corta cuando ocurre el accidente. De nuevo vuelve en el momento que Andrew sale corriendo al auditorio y se corta cuando llega al escenario y cambia de sonido a uno más tranquilo.</p>	<p>Aquí el montaje es frenético y es acompañada por el sonido que también se intensifica, al inicio Andrew está desesperado por llegar al concurso, las imágenes lo muestran con planos de corta duración del carro que renta, al llegar con Fletcher hay un campo contra campo de su discusión y al momento que tiene que regresar por sus baquetas los cortes se vuelven acelerados, de igual forma con primeros planos e imágenes de partes del auto, la imagen se mantiene cuando Andrew habla por teléfono y ocurre el accidente, a partir de ahí hay una breve plano secuencia de Andrew corriendo al auditorio.</p>	<p>Esta secuencia contiene uno de las partes más sorprendentes de la película, el montaje tan acelerado nos involucra en lo que siente Andrew en ese momento, la desesperación por llegar y también la desesperación por tener que regresar a tiempo después de haber dejado las baquetas. Al momento del accidente, la cámara en mano que sigue a Andrew, esa inestabilidad que le ocurre a Andrew lo refleja la imagen.</p>

SECUENCIA 23 EL final



Esc2	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>Fletcher da un discurso de motivación a la banda antes de que entren al escenario. Cuando se acomodan todos los músicos entra Fletcher y le dice a Andrew que él sabe lo que hizo y se dirige a la audiencia para presentar la banda y el tema musical que presentarán el cual Andrew no sabe. Andrew intenta tocar el tema pero queda en ridículo y decide salir del escenario.</p>	<p>5:55</p>	<p>Al inicio de la escena se oyen los sonidos de los instrumentos que están afinando, luego Fletcher llega y da unas palabras a la banda. Cuando van de camino al escenario se escuchan aplausos de las personas en el auditorio. Hay algunos silencios. Hay sonidos incidentales de los músicos preparando el instrumento y empieza el tema musical "Up swingin" la batería de Andrew se escucha fuera de tono con los demás músicos. Después de terminar de tocar, suena música extradiegética.</p>	<p>La primera parte de la escena se intercalan primeros planos con planos más abiertos, mostrando al grupo afinando sus instrumentos, Andrew viendo llegar a su padre, Fletcher dando un pequeño discurso motivacional. La segunda parte que es cuando están en el escenario hay brincos de primer plano a un plano más general, la mayor parte de los cortes son en Andrew y Fletcher, la duración de los planos es largo a como lo hemos visto en otras escenas musicales. A pesar de que el sonido está presente, las imágenes no siguen el ritmo solo en un pequeño fragmento.</p>	<p>Esta escena es la antesala de lo que está por venir, Andrew se encuentra perdido y no tiene idea de qué hacer. La duración tan amplia de los planos, sobre todo en las que aparece a Andrew. Esta parte musical que es distinta a la que hemos visto antes el montaje se enfoca más en que el espectador vea el fracaso de Andrew. Al final cuando Andrew queda en ridículo se oye música extradiegética dándole más dramatismo a lo que acaba de pasar.</p>



