

Estruendo y pesadilla en la miniserie *DEVs*

Rumble and nightmare in the miniseries *DEVs*

Ana Malmierca Hernández

Universidad Internacional de La Rioja

ana.malmierca@unir.net

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7664-242X>

Yolanda Martínez Martínez

Universidad de Zaragoza

yolandam@unizar.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3552-1810>

RESUMEN

El material sonoro creado para la miniserie *DEVs* es un ejemplo singular, dentro de la extraordinaria profusión del formato al que estamos asistiendo recientemente. En *DEVs* el relato audiovisual cabalga sobre elementos visuales y musicales particulares, que tejen una atmósfera densa y perturbadora. La introducción de chirridos metálicos (*avanzamos sobre raíles*), como de una pesada y antigua máquina sin engrasar refuerza la idea de predestinación, mientras que el estruendo de unos altavoces al máximo de su volumen se utiliza para generar un entorno de zozobra y pesadilla que envuelve a los personajes. El uso de la música religiosa junto con acordes superpuestos de saxofón resalta la fascinación por la ciencia y a la vez alerta ante el fanatismo sectario y amenazante de los trabajadores de *DEVs*.

Palabras clave: ciencia ficción, series, diseño de sonido, efectos sonoros, música incidental.



ABSTRACT

The sound material created for the miniseries *DEVS* is a singular example, within the extraordinary profusion of the format that we are attending currently. In *DEVS* the audiovisual story rides on particular visual and musical elements, which create a dense and disturbing atmosphere. The introduction of metallic screeches (*we move forward on rails*), as of a heavy and old ungreased machine reinforces the idea of predestination, while the roar of loudspeakers at maximum volume is used to generate an environment of anxiety and nightmare that envelops the personages. The use of religious music along with overlapping saxophone chords highlights the fascination with science and at the same time warns against the sectarian and threatening fanaticism of the *DEVS* workers.

Key Words: science fiction, series, sound design, sound effects, incidental music.

Malmierca Hernández, A. & Martínez Martínez, Y. (2022). Estruendo y pesadilla en la miniserie *DEVS*. *Cuadernos de Investigación Musical*, (15, extraordinario), pp. 186-207.

1. INTRODUCCIÓN

La miniserie de televisión *DEVS*, producida por *FX Productions* y emitida en España en la plataforma HBO durante 2020, ha sido aplaudida por la crítica especializada y los creadores de opinión del mundo virtual, quienes la han incluido entre las producciones de ciencia-ficción más sugerentes del momento y en la lista de las mejores miniseries del 2020 (Sepinwall, 2020)¹. Alex Garland, director y guionista, figura entre los autores relevantes del cine de ciencia ficción con tan solo dos largometrajes (*Ex-Machina* y *Aniquilación*), y ha elaborado un producto solvente para las exigencias de la televisión en el formato de una miniserie.

La propuesta estética de la serie y su ambición por plantear nuevos desafíos a los amantes del género de ciencia ficción es evidenciable, si bien algunos críticos han manifestado cierta decepción respecto a su desenlace².

¹ El crítico de televisión Allan Sepinwall incluye a *DEVS* entre las 15 producciones de televisión más interesantes del año en la revista *The Rolling Stone*. Disponible en: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-reviews/devs-review-fx-hulu-alex-garland-958979/>.

² En esa línea se encuentra la crítica de James Poniewozik para *The New York Times*, quien encuentra “vacío e insatisfactorio” el final de la serie, pero seguidamente recalca “no me arrepentí de haber realizado el inquietante paseo filosófico por el bosque que me llevó hasta allí” (disponible en <https://www.nytimes.com/2020/03/04/arts/television/devs-review.html>). Igualmente, se pueden encontrar numerosas críticas positivas que subrayan diferentes aspectos de la serie, tanto en blogs especializados en crítica cinematográfica como en revistas de actualidad cultural. Indicamos solo algunos de ellos “No hay nada como *DEVS*, la miniserie que está emitiendo HBO España”. Solá Gimferrer, 2020. Recuperado de:

El argumento plantea una trama de espionaje industrial en una empresa de alta tecnología y no escatima recursos visuales y sonoros para inquietar al espectador y enfrentarlo a preguntas metafísicas como la existencia del libre albedrío, la búsqueda de trascendencia y la actitud ante la propia muerte y la de los seres queridos. Preguntas tan antiguas como vigentes.

La miniserie cuenta la historia de Lily (Sonoya Mizuno) y Sergei (Karl Glusman), una joven pareja de ingenieros informáticos que trabajan para Amaya, una empresa de tecnología al más puro estilo de Silicon Valley, cuyo líder es Forest (Nick Offerman), un desaliñado jefe dotado de un sexto sentido para descubrir el talento en sus empleados.

La acción se desencadena cuando Sergei es reclutado para trabajar en el departamento de desarrollo de la empresa, al que solo unos pocos empleados tienen acceso y donde se lleva a cabo un proyecto del que se nos dan pistas desde el principio: un algoritmo capaz de prever el futuro. La desaparición de Sergei y la lucha de Lily por conocer su verdadera causa constituyen el resto de la trama, configurada en un guion salpicado de alusiones inquietantes al papel omnímodo de la tecnología en nuestras vidas y al abuso de poder por parte de las empresas tecnológicas, con insinuaciones directas a las redes sociales y a lo que, clandestinamente, pueda realizarse en lugares como Silicon Valley.

Tras la brillante *Ex-Machina*, Garland demuestra en *DEVs* una especial destreza para manejar el código del género de ciencia-ficción y combinarlo con el *thriller*. No en vano Garland es, antes que director, escritor y guionista. En este producto para la televisión, los elementos propios del género que se emplean no constituyen una mera excusa para el entretenimiento, sino que pretenden aportar un mensaje acerca del mundo en que vivimos.

En el plano estético, el director despliega una vez más su habilidad para crear espacios de belleza ostentosa donde se combinan imágenes simbólicas y múltiples metáforas, en las que se percibe su gusto por la “charla ética sobre la humanidad o sobre la falta de ella” (García Manrique, 2016, p. 175). Esa estética pivota sobre elementos visuales y sonoros que atrapan al espectador en una atmósfera amenazadora y asfixiante.

En ese contexto, la propuesta sonora y musical juega un papel digno de atención, por incorporar hilos narrativos en la serie con los que Garland teje su relato y también su estética. En contraste con *Ex-Machina*, donde la música desempeña un papel menor, -con excepción de la escena del baile perfectamente coreografiado con la pieza disco *Get Down Saturday Night* (Oliver Cheatham) de uno de los protagonistas con un prototipo humanoide-, en *DEVs* la música aporta significados concretos en la trama. En su conjunto, la miniserie *DEVs* funciona como una experiencia no solo intelectual y visual, sino también sonora.

En este artículo se aborda el uso de la música incidental en la miniserie *DEVs* en su doble función narrativa y generadora de elementos simbólicos en el marco de la estética general del audiovisual. Además, se analiza el empleo de los efectos sonoros como soporte y amplificador de emociones ligadas a la alarma, inquietud y sensación onírica opresiva que sacuden al espectador. Se ha escogido la miniserie *DEVs* porque resulta un caso singular en

el panorama serial actual por su contundente apuesta sonora, supeditada sin duda al resto de su material narrativo, pero en conjunto, concebida como una experiencia narrativa, estética y de entretenimiento.

