

El lenguaje cinematográfico de *Matrix*: Un análisis del diseño de sonido y otros elementos estilísticos

The cinematic language of *The Matrix*: An analysis of sound design and other stylistic elements

Florencia Juárez González

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa

Colegio de Bachilleres

sp_flor74@yahoo.com.mx

<https://orcid.org/0009-0008-3351-6624>

Artículo enviado: 08-09-25

Artículo aceptado: 12-11-25

Resumen

El motivo del actual artículo estriba en destacar que la película de *Matrix* (1999) dirigida por las directoras Lana y Lilly Wachowski representa un hito del cine contemporáneo, gracias a algunos rasgos estilísticos. En primer lugar, por el diseño de sonido; en segundo lugar, por el uso de los planos (plano general y plano detalle) y en tercero, por la metáfora donde se propone una reflexión filosófica. Se examina la relevancia que ocupa el diseño de sonido y su relación con la imagen, se proponen algunos ejemplos para mostrar la relevancia del recurso técnico y estético. Así como, el uso del plano general en alguna de las escenas en particular, donde se representa el sentimiento de lo sublime y esto provoca que el espectador cuestione su realidad y su fragilidad, ya que, también se utiliza la metáfora como vehículo de comunicación y se muestra el poder de la inteligencia artificial sobre el ser humano.

Palabras clave: cine, diseño de sonido, imagen, planos, plano general, plano detalle, metáfora.

Abstract

The purpose of this article is to highlight that *The Matrix* (1999), directed by Lana and Lilly Wachowski, represents a milestone in contemporary cinema thanks to several stylistic features. Firstly, its sound design; secondly, its use of shots (wide shot and close-up); and thirdly, its metaphor, which proposes a

philosophical reflection. The relevance of sound design and its relationship with the image is examined; some examples are offered to show the relevance of this technical and aesthetic resource. Also noteworthy is the use of the wide shot in some particular scenes, which represents a sense of the sublime, causing the viewer to question their reality and fragility. This metaphor is also used as a means of communication, demonstrating the power of artificial intelligence over humans. **Keywords:** cinema, sound design, image, shots, wide shot, close-up shot, metapho

El diseño de sonido potencializa la imagen y, por tanto, el relato cinematográfico. Comprende efectos de sonido, banda sonora, creación de sonidos ambientales y diálogos. El sonido forma parte del universo de ficción y puede cambiar totalmente el sentido de un diálogo, imagen o espacio presentado ante la mirada del espectador. De ahí que Lauro Zavala haga hincapié y le asigne un lugar privilegiado:

la imagen visual es la representación de algo que está ausente de la sala de proyección, en cambio el sonido, al ser percibido por el oído y también por el resto del cuerpo, está presente en el espacio donde ocurre la proyección. Tan sólo recordemos por un momento cómo nuestro cuerpo vibra al escuchar los sonidos graves de un trombón; cómo parece flotar al escuchar los arpegios de un arpa dulce; cómo se tensa al escuchar el súbito estallido de un cristal o cómo se relaja al escuchar un melodioso coro de voces femeninas. Al unirse a las imágenes en movimiento, el sonido magnifica su efecto en el espectador, y crea una experiencia audiovisual que puede ser tanto o incluso más trascendente que cualquier experiencia real. (9)

El sonido crea ambientes sensoriales en favor del relato. Por ejemplo, *Stalker* bajo la dirección de Andréi Tarkovski, *2001: odisea del espacio* de Stanley Kubrick y, por supuesto, *Matrix*. En las tres cintas, de manera distinta, el sonido es un elemento poderoso que convierte a cada filme en una obra artística. Antonio Mengs en *Stalker* de Andrei Tarkovski menciona que:

Tarkovski daba tanta importancia al paisaje sonoro como al fotográfico

y ambos se cuidan en extremo. «Aprende a escuchar los sonidos y a oírlos», cuenta Leila Alexander que le dijo, «¿ves?, la leche tiene su sonido y el agua otro completamente diferente. ¿Cuál te parece más natural? Pero no prestamos atención a esto. Y es muy importante en el cine. Tomemos el agua, por ejemplo. ¡Qué inagotable gama de sonidos! Es música simple y clara. O el fuego ardiendo: algunas veces es una sinfonía, y otras veces una solitaria flauta japonesa. El abedul y el pino arden de manera diferente, huelen de manera diferente y suenan de manera diferente. Hay tanta diferencia en el sonido como en el color». (46)