Esc3	Descripción	Duración	Sonido	Montaje	Sentido dramático
	<p>Andrew regresa al escenario y empieza a tocar la batería inesperadamente dándole entrada a los demás instrumentos. Fletcher comienza a dirigir a la banda forzosamente pero Andrew hace una gran presentación que termina por gustarle a Fletcher.</p>	5:10	<p>El sonido aquí es muy importante, primero la escena inicia con la música extradiegética luego se corta estrepitosamente ya que Andrew empieza a tocar la batería y les da entrada a sus compañeros para que toquen el tema "Caravan". Caravan termina y cuando la imagen se oscurece se sigue escuchando la batería de Andrew. Casi llegando a lo último hay un silencio muy significativo y vuelve la parte final de la secuencia, Andrew termina</p>	<p>La escena inicia con la cámara siguiendo a Andrew, por la parte de atrás de la cabeza, regresando al escenario. Después de eso las imágenes empiezan a seguir el ritmo de la música cuando Andrew comienza a tocar la batería inesperadamente. Se mantiene el corte de planos a la par de la música. Los planos se enfocan más en la batería, las trompetas, los saxofones y el piano y por supuesto en primer plano se encuentra Andrew, Fletcher tiene algunos planos, pero la atención se centra en la banda. Ya en la parte final de la secuencia ocurre un fade out donde la imagen se vuelve negra con Fletcher viendo a Andrew que</p>	<p>Al final de la escena anterior vemos a un Andrew fracasado acompañado de música extradiegética que se vuelve más dramática cuando él decide regresar al escenario. El corte tan inesperado de la música por Andrew tocando la batería da un giro muy inesperado al espectador, aunque ya sabíamos que algo iba a ocurrir, esta manera de comenzar una resonancia estructural en la que las imágenes siguen el ritmo de la música marcan un antes y un después de Andrew, la cámara no solo se mantiene estática sino que empieza a moverse alrededor de la banda, incluso la imagen integra a todo el auditorio, una vista de todos los ángulos posibles, hasta que llega la parte final de la canción, la canción termina pero Andrew no. A comparación de las anteriores secuencias en especial la primera en la que Andrew deja de tocar y hay un silencio aquí hay una transición en la que la imagen se vuelve</p>

			de tocar la batería.	continúa tocando la batería incluso cuando ya se acabó el tema musical y el plano siguiente es una imagen en contrapicado de Andrew en la batería. Cuando ocurre esta transición, vemos que la cámara se vuelve lenta y las imágenes muestran el oído de Andrew, su corazón latiendo y sus dedos sangrando. Ya por ultimo ocurre un campo contra campo de los ojos de Andrew y Fletcher muy significativo.	completamente obscura y seguimos escuchando la batería y vuelve la imagen con Andrew, aquí Andrew comienza a ser lo que él tanto quería un gran músico. Y Andrew se da cuenta que lo ha logrado cuando ve la aprobación de Fletcher segundos antes de terminar con ese campo contra campo de sus ojos y el silencio.
--	--	--	----------------------	--	--



2.3 Narración

Padre

En la película vemos algunas apariciones del padre de Andrew, Jim Neiman. Sabemos que la madre de Andrew los abandono cuando era pequeño y no sabe de ella, su padre es escritor y se dedica a ser profesor en una escuela de medio superior. Al inicio de Whiplash la primera aparición de su padre es cuando van al cine, él le pregunta a su hijo Andrew sobre cómo le fue y Andrew le cuenta lo que paso con Fletcher. Luego en secuencias más adelante cuando Andrew va a casa de su padre, tienen una pequeña charla y el padre del Andrew vuelve a preuntarle a Andrew sobre su escuela, en ese momento Andrew esta muy contento ya que Fletcher lo convirtio en titular, su padre ve lo mucho que le importa estar en la banda de Fletcher. Cuando Andrew es expulsado de la escuela su padre lo lleva a hablar con una abogada sobre los metodos de Fletcher, ya que él esta preocupado por su hijo y el comportamiento que ha tenido y que tuvo al atacar a Fletcher, al final Andrew se convence y habla con la abogada y hace que despidan a Felchter.



“¿Crees que voy a dejarlo que haga sufrir a mi hijo y siga como si nada?”



Andrew retoma su vida como era antes de entrar a Shaffer y estar en la banda de Fletcher y vuelve a ver peliculas con su padre en un nuevo departamento. Cuando antes de irse del departamento de Andrew le dice que lleno su alacena de dulces.

En la última secuencia el padre de Andrew va a la presentación de JVC a apoyar a su hijo, Andrew lo ve por una de las puertas que va a entrando y se siente feliz. Después de que Fletcher dejara en ridículo a Andrew su padre sale corriendo cuando ve que Andrew sale del escenario, lo abraza, pero Andrew decide entrar de nuevo al escenario y en sus ultimos minutos de presentación vemos a su padre viendolo por la puerta entreabierta como asustado e impresionado por su hijo.