El método de análisis de la banda de sonido que se propone consiste en el estudio de la relación entre la música (también de los sonidos) y el discurso audiovisual. Se combina, por tanto, el análisis textual con el de la música, ya que se reflexiona sobre la aportación que el contenido sonoro realiza en el nivel de la narración exponiendo algunos ejemplos a través de secuencias concretas.

La necesidad de estudiar la música asociada con la imagen está respaldada por realidades tales como la producción y consumo cada vez mayor de musicales, la creación de orquestas cuyo repertorio consiste fundamentalmente en bandas sonoras de películas o el auge de las producciones televisivas con un público al que se pretende involucrar también a través de experiencias sonoras significativas. En el plano académico, es incuestionable el interés por el estudio de las conexiones entre cine y música. El estudio de la música para series de televisión es un campo que sigue despertando gran interés en el ámbito de la comunicación audiovisual y de la musicología. Muestra de ello es la organización periódica en los ámbitos académicos de distintos foros, charlas y congresos sobre creación de música para cine, series, videojuegos y otros productos audiovisuales. Asimismo, el elevado número de monografías, obras colectivas y artículos científicos que se publican sobre música para cine y televisión es una manifestación del interés que despierta el tema en la esfera académica³. El presente artículo pretende contribuir a esta literatura con el análisis de la música como soporte de la narración y la descripción de cómo los elementos sonoros se integran en la trama para resaltar las emociones que provoca la acción en el espectador.

2. MARCO TEÓRICO

El estudio sobre las relaciones de significado entre música e imagen en el universo audiovisual ha sido objeto de interés tanto para los investigadores del cine como para los teóricos de la música desde los comienzos del cine sonoro. Gran parte de este interés se ha centrado en establecer cuál es la posición de la música respecto del resto de elementos que componen un audiovisual: las imágenes, la palabra, los sonidos y -por su valor expresivo- los silencios. La combinación y mezcla de todos estos elementos en función del contenido narrativo forman, tal como indica Meyer (2001, p. 53), un conjunto de significados cuya decodificación puede implicar diferentes interpretaciones de acuerdo con el contexto y bagaje culturales del espectador.

El pensamiento teórico sobre la presencia de la música en el cine se ha desarrollado básicamente en torno a dos planteamientos contrarios: el ontológico-esencialista y el funcionalista (Infante del Rosal y Lombardo, 1997, p. 207). De acuerdo con los autores defensores del planteamiento ontológico-esencialista, entre los que se encuentran Béla

³ Entre los ejemplos de la abundante producción científica en torno al tema de la música para series de televisión pueden encontrarse las monografías, colaboraciones en obras colectivas y artículos en revistas de Bornay, Ruiz & Vera (2016), Sánchez Rodríguez (2018), Pérez & Jódar (2018), Bocio (2018), Olarte (2010), Padilla & Requeijo (2011) y López (2016), entre otros.

Balázs, Edgar Morin o Albert Laffay la relación entre música e imagen es básica, esencial y previa incluso a la existencia del cine. Bajo esta concepción, la música es una parte estructural y consustancial al cine, puesto que la unión de imagen y música produce una entidad nueva y esencialmente distinta de sus componentes. La interacción entre música e imagen en el audiovisual produce un intercambio de influencias recíprocas, una simbiosis (Chion, 1993, p. 11), de manera que la música encuentra su sentido concreto cuando interacciona con la imagen (Fraile, 2005), mientras que la imagen se nutre de la subjetividad y emotividad de la música para conducir al espectador a través de los momentos difíciles de la diégesis (Stam, 2001, p. 254). Esta propuesta implica la atribución de un lenguaje artístico propio del cine, independiente de otras artes. En consecuencia, el estudio de la música unida a la imagen debe afrontarse analizando el sentido del todo y no de las partes por separado. Es decir, el planteamiento ontológico-esencialista propugna un análisis conjunto de los componentes del audiovisual.

Por su parte, el planteamiento funcionalista o estructuralista defiende que la música es un elemento que conserva su autonomía y tiene un papel ejecutivo y funcional dentro del cine, pero no esencial. Bajo esta visión, en la que se encuentran los teóricos franceses Michel Chion, François Porcile y Henri Colpi, el espacio sonoro musical tiene una funcionalidad discursiva que puede influir en múltiples ámbitos al acompañar a la imagen: la emotividad, la psicología de los personajes, la estética, el significado de una escena, etc (Goldman 1995, p. 358). El análisis de la unión música-imagen puede establecerse explorando cómo el lenguaje musical es utilizado para modificar las imágenes. Este examen permitiría sistematizar las funciones que cumple la música y establecer algunas directrices útiles para otorgar significados a la imagen. Chion (1999, p. 195) indica que la música actúa como “medicamento milagroso”, capaz de unir, separar, puntuar o diluir, conducir y retener, asegurar el ambiente e incluso reparar los defectos o las imágenes que no funcionan. Este modelo funcionalista se inclina por clasificar y sistematizar las posibles funciones de la música en el audiovisual. Se asigna, por tanto, a un determinado elemento musical un potencial resultado cuando está en relación directa con determinada imagen-argumento (Román, 2008, p. 111).

La clasificación más general consiste en distinguir entre música expresiva (o emocional) y música estructural. La primera puede ayudar a expresar lo que sienten los personajes, a definir su psicología o también a generar en el espectador un sentimiento o estado emocional. La segunda sirve como telón de fondo o acompañamiento de una escena. A esta categorización, Radigales (2015, pp. 31-52) añade la función significativa, la función narrativa y la función estética. Así, la música que proporciona significados y contribuye a explicar algo que va más allá de las palabras y de la imagen (metatextual) cumpliría una función significativa, mientras que aquella música que solo acompaña a la acción dramática y se mantiene en un plano de objetividad tendría una función narrativa. Finalmente, la función estética consiste en reflejar un ambiente sonoro en relación con elementos históricos, ideológicos o simplemente artísticos.

Sin negar la utilidad que para el análisis tiene la distinción del papel de los elementos musicales en el audiovisual, es constatable que a menudo las fronteras entre una y otra función son difusas, si no artificiales. Podemos encontrar, por ejemplo, que la música considerada simplemente estructural puede cumplir también funciones estéticas y

emocionales, si es que el creador del audiovisual así lo quiere. Las funcionalidades de la música en un audiovisual “lejos de ser excluyentes se producen de forma simultánea y concurrente” (Gértrudix, 2006, p. 6).

Frente a los esfuerzos de caracterización y sistematización de las funciones de la música en el cine, algunos planteamientos recientes se posicionan, al menos de facto, en una concepción más unificadora. Tal como indica Bellis (2007, p. 35), la coexistencia en un filme entre la palabra, la música y los sonidos (naturales o artificiales) da lugar a una suerte de competencia por el espacio sonoro que merece ser atendida en el nivel narrativo. Por tanto, parece lógico insertar el estudio de una banda sonora (música, ruidos, diálogos, etc) no como algo aislado, sino junto al resto de los elementos de la narración. Es decir, alinear su observación y examen junto a las demás disciplinas del relato (Gorbman, 1987)⁴.

Bajo esta concepción, se pretende evitar una excesiva atomización o fragmentación en el tratamiento y análisis de los elementos sonoros que engloban la configuración del audiovisual, a la vez que se reconoce la plasticidad funcional no solo de la música, sino también del resto de elementos sonoros.