En las películas de Tarkovski el sonido es de capital importancia, lo mismo que la imagen. Él reconocía un valor significativo en ambos elementos. Le daba un tratamiento delicado a cada uno y la articulación de ambos era significativa para el entendimiento de la narrativa visual, así el audio se hace un elemento altamente poético, estético y estratégico para mantener al espectador dentro del universo presentado delante de sus ojos. En cambio, las directoras de *Matrix* querían un filme estimulante en cuanto a efectos especiales y movimiento. Esta prioridad se refleja, por ejemplo, en la paleta de colores, la cual no es luminosa porque la focalización no se halla en los colores, sino en el dinamismo de estos, tal como afirma el supervisor de edición de sonido Dane Davis en entrevista con Richard Buskin. Esto significa que la imagen y el sonido convergen con ese fin. De la unión imagen y sonido Michel Chion en *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, dice lo siguiente:

Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen. Y hasta procurar la impresión, eminentemente injusta, de que el sonido es inútil, y que reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve”. (13)

De acuerdo con Michel Chion, el sonido transforma a la imagen y viceversa. Ambos tienen una carga semiótica que da un significado distinto a lo presentado en la historia. La conjunción de imagen y sonido debe ser imperceptible, casi natural. Por ejemplo, en géneros como terror, western y acción, el sonido es el aderezo del filme,

con esta aseveración, no se quiere decir que para el resto de los géneros cinematográficos el sonido no sea importante, ya que es imprescindible para todos los géneros, claro está. En este sentido, el sonido opera desde un lugar diegético y extradiegético. El primero, se halla dentro de la historia, significa que los personajes pueden escucharlo; en cambio, cuando es extradiegético, solo es percibido por el espectador. Con la música funciona igual, puede ser diegética o extradiegética, estar dentro de la historia o fuera de ella.

Los responsables de la innovación del diseño de sonido en la película *Matrix* son: diseño de sonido y editor supervisor Dane Davis, mezclador de efectos especiales Gregg Rudloff, mezclador de diálogos John Rietz y mezclador de música Dave Campbell. La consigna del equipo de trabajo era crear los sonidos desde cero. Si bien a ellos les corresponde colaborar de manera creativa, es el director o en este caso las directoras quienes aprobarían la propuesta definitiva. En una entrevista con el equipo de sonido el editor supervisor comparte los intereses de la dirección: “Los Wachowski querían que la electricidad impregnara toda la película”, explica sobre su trabajo de diseñador de sonido Dane Davis, y continua: “Al fin y al cabo, se trata de electricidad. Puede que se trate del ámbito digital, pero sigues hablando de pulsos y electrones, así que querían que todo tuviera una especie de toque eléctrico, y esa fue, por lo tanto, una de las dimensiones que intenté mantener” (Buskin 1998, s.p.) Dane comenta también que, si bien la consigna era lograr el efecto de electricidad, también se tuvo que hacer diversas pruebas para lograr los efectos de la nave Nabucodonosor, comparte que usó láminas de acero, por ejemplo. Los encargados de esta área realizan un trabajo arduo en el plano de los sentidos, ya que tienen que imaginar cómo es la experiencia de algo que no necesariamente corresponde de manera nítida con la realidad. Es ahí donde radica la esencia de la ficción.

Una de las escenas más emblemáticas de *Matrix* es la persecución de Trinity y la pelea con los agentes. La banda sonora potencializa la hazaña de Trinity cuando huye hábilmente de sus detractores, pelea con los policías armados y los agentes, corre por la pared, hace un par de acrobacias para esquivar las balas, sale corriendo del lugar y salta de un edificio a otro. El personaje se destaca en esta escena por sus habilidades marciales, rapidez y hazañas que rompen con la convención natural que presentaría un individuo por lo que ahí realiza. El acompañamiento sonoro imprime un halo de heroísmo al personaje. Para generar el efecto de tensión, la frecuencia del sonido es aguda, tal como señala Michel Chion: “un sonido rico en frecuencias agudas creará una percepción más alerta, lo que explica que en muchas películas recientes el espectador se mantenga en tensión” (16). En este sentido, el sonido figura en dos dimensiones: en lo diegético y extradiegético. La música es un sonido

extradieético porque no es percibido por los personajes, no obstante, otorga a la escena una carga semiótica, como destacar que Trinity tiene poderes sobrenaturales. Durante la persecución del personaje, el ritmo de la música es acelerado y esto produce un efecto de alerta. La banda sonora se conforma principalmente por instrumentos de cuerdas, metales y percusión. Crean un ambiente vertiginoso, emocionante y frenético, incluso una textura que a partir de la sonoridad se puede transmitir al espectador quien ve en pantalla, pero que también siente lo que sucede ante sus ojos.