El padre de Andrew es un apoyo incondicional para Andrew, ya que siempre se interesa por su vida, en el momento en que Andrew ataca a Fletcher y que lo expulsan de la escuela, decide ir por una abogada para sacar también a Fletcher, incluso cuando Andrew decide regresar con Fletcher él va a la presentación a pesar de todo lo que pasó. La última imagen que vemos del padre de Andrew nos habla de un padre que está asustado más que orgulloso de lo que está viendo, su padre siempre estará para él aunque no le parezca lo que hace.



Nicole y Andrew



Nicole es una chica que Andrew conoce en el cine que frecuenta con su padre, parece que Andrew ya tenía tiempo que le gustaba la chica pero no se había atenido a invitarla a salir hasta que Fletcher lo elige del grupo de primer año para que toque en su banda que lo hace sentir seguro y en la secuencia siguiente Andrew va al cine a invitar a Nicole a salir. Cuando es la primera cita con Nicole, Andrew ya había pasado por la primera clase con Fletcher y no le había ido nada bien. La cita empieza un poco incomoda, Andrew le pregunta a Nicole sobre sus estudios y ella le responde pero sin darle mucha importancia porque aun no sabe que carrera elegir y tampoco esta muy preocupada por eso, incluso entro a Fordham porque fue la unica universidad de la acepto, pero se siente un poco atacada por Andrew y ella le pregunta porqué eligio Shaffer y el le pregunta algo que hace ver que es muy obvio, porque es la mejor universidad del pais. Hay un silencio incomodo y empezan a hablar sobre como es su vida en la universidad y lo solitarios quee son, lo que los lleva a identificarse uno con el otro y acercarse más.



Después de esa cita, Andrew tiene contacto con ella y se hacen novios pero Fletcher presiona cada vez a Andrew hasta llegar al limite y le toma mucho tiempo estar practicando y en la clase con Fletcher, cuando piensa que todo está bien, Fletcher lo convierte de un momento a

otro titular pero también le quita esa posición, entonces Andrew decide citar a Nicole explicándole todas las razones por las que no deberían salir.

“Lo he estado pensando mucho y esto es lo que va a pasar: voy a seguir haciendo lo mío y eso va a ocupar más de mi tiempo, no voy a poder pasar mucho tiempo contigo y voy a estar pensando en la batería, voy a estar pensando en el Jazz, en mis charts y me vas a resentir... y nos vamos a empezar a odiar, y se va a poner feo”

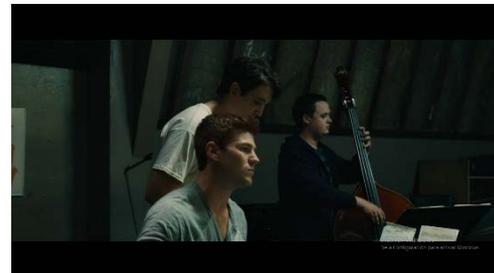
Nicole entiende lo que Andrew quiere decir más allá de las palabras que acaba de decir y es que ella no está a la par de él, estudia en un lugar promedio y tampoco tiene muchas aspiraciones como Andrew y no lo va a entender cuando dedique más tiempo a su carrera, y cuando ella se lo dice él le contesta que es exactamente lo que piensa, ella está de acuerdo y se va del lugar.



En este punto Andrew entiende que alcanzar su sueño conlleva todo de él, no puede tener distracciones, eso quiere decir que una relación no entra en su vida en ese momento, aunque haya deseado salir con Nicole desde hace tiempo.

Connolly y Tanner

Ryan Connolly es el baterista titular de la clase de primer año de Andrew en el conservatorio Shaffer, cuando llego Andrew Ryan, mejor conocido como Connolly por Fletcher, lo recibio muy bien y le dio la bienvenida, hubieron algunos ensayos hasta que llego Fletcher de improviso y después de haber hecho pruebas con todos los musicos decidio quedarse con el baterista, Conolly creyo que era él pero Fletcher indico que quería a Andrew, se sorprendio de la elección pero luego siguio tocando.