Con esta misma visión más integral de las relaciones música-imagen, Román (2008) propone un tipo de análisis basado en lo que denomina “lenguaje musivisual”. La propuesta de Alejandro Román, compositor y profesor de composición, se basa en el reconocimiento de la existencia de un lenguaje “visual-musical” diferente y propio de otras disciplinas artísticas. Su propuesta consiste en analizar el material sonoro no solo desde el punto de vista musical (estructural, rítmico, melódico, tonal, etc) sino también desde las relaciones semióticas y de significado que se establecen al interactuar con el resto de elementos (imagen, ruidos, voces, etc) (Román, 2008 p. 84). Para llevar a cabo este tipo de análisis, el autor propone un conjunto de tareas. Estas tareas incluyen la redacción de una ficha técnico-artística del *film* que se va a analizar, de un registro del compositor, de la descripción del argumento de la película y/o de la secuencia analizada, de los elementos visuales de la escena (gestos, color y fotografía) y de los elementos sonoros. Finalmente, debe acometerse el análisis detallado de la música original (timbre, armonía, forma y temas musicales). Este análisis de la música incluiría la referencia a las funciones *musivisuales* de la música, incluyendo la partitura⁵. Como es lógico, el método de análisis descrito demuestra un interés práctico y pedagógico por entender cuáles son los mecanismos de interacción entre imagen y música en el caso específico de música original creada para cine.

En nuestro caso, la música que se pretende analizar es preexistente casi en su totalidad, por lo que el análisis musical exhaustivo (timbre, armonía, forma y temas musicales) pierde importancia en favor de otros aspectos relacionados con la historia narrada y la estética general de la miniserie. Entre los fragmentos que se analizan, destaca el uso de música pop-rock. La música pop y rock se ha utilizado a menudo para subrayar secuencias de acción y conducción en las que el diálogo es escaso o está ausente. En la mayoría de estos casos, según

⁴ Claudia Gorbman, traductora de la mayoría de los estudios de Chion, sostiene a este respecto que, durante la musicalización de un film, el compositor, el productor, el editor cinematográfico y el editor de música deben decidir juntos dónde empezará y se detendrá la música a lo largo de la película y cuál será la función de la música para relacionar los puntos específicos de una escena o secuencia.

⁵ Román registra en su propuesta metodológica 30 funciones distintas de la música musivisual.

Philip Tagg (2021, p. 4) “la música se pone en primer plano en el sentido de que los estados y procesos cinéticos, táctiles, sonoros y emocionales tienen prioridad sobre una secuencia narrativamente «lógica» de acontecimientos visuales”.

Por otra parte, nos interesa analizar el uso en *DEVS* de los efectos de sonido para definir el estado de ansiedad de uno de los personajes y transmitir al espectador un ambiente de inquietud, de opresión y malestar. El recurso de los ruidos (diegéticos o no) para definir estados psicológicos de los personajes y transmitir ideas que la imagen no ha narrado constituye un rasgo peculiar de la serie, pues habitualmente suele ser un cometido propio de la música. Por tanto, nuestra propuesta es aplicar al análisis de la relación imagen-ruidos el mismo método empleado para exponer la relación imagen-música, utilizando las mismas categorías y funciones aplicadas a esta última.

En el caso de *DEVS* se apuesta por procedimientos propios de la música electroacústica, en la que se emplea tecnología electrónica (fundamentalmente informatizada) para generar y configurar materiales sonoros. Este tipo de música no está basada en una jerarquía tonal, ha sido utilizada, sobre todo, aunque no exclusivamente, en películas del género de ciencia ficción, en las que se busca acentuar la sensación de lo extraño y desconocido. Para ello se aprovechan las propiedades de la música atonal y electroacústica con el fin de generar un mayor nivel de tensión en el espectador (Vadillo, 2020 p. 172)⁶. Nuestro objetivo específico es analizar la inserción de un conjunto de sonidos generados electrónicamente a lo largo de la trama con una evidente intención narrativa y estética

3. RESULTADOS

3.1. IMPACTO DE LA MÚSICA EN *DEVS*

Nuestro punto de partida es la entrevista que Alex Garland concedió a la revista *Rolling Stone* unos días después de la emisión del capítulo final de la serie en los Estados Unidos. El director habla de una intención narrativa concreta cuando se refiere al encargo que hizo a los autores de la música (Ben Salisbury, the Insects y Geoff Barrow) y al diálogo que se estableció entre ellos para definir el universo sonoro de *DEVS*:

...hablamos del ambiente ligeramente sectario y devocional de la compañía. Y sobre tratar de introducir una sensación de asombro en la ciencia, y tratar de hacerse eco de la música religiosa de diversas maneras (...) Lo único que sabíamos, y en lo que estábamos de acuerdo desde el principio, que no iba a ocurrir, es que escribieran un montón de claves para el primer episodio y que las recicláramos y reutilizáramos a lo largo de los ocho episodios...⁷ (Garland, 2020).

⁶ Eneko Vadillo (2020) hace una interesante revisión de algunos ejemplos paradigmáticos de películas que han empleado música acusmática y recursos electroacústicos.

⁷ Entrevista disponible en: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/devs-creator-alex-garland-interview-980235/>

La idea narrativa que se quiere transmitir con la música es, por tanto, la de “fascinación por la ciencia”. La construcción de esta idea comienza en su original secuencia de apertura. La primera información que recibe el espectador es la de la música vocal gregoriana (la pieza anónima “*Regnantem Sempiterna*”⁸) durante dos segundos antes de que aparezcan las letras de presentación de la productora *FX PRESENTS* sobre un fondo gris. La imagen inicial es la de un hombre de unos 50 años, pelirrojo, con barba y media melena, vestido de modo informal, las manos en los bolsillos de la chaqueta, rodeado de grandes árboles, en penumbra y mirando algo fuera de plano. La cámara se acerca a su rostro lentamente, durante diez segundos con la misma música de fondo. En este caso el recurso de la anticipación sonora o encabalgamiento de anticipo, que generalmente sirve para crear un enlace semántico entre escenas, provoca desconcierto, ya que la expectativa de la música gregoriana queda frustrada por las imágenes ya en los 13 primeros segundos.

A partir de aquí, la sucesión de escenas con el canto llano de fondo consigue incrementar la sensación de confusión. Súbitamente aparece un bosque ya de día y, en el centro del plano, una gran placa en la que se proyecta, en primerísimo plano, el rostro (ojos, nariz y boca entreabierta) muy iluminado de un niño o niña de unos cuatro o cinco años. El canto llano es traspasado en ese instante por el sonido de un instrumento de viento metal (saxofón soprano). Se trata de un motivo de tan solo tres notas de saxofón (la-sol #-mi), que después se repite variado durante el resto de la secuencia de apertura, superpuesto al canto gregoriano y que culminará con la formación de las letras del título *DEVS* sobre un fondo desenfocado en el que rueda el engranaje dorado de un reloj, para desvanecerse enseguida⁹.