El acompañamiento sonoro ayuda y potencia a la situación desarrollada, con el ejemplo de la secuencia de la persecución de Trinity se muestra la intención de priorizar y elevar sensorialmente su triunfo más allá del hecho de salir ilesa del ataque. Por otro lado, los sonidos diegéticos son aquellos que efectivamente perciben los personajes. Se manifiestan, por ejemplo, en los pasos de los policías cuando se acercan a detener a Trinity, los disparos que se perciben muy estridentes y, finalmente, el impacto del camión que conduce uno de los agentes para evitar que Trinity pueda huir. Es una escena con tintes épicos por lo mismo que se ve en pantalla: el contenido y desarrollo de la acción por los efectos especiales otorgan una atmósfera particular. Es recordada, por la patada de Trinity, suspendida en el aire; no obstante, vale decir que uno de los elementos poderosos en esta escena es el sonido que la acompaña, potenciando así lo realizado mediante la gestualidad y la posición del personaje.

Por lo tanto, lo sonoro está construido a nivel diegético por sonidos de disparo de las armas, el impacto de los golpes, pasos acelerados y que a veces toman un ritmo más lento, la caída de Trinity por las escaleras, las patrullas que aparecen en el lugar, el choque del camión, y el timbre estridente del teléfono; todos estos son percibidos por los personajes, mientras que el sonido extradieético (la música) genera un ambiente que eleva la tensión al marcar un ritmo para el espectador y otorgar a la acción una naturaleza paralela a la misma situación que se presencia, además de resaltar este episodio mediante un ambiente de heroísmo. El diseño de sonido se configura como parte esencial del relato, ya que también aporta información importante al espectador; por ejemplo, las habilidades marciales de Trinity y su imagen heroica en pantalla, lo que se destaca visualmente en gran parte por la banda sonora que acompañan las acciones.

En el caso anterior los sonidos son resultado de una creación original con la intención de que el espectador experimente una gama de sonidos que tengan una vinculación con una experiencia real. no escuchados con anterioridad, pero que sean verosímiles con respecto a la acción mostrada en la pantalla. En cambio, en la secuencia de la nave y la cápsula, ambos fenómenos no empíricos y no escuchados con anterioridad, deben contener un aspecto sonoro que sea verosímiles

con respecto a la acción mostrada en la pantalla, lo que significa que los creadores tuvieron que imaginar cómo debía ser el sonido de algo que no corresponde con una experiencia vital. Ante esto, comentan que para estas secuencias utilizaron metales y láminas de acero, por ejemplo. Y siguiendo esta idea, Dane Davis puntualiza:

Nunca uso sintetizadores, ya sean de software o hardware, y aunque tengo muchísimos, a menos que lo que aparece en pantalla sea un sintetizador, y aplico ese mismo principio a criaturas como los robots de esta película. No quería que emitieran un sonido que pareciera creado para beneficio de los humanos, y, si bien ese es un principio rector en todo mi trabajo, en esta película era una ley. Si un sonido hace que el público piense que alguien lo creó, entonces es el sonido equivocado” (Buskin, 1998 s.p.)

Lo significativo de ambas escenas, la pelea de Trinity y su huida, radica en cómo se propone una forma distinta de percibir el sonido y lo que ahí se constituye, el talento, ingenio y creatividad artística del diseño del sonido, otorga un extra a lo dramático y activo que se esperaría de este tipo de escenas en pantalla. Esta es una de las razones por las que *Matrix* es una obra artística, así como es el uso de los planos que se presentan al espectador en cuanto a la dimensión sonora que se hace, al igual que la imagen, profunda y cambiante durante toda la película. Enrique Pulecio Mariño en “El cine: análisis y estética” define el plano de la siguiente manera:

El plano es la unidad básica del lenguaje cinematográfico por dos motivos: En primer término, porque el cine comenzó con breves películas constituidas por un solo plano y ya eran películas. En segundo lugar, porque para realizar un filme se hace necesario rodarlo plano a plano. El plano es una sección continua de película impresa, antecedida por un plano y seguida por otra. El plano es la unidad mínima de montaje”. (169)