Fletcher llama a Andrew después de un ensayo para que se quede un momento, le dice que van a practicar un nuevo tema que contiene un double time swing pero también le dice que encontro a alguien que estaba practicando en uno de los salones y que le va a dar oportunidad y en eso entra Connolly muy contento saludando, entonces Fletcher les pide a los dos que toquen el double time swing y decide que Connolly se queda de titular aunque no haya tocado bien.



Durante los ensayos vemos que Connolly no es mucho del agrado de Fletcher pero tambien le exige mucho. El día de la presentación en la que tocaran el tema de Caravan, Andrew llega tarde y Fletcher le dice que Connolly va a tocar por él pero Andrew se reusa.

Connolly: “Solo dejalo ir”

Andrew: “¡Pudrete! ¡voltea mis paginas idiota!”

Andrew discute con Fletcher pero olvido sus baquetas en el lugar donde rento el auto. Andrew sufre un accidente y regresa lastimado queriendo tocar pero no puede y Fletcher le dice que esta acabado, entonces lo ataca y es Connolly quien lo quita de encima de Fletcher.



Cuando Fletcher le pide a Andrew que participe con su banda en el JVC le dice que Connolly solo era un incentivo para él.

El personaje de Ryan Connolly no tuvo mucha presencia en el desarrollo de la pelicula, como dijo Fletcher, solo era un incentivo que utilizo para presionar más y más a Andrew, solo lo busco por eso y aunque Connolly no tocaba bien y Andrew lo sabía no dejaba de molestarle y Fletcher logro lo que pretendía al invitarlo a la banda y llegar a ponerlo de titular.

Carl Tanner es el baterista titular de la banda de Fletcher, al contrario de Ryan Connolly, él no le da la bienvenida a Andrew y solo llega se acomoda y le dice que afine la batería a Andrew. Tanner es más indiferente a lo que pasa, tal vez Fletcher ya había trabajado con él antes pero tampoco parece estar presionado por Fletcher.



No es hasta el día de la primera presentación en la que asiste Andrew que vemos asustado a Tanner. Cuando finaliza la primera etapa del concierto Tanner le encarga que cuide su carpeta donde estan los charts pero Andrew en un descuido las deja sobre unos asientos y voltea a ver a dos compañeros de la banda que estan hablando, en eso llega Tanner y le pregunta por la carpeta pero cuando voltea hacia los asientos no hay nada, Tanner comienza a entrar en panico y le grita a Andrew que es un imbecil.



Cuando Fletcher los llama Tanner le explica que no puede tocar porque Andrew perdió la carpeta con los charts, Fletcher le dice que era su responsabilidad cuidarlos y le exige que entre al escenario pero Tanner le responde que no puede porque no se sabe de memoria los charts ya que tiene un problema médico, y cuando empieza una discusión entre él y Fletcher Andrew dice que él puede tocar porque se sabe de memoria el tema. Fletcher lo deja presentarse y sale bien.

El siguiente ensayo que tienen, llega Fletcher a la clase y ve que Tanner está en la batería y convierte a Andrew en baterista titular.

Tanner, ¿qué haces? Hoy solo los titulares, nada de suplentes



En la misma plática que Fletcher tiene con Andrew casi al final cuando lo invita a tocar en el JVC nos damos cuenta que por Fletcher que Tanner decidió dejar la banda e irse a estudiar medicina. Tanner era un buen baterista pero no pudo aguantar la presión de Fletcher aunque al principio lo veíamos más indiferente, las exigencias y el competir por ser el titular no fue lo que quería.