Durante ese tiempo se nos ha mostrado una gran explanada llena de gente joven disfrutando de un día de sol en una ciudad occidental, un hombre joven borracho en un entorno urbano escupiendo alcohol y gritando al cielo de noche (escena cotidiana del típico sintecho en Estados Unidos) un monolito dorado en medio del mismo bosque, una vista del icónico puente *Golden Gate* de San Francisco en una tarde-noche cualquiera, la vista aérea al amanecer del *downtown* de la ciudad de San Francisco, el mismo sintecho de nuevo gritando al cielo esta vez de día, tres pantallas de televisión colgadas en una pared de ladrillo en las que se ve a una niña de pelo rizado y unos 4 o 5 años soplando la flor de un diente de león en lo que parece un parque urbano (en el rincón inferior derecho de una de las pantallas las palabras naranjas: “amaya”).

Esta sucesión de imágenes inconexas y sin sentido para el espectador culmina con una estampa que produce un verdadero sobresalto: primer plano del rostro del hombre pelirrojo a oscuras, los acordes del saxofón a todo volumen mientras se encienden unas inverosímiles lámparas con forma circular que rodean los troncos en un bosque de enormes secuoyas. La secuencia termina con la figura borrosa de una mujer joven que se acerca lentamente a una ventana y un primer plano del perfil de su rostro observando por la ventana, respirando. Cesa la música y se oyen los sonidos cotidianos de la ciudad. Es el comienzo de la historia.

⁸ Se trata de una secuencia utilizada en el 2º Domingo de Adviento. Algunos autores la atribuyen al monje Notker Balbulus (*840-† 912) de la Abadía de San Galo (*Sankt Gallen* en alemán) en Suiza.

⁹ La pieza completa a la que se hace mención aquí es la versión interpretada por el músico de jazz noruego Jan Garbarek y el grupo coral The Hilliard Ensemble que aparece en el disco *Officium* (1993), en el que las improvisaciones con el saxofón de Garbarek se mezclan con los cantos gregorianos del coro.

En su secuencia de apertura de 1'45" de duración, la miniserie muestra toda una declaración de intenciones. Abandonando su función eminentemente informativa (Pérez Rufi y Jódar Marín, 2008, p. 32), el *opening* de *DEVS* es un conjunto de imágenes y música descontextualizadas cuya intención es desconcertar y generar expectativas en la audiencia. La música utilizada introduce una capa de significado cuyas claves solo se desvelan más adelante. A partir de aquí, los siete capítulos restantes tienen una apertura diferente y están acompañadas de música y efectos sonoros diferentes. Lo único que se mantiene es la premisa de la miniserie: confusión, desconcierto y alerta. La única información que se aporta en todas las aperturas es el nombre de la productora "FX PRESENTS" y el título de la serie *DEVS*.

Esta intencionalidad seductora es otra de las funciones primarias de este tipo de aperturas (Gungor, 2015, p. 155; Braha y Byrne, 2013), anticipando el tono y el ritmo de lo que más tarde se desarrolla. En *DEVS*, el *opening* de todos los capítulos se utiliza para mostrar un complejo rompecabezas de imagen y sonido, manteniendo el tono estético de la serie.

En el minuto 3, ya conocemos a dos de los personajes principales, Sergei y Lily, su relación, su profesión, la expectativa de una oportunidad profesional para el primero y su circunstancial pero afable conexión con Pete, el sintecho que gritaba al cielo y que duerme en el portal de su casa. Nuestros protagonistas acuden al trabajo en el autobús de la empresa (se lee "amaya" en los reposacabezas) y de nuevo se oye una melodía de aire religioso y resonancia oriental: esta vez una nota ligada de violín, himnos vocales y unas campanas o cuencos tibetanos. De pronto, una vista aérea del autobús acercándose al lugar de trabajo, en un entorno boscoso y, por encima de los árboles de gran porte, asoma la cabeza de una estatua gigante que representa a una niña.

El impacto es notable: el espectador ha recibido un contexto musical de tipo religioso que no entraba en relación aparente con la secuencia de imágenes y el contraste ha creado un ambiente de incomodidad y de alerta que se agudiza con la visión de este extraordinario y delirante monumento dedicado a una niña que va vestida de forma corriente y está descalza. La visión de la niña gigantesca domina cada rincón en el entorno laboral y potencia la sensación de incomodidad y anomalía. En la Figura 1 se muestra el fotograma en el que se ve por primera vez la estatua. La secuencia está acompañada del sonido de cuencos tibetanos y ecos de voces.



Fig. 1: Fotograma de la vista de la estatua de la niña en el campus "amaya"¹⁰.

¹⁰ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>

ESTRUENDO Y PESADILLA EN LA MINISERIE *DEVs*

La interpretación completa de todos estos elementos queda suspendida para el espectador, hasta que en el minuto 18'48" del capítulo vuelven a escucharse las notas de canto gregoriano, y los cuencos tibetanos, cuando el director de la empresa conduce a Sergei al "templo sagrado" que se ha construido para albergar el proyecto más secreto que se desarrolla en *DEVs*. La entrada solemne a *DEVs* está acompañada de nuevo por sonido del canto gregoriano y el saxofón, dotando a la escena de un significado explícito que difícilmente podría dársele solo con la imagen: están accediendo a un templo sagrado -un cubo que recuerda a La Kaaba-, vestido por dentro de oro y cristal, de una belleza que sobrecoge, todo es etéreo y muy luminoso. En la Figura 2 se recogen algunos fotogramas de la entrada a *DEVs*. La acción hasta ese momento ha ido salpicando *DEVs* de suficientes dosis de misterio para alimentar el interés del espectador, pues nadie conoce el interior de *DEVs*, salvo el equipo que trabaja allí. Solo la música nos ha sugerido la existencia de algo misterioso y de aire religioso, y es ahora cuando se produce el vínculo completo de significados.