Algunos tipos de planos son: gran general, general largo, general corto, americano, medio largo, medio corto, primer plano largo, primerísimo plano y plano detalle. Todos se utilizan de acuerdo a lo que se quiere comunicar y aluden a una intención estilística. Los planos, así como el diseño de sonido, también aluden a una carga significativa, por ejemplo: en la escena donde Morfeo y Trinity muestran por primera vez a Neo el mundo real. Neo toca el espejo con el índice y éste adquiere una forma viscosa, el personaje describe su estado físico y la cámara enfoca únicamente a su rostro, el cual

luce angustiado y desencantado. El plano detalle suele usarse, aunque no siempre, para mostrar las emociones del personaje, ya que es ideal para visibilizar la gesticulación de los actores. Éste es un claro ejemplo de ello, porque es un fenómeno que jamás había experimentado y es apenas natural que el personaje se muestre impresionado. Por tal motivo, para amplificar la conmoción del personaje, se utiliza este plano. A diferencia, por ejemplo, del plano general, el cual muestra un panorama más amplio de la escena. Se utiliza para ubicar el espacio diegético y se muestra con mayor amplitud. Es el instrumento perfecto para representar el sentimiento de lo sublime.

Ante esto conviene recordar lo señalado por Immanuel Kant en *La crítica del juicio*: “en cuanto a lo sublime, pues este puede encontrarse también en un objeto informe, en cuanto se representa en él o mediante él, lo ilimitado, aunque concebido, además, como totalidad” (89). Mediante este plano se puede transmitir el sentimiento de lo sublime, muestra lo ínfimo que puede ser un objeto respecto a la totalidad o lo absolutamente grande. Este tipo de plano lo podemos observar cuando Neo ve por primera vez los criaderos en dónde los seres humanos permanecen cautivos en cápsulas, y son la fuente de energía de las máquinas. Una vez más el apoyo de la imagen es la banda sonora, ambas transmiten la fragilidad del ser humano respecto a la inmensidad. Mientras que para Kant el contraste que se produce es entre el ser humano y la naturaleza otorga una pauta al sentimiento de lo sublime, en la película *Matrix* la oposición se configura con el poder de las máquinas respecto al ser humano. La vulnerabilidad humana se contrapone con la Inteligencia Artificial, y no ya, con la naturaleza, tal como lo concebiría Immanuel Kant.

Otro ejemplo de esta combinación es cuando Neo esquiva las balas mostrando sus poderes sobrenaturales, la apreciación de la escena atiende a una mirada general de lo que está pasando, pero también se yuxtapone un plano detalle cuando es herido por una bala. En este sentido es importante mencionar que el plano detalle también amplifica un suceso que se pretende destacar. A diferencia del plano general, el cual muestra un panorama más amplio de lo que está ocurriendo en la escena. Por ejemplo, cuando Neo esquiva las balas mostrando sus poderes sobrenaturales, la apreciación de la escena atiende a una mirada general de lo que está pasando, pero también se yuxtapone un plano detalle cuando es herido por una bala. Así, por un lado, se usa el plano general para destacar la velocidad de los movimientos de Neo y de su adversario, y hacer gala de esa virtud y, por otra parte, la cámara hace un acercamiento a la pierna de Neo y se muestra la herida, lo que revela la vulnerabilidad, incluso del elegido. En este sentido es importante mencionar que el plano detalle también amplifica un suceso que se pretende destacar. El uso de

los planos atiende a una intención de carácter estilístico, ya sea para mostrar los detalles de algún objeto o de algún gesto de los personajes, pero también se utilizan para focalizar de manera general el espacio diegético, permiten que el espectador sea consciente del espacio en su totalidad que parte de un todo que va a lo mínimo en la perspectiva visual y de la afectación de lo mínimo a un todo de la situación.

La obra cinematográfica se orienta siempre a mostrar un mensaje, sin embargo, para cumplir con ese fin se utilizan diferentes recursos. Un recurso que se emplea frecuentemente a lo largo de estos productos culturales es la metáfora. Sabemos que una metáfora es una figura retórica y de acuerdo con Nelson Goodman en *Los lenguajes del arte: una aproximación a la teoría de los símbolos*: “la metáfora siempre implica transferencia en el sentido de que en ella se dota de nuevas extensiones a algunas etiquetas del esquema, el dominio en sí puede permanecer constante durante la transferencia” (85). Una de las metáforas más enigmáticas de la obra cinematográfica, definitivamente, es la del sometimiento que sufre el ser humano por la Inteligencia Artificial. Señalamos que la metáfora implica transferencia, si revisamos el mundo actual sabemos que la tecnología se ha vuelto imprescindible para el ser humano y lejos de utilizarla como herramienta nos hemos vuelto esclavos de ella. Esto no significa que realmente a los seres humanos se les cultive o que existan criaderos, incubadoras, tal como se muestra en el filme, la metáfora opera en la comparativa de la realidad y la ficción, para ilustrar puntos de encuentro, pero nunca será exactamente igual, de ahí radica su uso. Esto se puede observar en la escena de las incubadoras donde se encuentran los seres humanos cautivos: es una prisión de la que no son conscientes, viven experiencias que no son reales y una vida falaz, similar al contexto actual.