Familia de Andrew



Esta es la única secuencia que vemos a la familia de Andrew. Primero vemos a los tíos, a su padre y a uno de sus primos en la mesa lo que parece ser la cena. Su tía le pregunta a Andrew sobre la escuela y él le responde animadamente que ya es titular en la banda pero en ese momento llega otro

de sus primos y todos le prestan atención elogiándolo porque se convirtió en el quarterback del equipo en su escuela por lo que Andrew se desespera y hace un comentario diciendo que es tercera división el equipo en el que está su primo, todos se quedan callados y Andrew lo vuelve a afirmar, es entonces donde su tío le pregunta a Andrew si tiene amigos pero Andrew le contesta muy seguro que no, pero el tío insiste y le dice que es importante tener amigos como sus primos que sí tienen, se vuelve muy tensa la situación ya que Andrew se siente cada vez más atacado y se defiende contando como hay artistas que no le tomaron mucha importancia a lo que el tío le trata de decir pero aun así han sido exitosos, cuando el padre se mete en la conversación Andrew dice una de las frases que dejaron en claro su postura ante la vida y también justifica todo lo que soporta en la banda de Fletcher.



“Prefiero morir quebrado y borracho y que la gente hable de mí a vivir rico y sobrio hasta los 90 sin que nadie me recuerde.”

Su tío insiste en poner a sus hijos como ejemplo pero Andrew no se deja y empieza a atacarlos, es ahí donde su padre se vuelve a meter y le dice a Andrew que si ya le hablaron de Lincoln Center, lugar donde cualquier artista quisiera ser parte que esta en la ciudad de Nueva York, sin embargo ese comentario es un sarcasmo para dejar a Andrew sin argumentos y dejarle en claro que él no es más que sus primos tampoco.



2.4 Imagen

Hablemos de los primero planos

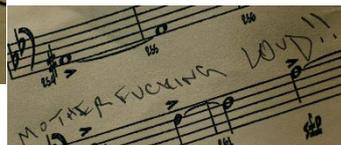
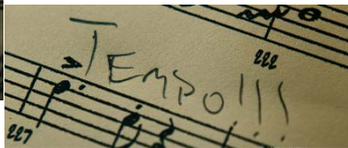
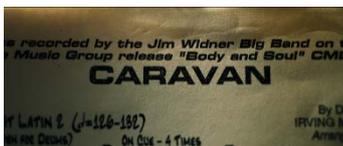
Una gran distinción de la película son sus primeros y primerísimos planos que se encuentran de manera recurrente en todo el filme y de una muy corta duración que incluso algunos no se logran apreciar de lo rápido del corte. Sin embargo, precisamente estos primeros planos hacen que como espectadores creamos que pasaron solo diez minutos siendo que su duración total es de una hora cuarenta minutos.



Whiplash es una película que genera muchas emociones en el espectador, y una de las razones por las que sucede esto es por los primeros planos precisamente, los primeros planos siempre nos acercan a las emociones del personaje o de la

trama y en este caso de Andrew y el sentimiento de obsesión que tiene de ser el mejor baterista de jazz y convertirse en una leyenda como su ídolo Buddy Rich.

Hay parte en la película que los primeros planos dicen muchas cosas, como en una de las secuencias en las que Andrew está ensayando en su departamento, Fletcher lo acaba de sustituir por un ex compañero que toca muy mal y de terminar con su novia, Andrew desesperado por tocar bien al tempo de Fletcher, prepara una jarra con agua y hielo porque sabe que va a sangrar por lo mucho que estará en la batería, mientras él está tocando se presentan cuatro imágenes muy breves de las notas musicales que él está tocando, primero el chart de "Caravan" y se ven notas que Andrew marcando el tempo con frases que sabemos cuanta es la obsesión de él llegar a tocar en ese punto.