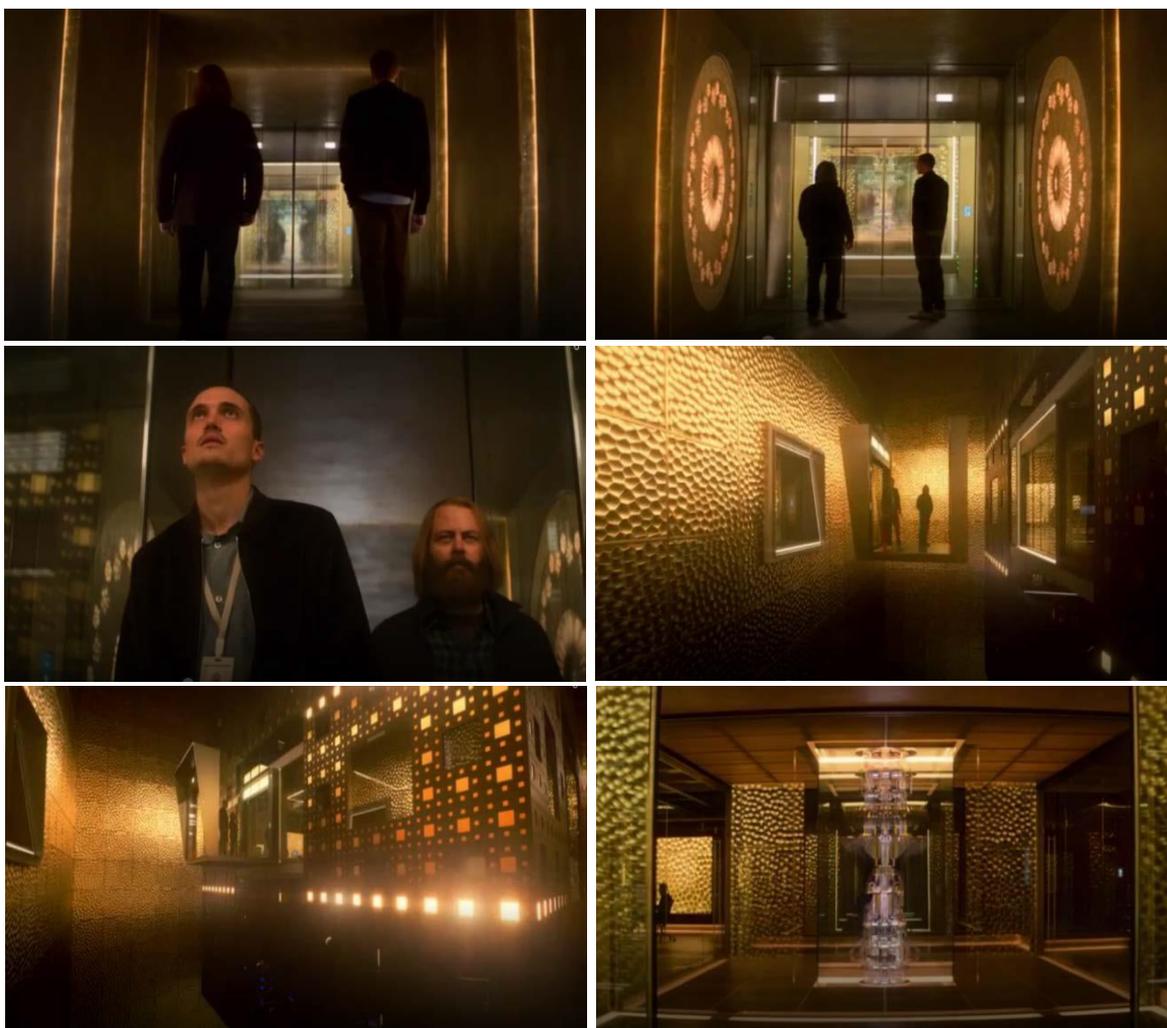


Fig. 2: Fotogramas correspondientes a la entrada de Forest y Sergei en *DEVs*¹¹.

¹¹ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

Sergei es admitido en este templo y, cuando se descubre su traición a las reglas de confidencialidad de esta secta tecnológica, es asesinado, a los pies de la estatua de la niña, como ofrecido en sacrificio. Su máximo representante, líder del culto, de esta enfermiza religión anuncia con tono sereno y firme a Sergei que ha sido descubierto y que obtiene el perdón y la absolución de su pecado: “*Te estoy perdonando, te estoy absolviendo*”. Pero no se le exime de su muerte, Sergei debe ser eliminado, sacrificado por el éxito del proyecto *DEVs*, que se ha convertido en un dios para sus leales servidores. La música religiosa se ha vuelto a escuchar durante la explicación de Forest sobre el determinismo y la verdad que explica nuestras decisiones (causa-efecto), justo antes del horrible asesinato de Sergei. Es entonces cuando queda inequívocamente expuesta la relación de significado con todo lo visto hasta ahora (ver los fotogramas de la Figura 3, correspondientes a esta secuencia). El pequeño rompecabezas queda resuelto y la música ha desplegado su capacidad de emitir ideas narrativas.



Fig. 3: Fotogramas previos al asesinato de Sergei: Forest explica a Sergei que está siendo perdonado¹².

En el plano sonoro, la idea de asombro y fascinación religiosa por la ciencia se ha construido a partir de elementos musicales inequívocos: el canto gregoriano y el sonido de los cuencos tibetanos. Pero la superposición del sonido del saxofón improvisando notas de jazz actúa distorsionando el acento sagrado e impacta directamente en el significado de las imágenes y de los hechos. En definitiva, la música está revelando algo nuevo al espectador: Forest y los trabajadores de *DEVs* sienten una fascinación por su logro científico-tecnológico que va más allá de la razón. Su deslumbramiento por las posibilidades que les ha abierto la super-máquina ha superado los límites de lo racional, es un deslumbramiento similar al religioso.

El protagonismo en el proceso de generación de significados y de ambientes ricos en matices que se le ha dado a esta música ha requerido algo de tiempo en el metraje (32 minutos), se ha ido destilando en una estudiada planificación en el montaje de las escenas; pero a cambio la función narrativa de la música ha jugado con eficacia su tarea, ahorrando a los creadores de la serie la fatiga de hallar una manera alternativa de generar tal conjunto de ideas a través de la palabra.

¹² La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

A partir de aquí la música de aire religioso despliega su simbolismo acompañando las escenas en las que se ve a Sergei quemándose a lo bonzo a los pies de la estatua: se quema a Sergei justo debajo de la estatua de la diosa con forma de niña. Desde ese momento, la monstruosa estatua se tiñe de negatividad en el ánimo del espectador.

Más adelante, la idea de fanatismo insano que se ha ido generando alrededor de los trabajadores de *DEVs* durante el primer capítulo, es re-expuesta musicalmente en un llamativo giro en la introducción del capítulo 2, donde suena el tema “Congregation” del grupo estadounidense de rock-indie Low. El tema se sustenta en el sonido rítmico constante de sintetizador sobre el que una voz introduce una melodía simple y monótona. Musicalmente la pieza tiene un aire de marcha procesional, de forma que el ritmo y la melodía repetitivas se funden perfectamente con las ideas que se plasman en la letra:

*Sometimes, the congregation takes the other side
An inquisition of familiar lies
A grave distraction from a quiet rite...¹³.*

La propuesta musical de *DEVs* para re-exponer la idea de fanatismo es utilizar una música con una sonoridad rotundamente distinta: no hay repetición melódica o rítmica sino re-exposición de la idea de fanatismo a partir de música pop-rock. La música contemporánea utilizada aquí añade una capa más a la textura sonora para reforzar la atmósfera de conformidad casi automática que caracteriza a los trabajadores de *DEVs*, sentados delante de un ordenador incontables horas, perdiendo la noción del día y la noche, sacrificando todo por mejorar la máquina-dios.

La letra del tema musical parece concebida para acompañar las imágenes del *opening* de este segundo capítulo: el recipiente de gasolina, el cuerpo carbonizado de Sergei, el grito de dolor y desesperación de Lily sofocado por el sonido del tema “Congregation”, después el más joven y el más viejo de los trabajadores de *DEVs*, los monolitos dorados que rodean *DEVs*, Forest a solas en un despacho haciendo un gesto violento de enfado, dos hombres peleando en un garaje, la vista de San Francisco, todo ello mientras se escuchan palabras como congregación, mentiras, rito, encarcelamiento, inquisición, pelea. De nuevo estamos viendo imágenes inconexas y misteriosas, pero la idea de fanatismo que se expuso en el inicio de la serie se ha extendido ya –gracias esta vez al empleo de la música de “Congregation” – a los empleados de *DEVs*, a los jefes Forest y Katie, al encargado de la seguridad Kenton y también a toda la empresa “amaya”, incluyendo por supuesto a la estatua.

¹³ A veces, la congregación se pone del otro lado
Una inquisición de mentiras familiares
Una grave distracción de un rito tranquilo... (traducción de las autoras).