El trasfondo de la metáfora es la reflexión filosófica que desafía al espectador a que cuestione su realidad y libertad. Es un recurso que ha sido motivo, incluso, de comparativas con narrativas filosóficas como *La alegoría de la caverna* de Platón, ya que la esencia del mensaje es el mismo, el cuestionamiento de la libertad y la realidad. Es un llamado al ser humano a despertar del sueño profundo de la apariencia y confrontar su realidad. Cuando Neo pasa por el proceso del conocimiento de la realidad se resiste a creer que toda su vida ha sido un esclavo y que toda la humanidad es víctima de su propia creación. Sin embargo, en ese mundo desconocido por él hay personas que aún conociendo la verdad eligen la esclavitud, tal como le ocurre a Cypher, quien abiertamente asume preferir vivir en *Matrix* antes que la realidad hostil y miserable. En ese mundo desconocido para Neo también hay enajenados. El uso de la metáfora en la película de *Matrix* representa otra realidad, pero también dentro de esa realidad se presenta la duplicidad de los vicios humanos.

Matrix es una película vigente porque la narrativa se adapta al contexto actual en el cual se vive el auge de la realidad virtual, la inteligencia artificial y el uso de las nuevas tecnologías. En el género de ciencia ficción representa una influencia considerando los efectos especiales que se utilizan. Por ejemplo, se destaca por los movimientos de cámara como la técnica *bullet time*, se hace uso de muchas cámaras para lograr el efecto de rotación y lentitud en la toma. Esto representa una innovación para la época y referente de obras cinematográficas posteriores. En la narrativa se hace uso de la figura del héroe, desde un relato que apunta a un conocimiento cultural extenso, ya que va desde referencias literarias como la obra de Lewis Carroll a referencias teológicas como el nombre de Trinity o Neo. El espectador de la época contempla un filme donde convergen recursos técnicos y narrativos. Constituye, entonces, una influencia para el cine actual, ya que si bien, la figura del héroe es un recurso narrativo muy utilizado en la historia del cine, se añaden elementos vigentes como la reflexión filosófica y la innovación técnica. Los diversos recursos estilísticos que se han mencionado a lo largo del presente trabajo; el diseño de sonido, el uso de los planos, la metáfora, hacen de *Matrix* una película que representa un parteaguas en la historia del cine contemporáneo. El resultado de la combinación de todos estos recursos estimula la experiencia estética sublime en el espectador al confrontarlo con la interrogante de lo ilimitada que puede llegar a ser la Inteligencia Artificial frente al ser humano.

Referencias

- Alvarado Duque, Carlos Fernando, y Misael Alejandro Rodríguez. “Alegoría y símbolo en el cine barroco y moderno. Estrategias, amplificación de sentido”. *Galaxia* no. 36, 2017, pp. 18-33.
- Aumont, Jacques, et al. *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, 2005.
- Buskin, Richard. “Matrix: Armas jóvenes, trucos nuevos”, abril 1998. https://www.filmsound.org/studiosound/post_matrix.html
- Chion, Michel. *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y sonido*. Paidós, 1993.
- Goodman, Nelson. *Los lenguajes del arte: una aproximación a la teoría de símbolos*. Paidós, 2010.

- Kant, Immanuel. *Crítica del juicio*. Losada, 2005
- Larson Guerra, Samuel. *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 2010
- Mengs, Antonio. *Stalker de Andrei Tarkovski: La metáfora del camino*. Ediciones RIALP, 2016
- Pulecio Mariño, Enrique. *El cine: análisis y estética*. República colombiana ministerio de cultura. Libertad y orden.
- Speziale, Alejandra. “Metáforas de otra realidad a diez años de The Matrix. La tecnología y el espectáculo audiovisual en el cine de Hollywood”. *VI Jornadas de Sociología de la UNLP* https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/Record/MemAca_5d5e5241f0ee5fb09cbc64f5d2820a4f
- Racionero, Alexis. *El lenguaje cinematográfico*. UOC, 2008.
- Zavala, Lauro. “Análisis del sonido: un modelo para el análisis del sonido en el cine”. *ESTESIS*, no. 5, 2018, pp. 8-31.