Estamos de acuerdo en que no sería la misma sensación como espectadores si los planos fueran más generales en Whiplash y en general dentro de las películas. Hablando de los movimientos de cámara aunque son pocos, están muy bien aplicados en la imagen, aparecen en el momento preciso, uno de ellos es en la imagen de inicio, lo primero que sucede al comienzo de la película es que escuchamos un redoble de tambores que va en aumento y en el momento en que se detiene, aparece la primera imagen, Andrew sentado en la batería en lo que parece un salón de clase, pero la cámara está en el pasillo por lo que Andrew está encuadrado por el marco de la puerta, de pronto Andrew comienza a tocar de nuevo la batería y en ese momento la cámara se mueve y se acerca poco a poco a Andrew. Este movimiento de la cámara podemos verlo comúnmente en películas de suspenso o de terror donde sabemos que va a ocurrir algo pero no sabemos bien que es, crea un ambiente de misterio por lo que viene que es lo que estamos viendo en esta primera imagen, nos introduce al personaje principal y el instrumento. Ya que la cámara entra al salón, Andrew se detiene porque ve que alguien entra al salón y nos damos cuenta que la imagen era subjetiva porque Fletcher es quien se acercaba junto con nosotros.



La primera secuencia podría decirse que es la más importante en un filme, ya que es donde atrapa al espectador. Whiplash tiene uno de los mejores inicios. Luego de este comienzo, la cámara se queda fija y los cortes cada vez son más rápidos quedándose en el mismo plano, no es cuando Andrew siente que está tocando bien que la cámara se vuelve a acercarse a Andrew hasta un primer plano para sentir las emociones del personaje pero se escucha la puerta cerrarse y la cámara hace un barrido hacia la puerta. Hablando de barrido, ocurre otro en la secuencia final, este barrido cumple una función muy importante dentro de la secuencia, Andrew regresa al escenario después de salir porque Fletcher hizo que quedara en ridículo al ponerlo a tocar un tema que él no sabía frente al público y personas muy

importantes, cuando el regresa toca una de los temas de la película que es “Caravan” y a Fletcher no le queda otra que dirigir a la banda. Hay una gran sincronía entre sonidos e imagen, cortes rapidos, movimientos de cámara suaves y con el ritmo de la música y entre eso ocurre el barrido, si ya estamos dentro de la banda como espectadores sintiendo cada instrumento, este pequeño detalle sumerge al espectador en la trama como si lo que está viendo sucede en tiempo real.



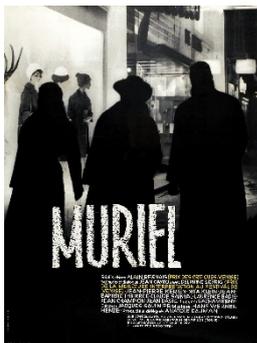
De igual forma podemos ver movimientos de cámara en momentos de mucho caos o tensión, una de ellas es cuando Fletcher pone a prueba a sus tres bateristas para ver quien logra quedarse con el lugar para tocar “Caravan” en el proximo concurso. Cuando Andrew toca Fletcher le empieza a exigir que lo haga más rapido y da vueltas alrededor aventando los instrumentos y gritando. La cámara en mano sigue a Fletcher y provoca mucha más tensión a la escena.



Otro momento en el que la cámara se mueve es cuando Andrew sufre el accidente. Desde el inicio de la secuencia vemos muchos cortes rapidos de primero y primerisimos planos pero en este momento la cámara es en mano y sigue a Andrew dando una sensación de caos ya que la cámara nunca se estabiliza y se mantiene así hasta que se acaba la secuencia.

2.5 Intertextualidad

En los créditos de la película aparecen dos referencias de intertextualidad que utilizaron en Whiplash, una de ellas es la Muriel y Buddy Rich.



Muriel es una película francesa que se estrenó en 1963. Esta referencia aparece al inicio de Whiplash cuando Andrew va al cine con su padre y empiezan a platicar de el primer encuentro de Andrew con Fletcher.

Otra referencia es Buddy Rich, aparte de que discos y videos de el artista aparecen en algunas partes de Whiplash ya que es el idolo de Andrew, también la última secuencia cuando Andrew continúa tocando a pesar de que la banda terminó, es un homenaje de Buddy Rich en un concierto, un detalle distinguido podemos ver en la imagen izquierda con Buddy, una persona le acomoda uno de sus platillos porque se le cayó y en la imagen derecha vemos que Fletcher hace lo mismo con Andrew.