ANA MALMIERCA HERNÁNDEZ & YOLANDA MARTÍNEZ MARTÍNEZ

También colabora en la atmósfera de ciega devoción el conocido tema musical “Aquarius” del grupo “*The 5th dimension*” que suena en el minuto 29’ del tercer capítulo al finalizar la visita de la senadora a Forest y, en paralelo, ha concluido el emocionante pasaje en que Lily ha simulado tener un brote psicótico encaramándose a la fachada de un edificio para distraer la atención de Kenton. De nuevo la letra da un tinte de misticismo pagano:

*When the moon is in the Seventh House
And Jupiter aligns with Mars
Then peace will guide the planets
And love will steer the stars
This is the dawning of the age of Aquarius
Age of Aquarius
Aquarius
Aquarius
Harmony and understanding
Sympathy and trust abounding
No more falsehoods or derisions
Golden living dreams of visions
Mystic crystal revelation
And the mind's true liberation
Aquarius
Aquarius¹⁴.*

Mientras se habla de un mundo de armonía, comprensión, amor, liberado de falsedad, se ve a Lily y a su amiga en el coche, riendo porque su engaño ha tenido éxito (ver fotografías de la Figura 4). Después, un plano del edificio de *DEVS*, dos empleados de *DEVS* divirtiéndose y jugando con su silla de trabajo y, finalmente, se ve a Katie en primer plano con rostro serio observando algo en la máquina. El montaje juega de nuevo con el espectador y modifica el significado de las imágenes utilizando la música. El conjunto imagen-música adquiere aquí un tono irónico.

¹⁴ Cuando la luna está en la séptima casa
y Júpiter se alinea con Marte
entonces la paz guiará a los planetas
y el amor dirigirá a las estrellas
Este es el amanecer de la edad de Acuario...
Armonía y comprensión
La simpatía y la confianza abundan
No más falsedades ni burlas
Dorados vivos sueños de visiones
Revelación de cristal místico
Y la verdadera liberación de la mente (traducción de las autoras).

ESTRUENDO Y PESADILLA EN LA MINISERIE *DEVS*

Fig. 4: Fotogramas acompañados por la música de “Aquarius”¹⁵.

Podría decirse que lo original en esta serie es la combinación de piezas musicales de estilos y épocas distintas para expresar la misma idea narrativa de asombro por la ciencia que raya lo enfermizo. La música de tipo religioso ha evolucionado desde el carácter más austero y misterioso del canto gregoriano hasta las piezas de música pop con mensajes alusivos a lo sagrado y trascendente con un aire mucho más ligero, delatando que algo de irracional y fanático en los trabajadores de *DEVS*.

En rasgos generales y tomando como referencia la categorización de Román (2008) la música que acompaña las secuencias analizadas se caracteriza por ser incidental (no diegética), preexistente y narrativa, puesto que su objetivo es relatar o representar hechos. La relación de la música con la imagen es por ósmosis, ya que la música aporta un significado adicional que no se presenta en la imagen, y su forma de interacción es por adición neutra (anempática), es decir, la música parece indiferente a la imagen.

Respecto a las funciones de la música, se podría indicar la función física (local-referencial) cuando se evoca la solemnidad con la que se entra en un lugar sagrado (acompañando la entrada a *DEVS*); la función prosopopéyica caracterizadora, por revelar la psicología de los personajes, principalmente de Forest y los trabajadores de *DEVS*; a la vez, se está creando un sentimiento de incomodidad en el espectador, una sensación de alarma, por lo que también cumple una función emocional; también hemos aludido a una función anticipativa en el *opening*, pues revela implicaciones de una situación aún no vista; finalmente, existe una función técnica estética, al otorgar, junto con otros elementos visuales y sonoros, entidad artística al *film*.

¹⁵ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

El análisis expuesto demuestra la plasticidad de la música preexistente para moldear el mensaje aportado por la imagen, cumpliendo su meta primaria, esto es, estar al servicio de la narrativa.

3.2. EFECTOS DE SONIDO: ESTRUENDO Y PESADILLA

Junto con la música, la utilización de los ruidos (también la ausencia de ellos) es otra de los elementos sobre los que se fundamente la propuesta estética de *DEVS*. En este caso el diseño de sonido pone en juego un amplio conjunto de recursos sonoros, a los que se dota de un protagonismo significativo en la configuración de un ambiente enigmático y amenazador, pero también desplegando su capacidad de modificar el significado de la palabra en algunas escenas.

La mayoría de estos sonidos generados con sintetizador aparecen justo en el minuto 22'50" del capítulo primero, en el momento en que Sergei empieza a entender qué se hace en *DEVS*, al leer los códigos en su pantalla de ordenador: primero es un eco lejano, un leve zumbido que va elevando su intensidad y su volumen en unos pocos segundos, hasta convertirse en un verdadero estruendo. La secuencia de imágenes va saltando desde el rostro de Sergei, hacia un recorrido desde diversos ángulos de la caja dorada que contiene *DEVS* y se detiene unos segundos en la máquina (prodigio de cristal, acero y cables) que ocupa el espacio central del edificio. El desagradable zumbido se escucha durante la secuencia para culminar en un primerísimo plano de Sergei que hace un gesto de malestar, casi de asco, y hace pensar que este ruido está sonando en su cabeza, de forma que puede casi experimentarse con él su misma sensación de desmayo y ansiedad. La Figura 5 muestra algunos fotogramas de esta secuencia concreta.

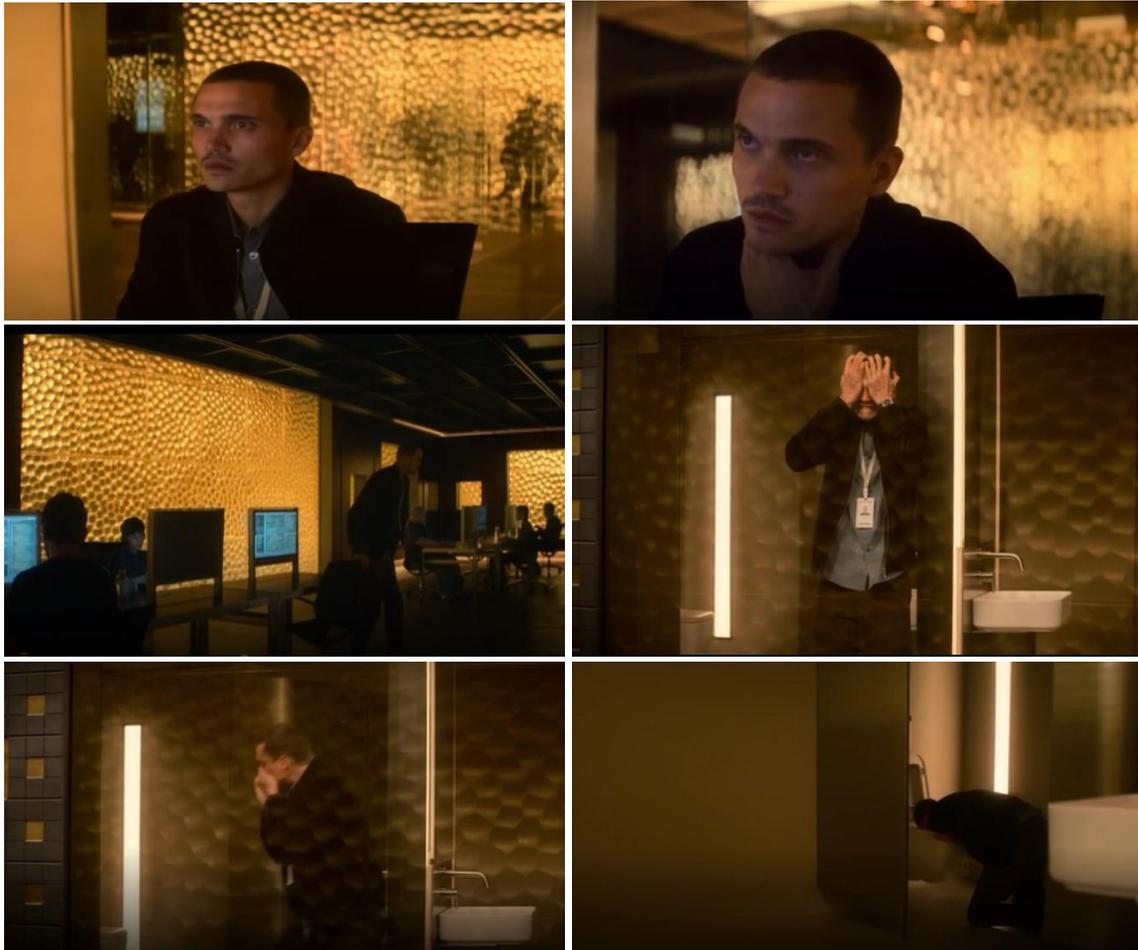
ESTRUENDO Y PESADILLA EN LA MINISERIE *DEVS*

Fig. 5: Fotogramas en los que Sergei entiende qué se está haciendo en *DEVS*¹⁶.

En este caso el sonido del zumbido coloca el punto de vista del espectador en la mente de Sergei: he aquí la plasticidad de los efectos de sonido y la música, como elemento narrativo de primer orden. Las escenas siguientes en que Sergei sale apresuradamente de *DEVS*, camina por el bosque y se topa de bruces con Forest van acompañadas por el zumbido que retumba en la cabeza de Sergei y también por un conjunto de chirridos mecánicos semejantes a los producidos por una maquinaria antigua y pesada.

La escena llega a su clímax cuando Forest expone a Sergei, en un tono tranquilo y con gestos sosegados, que sabe lo que ha hecho pero que lo disculpa, lo comprende y hasta lo perdona, porque en realidad su deslealtad no es fruto de una decisión libre, sino que es consecuencia inevitable de un destino prefijado que no podemos rehuir. No obstante, mientras se escuchan estas palabras tranquilizadoras, seguimos oyendo el zumbido y las vibraciones metálicas, cada vez a mayor volumen, de tal forma que la escena queda teñida de violencia y amenaza: sabemos que Sergei va a morir a pesar de las palabras y los gestos de Forest.

¹⁶ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

En esta escena se hace patente que la posición de jerarquía de la palabra sobre el sonido y la música puede invertirse en favor del discurso narrativo o dramático y que, unos y otra, quedan siempre supeditados al relato. En este caso, la intención ha sido dar el protagonismo a los sonidos, que aportan un significado contradictorio (anempático) a las palabras que escuchamos y a los gestos que los acompañan.

A partir de esta escena, cuando Forest ha expuesto su creencia en que todo lo que nos rodea está determinado y que no existe la libertad (*caminamos sobre raíles*), el recurso de los efectos sonoros se va dosificando hábilmente a lo largo de toda la serie, creando un ambiente que destila esa misma idea de predestinación y cautividad.

Los ruidos utilizados en *DEVS* son muy variados: vibraciones metálicas, cuerdas rasgadas, rodamientos mal engrasados, frenos que chirrían, zumbidos, etc. Los sonidos metálicos simulando una pesada máquina que se escuchan a partir de ahí generan en el ánimo del espectador la sensación de falta de libertad y destino fatal, le recuerdan que todos los acontecimientos a los que asiste han sido vistos previamente por Forest y sus colaboradores más estrechos en *DEVS*. Esto ayuda a intensificar un sentimiento de incomodidad y de alerta a un nivel que solo los sonidos captados por el oído son capaces de estimular.

En el momento del asesinato de Sergei, los zumbidos y vibraciones se acompañan por un golpe de sonido electrónico estridente, a todo volumen, que amplifica el horror de la escena. Mientras, Forest y Katie observan la escena sin perturbarse lo más mínimo. La figura 6 muestra los fotogramas correspondientes a esta escena.



Fig. 6: Fotogramas correspondientes al asesinato de Sergei: Kenton lo asfixia mientras Forest y Katie observan la escena sin inmutarse¹⁷.

¹⁷ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

ESTRUENDO Y PESADILLA EN LA MINISERIE *DEVS*

La atmósfera de pesadilla e irrealidad se amplifica eliminando los ruidos naturales de algunas escenas y sustituyéndolos por música o por otros ruidos artificiales. Así sucede, por ejemplo, en las vistas de San Francisco, que se dosifican en todos los episodios y en los que se omiten por completo los ruidos de coches circulando, el bullicio de la gente y el resto de sonido ambiente propio de ciudad. Esta omisión añade un matiz de irrealidad que maniobra con sutileza en la sensación de pesadilla con que se rematan algunas de las escenas más inquietantes de la miniserie.

El recurso del silencio se emplea también en la escena ya referida del capítulo primero, cuando Sergei se levanta súbitamente para ir al baño, se le ve llorar angustiado, pero no se le oye: el sonido natural se omite un instante y, a cambio, se oye el eco de una nota grave de cuerda pulsada, de un contrabajo. El sonido natural se recupera para escuchar el vómito de Sergei, pero el sonido de la cuerda se superpone ahora al sonido ambiente y enlaza con los sonidos de una melodía rítmica de un instrumento de madera percutida, semejante a la txalaparta, que acompañan al jadeo nervioso de Sergei cuando manipula su reloj. El objetivo del silencio aquí es generar la sensación de irrealidad, de pesadilla.

También en el capítulo segundo, cuando tiene lugar la pelea a vida o muerte en un garaje entre Kenton (jefe de seguridad de *DEV'S*) y el espía al servicio de los rusos. El sonido ambiente se elimina completamente y suena de nuevo el tema “Congregation” que se escuchó en la secuencia de apertura del capítulo (ver Figura 7). La violencia de la lucha sin armas queda amplificadísima al reproducirse a cámara lenta, convertida casi en una danza que transcurre interminable y mantiene en vilo al espectador hasta el inesperado desenlace. La ruptura del tiempo natural en la escena, la pesadez de los movimientos, la ausencia de sonidos naturales y la música logran un efecto de sueño angustioso.



Fig. 7: Fotogramas de la secuencia final del capítulo 2¹⁸.

Siguiendo la misma categorización mostrada para referenciar la música, los efectos de sonido que hemos analizado son narrativos. Los zumbidos y vibraciones serían diegéticos, ya que los escucha Sergei dentro de sí. Estos sonidos mantienen una relación con la imagen de síncrexis, término empleado por Chion (1993, p. 65), ya que, sin añadir nada nuevo, permite potenciar el valor expresivo de la imagen, su interacción con la imagen es empática. La función primordial de estos sonidos es prosopopéyica descriptiva, dado que refleja el

¹⁸ La fuente de los fotogramas es: <https://www.hulu.com/series/devs-fd2f6cc3-dafc-4741-ae2e-d86494f3ca51>.

estado de nerviosismo y conmoción de Sergei. Pero en la secuencia previa al asesinato, los zumbidos y vibraciones cumplen una función anticipativa, pues prepara a la audiencia para la inminente muerte de Sergei.