CONCLUSIÓN

Como espectadores solemos darle mucha más importancia al contenido que a la forma en la que está contada la historia en una película. Cuando salimos del cine, al comentar la película que acabamos de ver hablamos de la trama y en base a eso damos nuestra opinión de si nos gustó o no. Es raro que alguien hable de la imagen, el sonido o cualquier elemento en específico del lenguaje cinematográfico, a menos de que ese alguien sea más que un espectador y le interese el cine.

Uno de los motivos para a hacer un análisis de esta película es precisamente los elementos que la hacen una gran película. Hablando un poco del contenido, la trama que se maneja es una trama simple, no porque se hable de “simple” quiere decir que no es buena, sino más bien no tiene más que un argumento, Andrew quiere ser de los mejores bateristas de la historia y para ello está dispuesto a soportar la exigencia extrema de su profesor. Pero dicha trama no sería la misma sin los elementos del lenguaje cinematográfico bien aplicados en *Whiplash*. Podemos ver que la visión del director era sumergirnos en la obsesión de Andrew y su lucha por ser el mejor. La imagen es bien cuidada manteniendo los primeros planos en toda la película, pero sin cansar, alternando uno que otro plano más amplio junto con algunos movimientos de cámara que nos hacen sentir que como espectadores estamos siendo participes en tiempo real de lo que sucede en pantalla, sin dejar de lado, por supuesto, al sonido, quien cumple muchas funciones dentro del filme. Y así cada uno de los elementos que la conforman.

Al hacer el análisis, me di cuenta que *Whiplash* es como una pieza musical, tiene un ritmo muy marcado que bien se pueden utilizar los términos musicales para crear esta pieza. Los términos musicales que propone el Dr. Lauro Zavala se pudieron aplicar con una gran eficacia al análisis en cada una de las secuencias, lo interesante es que no solo se relacionan con el sonido si no con la narración, el montaje, la imagen y la puesta en escena, incluso se pueden agregar silencios como lo propuse en mi infografía. Considero que al poder aplicar dichos términos en *Whiplash*, también se pueden utilizar para analizar cualquier filme, de hecho, sería interesante hacerlo ya que no se necesita música para implementar un término en una secuencia, escena o plano.

BIBLIOGRAFÍA

- Amount, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc: *Estética del cine: el espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós, 1983
- Bordwell, David; Thompson, Kristin: *El arte cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1995
- Bordwell, David: *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996
- Carmona, Ramón: *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, Cátedra, 1991
- Cassetti, Francesco; di Chio, Federico: *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 2007
- Chion, Michel: *El audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, Paidós, 1993
- Jullier, Laurent: *El sonido en el cine*. Barcelona, Paidós, 2007
- Larson, Samuel: *Pensar el sonido*. Ciudad de México, UNAM, 2010
- Loiseleux, Jacques: *La luz en el cine: como se ilumina con palabras, como se escribe con la luz*. Barcelona, Paidós, 2005
- Mouëllic, Gilles: *La música en el cine*. Barcelona, Paidós, 2011
- Sánchez, Vicente: *El Montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Barcelona, Paidós, 1996
- Vanoye, Francis: *Principios de análisis cinematográfico*. Madrid, ABADA 2008
- Zavala, Lauro: *Elementos del análisis cinematográfico*. Ciudad de México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2003
- Zavala, Lauro: *Notas de Curso (Área de concentración)*, Universidad Autónoma Metropolitana, 2018

Cibergrafía

- Zavala, Lauro. *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. Disponible en: <http://www.comunicacionlenguajesycultura.org.mx/wpcontent/uploads/2017/01/Seduci%C3%B3n-luminosa.pdf> (Consultado: Junio 2019)
- EcuRed, *Ritmo*. Disponible en: <https://www.ecured.cu/Ritmo> (Consultado: Junio 2019)
- El lenguaje del cine, *Ritmo cinematográfico*. Disponible en: <http://www.xtec.cat/~xripoll/ritmo.htm> (Consultado: Junio 2019)