Por su parte, el conjunto de ruidos no diegéticos de máquinas, cadenas y frenos que chirrían mantienen una relación de ósmosis con la narración y cumplen una función emocional, ya que sirven para generar en el espectador la sensación de agobio, de falta de libertad: evoca las palabras de Forest “*todo es causa y efecto*” y “*caminamos sobre raíles*”. Finalmente, como ya se ha indicado, todos los efectos de sonido tienen una función estética clara, pues producen un impacto significativo en la sonoridad general de la miniserie.

El uso de ruidos de este tipo como parte esencial en la banda sonora no es, no obstante, un recurso nuevo en el universo de las series de ciencia ficción. Sin duda puede recordarse el sonido del movimiento de unas pesadas cadenas en la famosa serie *Lost* (2004).¹⁹ Sin embargo, el uso de este recurso en *DEVS*, es novedoso por la relevancia que se les da en el discurso. La superposición de recursos visuales y sonoros en todas las escenas descritas funcionan a modo de capas en la generación de una estética perturbadora cuyo resultado es un ambiente sonoro denso, hipnótico y sofocante.

4. CONCLUSIONES

El análisis de la música y los efectos sonoros de la serie *DEVS* muestra la singular capacidad narrativa de los elementos sonoros cuando éstos se coordinan al servicio de un complejo relato de ciencia ficción. El ambiente de fanatismo y devoción ciega por la tecnología es desarrollado hábilmente por la combinación de piezas de música religiosa (canto gregoriano, ecos de voces y cuencos tibetanos) y piezas contemporáneas de rock-indie, que transmiten una alerta que solo el oído es capaz de despertar con tanta eficacia en el espectador. El análisis muestra que la música preexistente unida a la imagen es capaz de moldear el relato para generar contenido narrativo.

El abundante material sonoro especialmente generado para la serie, donde abundan los sonidos que generan inquietud y desasosiego, son introducidos en las escenas mediante estudiadas mezclas de música tecno, ruidos metálicos, zumbidos y frenos sobre raíles que chirrían. La dosificación y el estudiado montaje del ambiente sonoro permite tejer un ambiente estético particularmente denso y rico en matices, participando decisivamente en la construcción de la narración. Se constata que, al igual que la música, también los sonidos y el silencio asumen funciones narrativas y estéticas de primer orden en un audiovisual, por lo que es posible atribuir a éstos los caracteres y funciones de relación que generalmente se aplican al análisis del vínculo imagen-música.

¹⁹ Un ejemplo reciente del uso de ruidos para construir la sonoridad completa de un audiovisual podemos encontrarlo en la serie de HBO *Chernóbil* (2019). Vadillo (2020) explica que la música se creó a partir de grabaciones de sonidos reales: rumor de un reactor nuclear, giro de puertas, el sonido de un medidor de radiación, etc.

El examen global del cometido del diseño de sonido como una parte esencial del relato confirma la conveniencia de que el creador de la música sea relevante en el equipo de producción fílmica y de la banda sonora original, un conjunto inseparable del resto del material narrativo en un audiovisual de calidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Bellis, R. (2007). *The Emerging Film Composer: An Introduction to the People, Problems, and Psychology of the Film Music Business*. New York: Kindle Edition Printed in USA.
- Bocio, L. (2018). Música incidental en televisión: Nemesio García Carril y “Los gozos y las sombras”. En B. Lolo Herranz y A. Presas (Coord.) *Musicología en el siglo XXI: nuevos retos, nuevos enfoques* (pp. 1401-1424). Madrid: Sociedad Española de Musicología.
- Bornay, J. A.; Ruiz, V. J. & Vera, J. (Dir.). (2016). *Pantallas pequeñas, ¿músicas menores?* Alicante: Letra de Palo.
- Braha, Y. y Byrne, B. (2013). *Creative Motion Graphic Titling: Titling with Motion Graphics for Film, Video & The Web*. Nueva York y Londres: Focal Press.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1999). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Fraile, T. (2005). Músicas posibles: tendencias teóricas de la relación música-imagen. En M.M. Olarte Martínez (Ed. Lit.) *La música en los medios audiovisuales* (pp. 295-394). Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones.
- García Manrique, R. G. (2016). *Ex machina*, o sobre la dimensión corporal de lo humano. *Revista de Bioética y Derecho*, 37, pp. 171-176.
- Garland, A. (2020, 16 de abril). *'Devs' Creator Alex Garland Breaks Down the Series Finale*. Entrevista de Alan Sepinwall a Alex Garland. *RollingStone*. Recuperado de <https://www.rollingstone.com/tv/tv-features/devs-creator-alex-garland-interview-980235/>.
- Gértrudix, M. (2006) La música en el relato audiovisual y multimedia: aplicaciones y funciones narrativas. En García García y otros (eds.) *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Editorial Laberinto Comunicación.

- Goldman, W. (1995). *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Ediciones Plot.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. London: BFI Publishing.
- Gungor, S. (2015). Homeland's Opening Sequence Reality. *International Journal of Multidisciplinary Thought*, 5(04), pp. 151-159.
- Infante del Rosal, F. & Lombardo, M. (1997). Teorías de la música de cine. En C. Colón, F. Infante del Rosal & M. Lombardo. *Historia y teoría de la Música en el Cine: presencias afectivas* (pp. 205-263). Sevilla: Alfar.
- López, S. (2016). Proceso creativo musical para una serie de televisión: Similitudes y diferencias con el cine. El caso de Mario de Benito. *Creatividad y sociedad: revista de la Asociación para la Creatividad*, (25), pp. 360-382.
- Meyer, L. (2001). *La emoción y el significado en la música*. Madrid: Alianza Editorial.
- Olarte, M. (2010). Nuevos retos para la música en la televisión. Ficción y no ficción. *Trípodos*, (26), pp. 39-51.
- Padilla, G. & Requeijo, P. (2011). Las series de televisión como nuevo vehículo publicitario de la música. *Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 1(1), pp. 67-87.
- Pérez, J. P. & Jódar, J. A. (2018). Análisis de la edición, la postproducción y el diseño gráfico en el opening de la serie Narcos (Netflix): propuesta de microanálisis filmico para una secuencia de apertura para televisión. *Index.comunicación Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 8(1), pp. 31-55.
- Sánchez Rodríguez, V. (2018). La Banda Sonora Musical de la adaptación televisiva de *La sonata del silencio (2016): proceso compositivo y funcionalidad*. En J. Lluís i Falcó.; J. López González (Eds.). *Música y medios audiovisuales. Aproximaciones interdisciplinares* (pp. 241-258). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine: Una introducción*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Radigales, J. (2015). *La música en el cine*. Barcelona: Editorial UOC.
- Román, A. (2008). *El lenguaje musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Visión Libros.

- Tagg, P. (2021). Functions of film music and miscellaneous terminology. Folleto del módulo *Music and the Moving Image, 1*. Instituto de Música Popular, Universidad de Liverpool. Recuperado de <https://www.tagg.org/teaching/mmi/filmfunx.html>
- Vadillo, E. (2020). Recursos y procedimientos electroacústicos en los formatos audiovisuales. Casos de estudio. *Hoquet, 8*, pp. 166-187.

Fecha de recepción: 06/10/2021

Fecha de aceptación: 14/01/2022