

Elaboración de bandas sonoras diseñadas desde la preproducción



TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA

ESTUDIANTE: JOSÉ NICOLÁS AVILA

DIRECTOR: NORBERTO LIPCHAK

*Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual - Universidad Nacional de Río Negro- Sede Andina – El Bolsón
2020*

“El último hombre sobre la tierra sentado solo en una habitación. De repente, tocan la puerta”¹

Frederic Brown, revista Thrillin Wonder Stories. 1948.

¹ “Knock” es considerada la historia de terror más corta del mundo.

Índice

Introducción	Pág. 4
I. Motivación.....	Pág. 4
II. ¿Qué es el diseño?.....	Pág. 5
III. ¿Qué es una banda sonora?.....	Pág. 5
IV. El diseño de sonido comienza desde el guión.....	Pág. 6
El sonido fuera de campo	Pág. 12
I. El sonido fuera de campo y su surgimiento.....	Pág. 12
II. El sonido fuera de cuadro como recurso narrativo.....	Pág. 12
III. Mi Experiencia en el campo de trabajo.....	Pág. 22
IV. Conclusión.....	Pág. 27
Corpus de películas	Pág. 28
Material audiovisual	Pág. 28
Material bibliográfico	Pág. 28

I.

Motivación

Mi motivación para abordar este trabajo se inicia luego de haber participado en diferentes áreas de sonido para audiovisuales. En muchos casos pude observar que quienes dirigen el sonido son incorporados en un audiovisual cuando el proyecto y/o guión están avanzados y por ende casi todas las decisiones ya están tomadas. Entonces mi trabajo como sonidista, ya partiendo de una estructura casi cerrada, fue ver qué aportes se podía hacer a partir del uso del sonido. En algunos casos, también recurría a solucionar los “se arregla en post” que se arrastraron en rodaje o resolver cosas de la narración con el sonido.

Si bien las diferentes etapas de la realización, en este caso la del sonido, tienen un agregado creativo que se va sumando en el momento, lo ideal, y para obtener un resultado medido, controlado, en reciprocidad con la imagen, y una intervención en la narrativa más profunda, es que el sonido se comience a diseñar desde el guión.

Esto lo pude confirmar a partir de la audiovisualización de varias escenas de la película *Blue*, del director Krzysztof Kieślowski, en la que el sonido es utilizado de una manera creativa, contando sucesos que transcurren por fuera del campo visual.

Desde un punto de vista/escucha narrativo, resulta interesante el uso que se hace de los efectos sonoros en el fuera de campo, porque de este modo estos pueden sintetizar y/o reforzar lo que se quiere contar de una manera rápida, eficaz, creativa y sumamente manipulable al momento de montar los sonidos en la banda sonora.

El presente trabajo tiene como objetivo estudiar el uso del sonido fuera de campo diseñado desde la preproducción, el cual se centrará en los efectos, voces y ambientes para comprobar su eficacia en la narración audiovisual, logrando así proyectar y concretar un diseño efectivo de una banda sonora.

Finalmente, esto será implementado, desarrollado y analizado en el cortometraje *Mar* (2018)² del director Ramiro Ontiveros.

II.

¿Qué es el diseño?

Para comenzar es necesario tener en cuenta que: “los discursos forman parte de un flujo incesante de articulaciones múltiples. Aludimos a reflexionar sobre el diseño como una práctica simbólica que es parte de un inmenso diálogo de formas, de voces, de épocas y de géneros.

Entendemos que el diseño implica un acto creador, caracterizado por un proceso generativo, y que el diseñador como operador cultural es productor de sentido”. Eliana Kim y Mariel Szlifman (2011) “Acerca del diseño audiovisual: una forma de pensamiento”. (pp. 11-12).

III.

¿Qué es una banda sonora?

En los inicios del cine sonoro el término banda sonora hacía referencia a la sección donde quedaba registrado el sonido en la cinta fílmica. En la actualidad se relaciona el termino con la música de una película, ya sea creada exclusivamente para ella o incorporada. Esto es en parte correcto pero no es precisamente eso.

La banda sonora es la conformación de las voces, efectos, sonidos ambientales y música, los cuales se relacionan como cadenas de lenguajes gracias a seguir una lógica propia, un ritmo interno, un mismo tratamiento técnico y son verosímiles; por cuestiones técnicas, estéticas y narrativas.

² <https://www.youtube.com/watch?v=2q6C-Ndm-ew&t=47s>

- *Las voces* suelen tener el más alto nivel jerárquico dentro de la banda sonora y se dividen en los diálogos y voces en off.
- *Los efectos* son los sonidos puntuales que dan cuenta de objetos o acciones dentro de la diégesis³ (campana, explosión, gaviota, etc.) o de manera incidental refuerzan ciertos movimientos. Resaltan una imagen o una transición. Se incluye el Foley⁴.
- *Los ambientes* son los sonidos continuos en el tiempo, con leves variaciones que delinean las características de un lugar. Pueden funcionar como fondo o tomar el mando de la escena. Repercuten psicológicamente en los personajes y en el espectador.
- *La música* puede formar parte del mundo de los personajes. Ésta puede ser incidental (actúa directamente sobre la psiquis del espectador y sobre el ritmo de la historia), que a su vez puede ser empática (acompaña y resalta sentimientos o sensaciones de las acciones), anempática (lo contrario a la empática sin dejar de pertenecer a la diégesis), o ninguna de las dos: tener o bien un sentido abstracto, o una simple función de presencia, un valor de poste indicador y, en todo caso, sin resonancia emocional precisa.

IV.

El diseño de sonido comienza desde el guión.

El diseño de sonido comienza a proyectar sus bases como herramienta del lenguaje cinematográfico a principios de la década de los '30 por los directores y montadores del cine soviético revolucionario S. Eisenstein, V. Pudovkin y G. Alexandrov. En estos años, contextualizados por la época muda del cine, el arte del montaje se encontraba con la aparición del cine sonoro en una seria

³ La diégesis es un fenómeno relacionado particularmente con el cine, y puede ser definida como la operación de estructurar una realidad, pero también como la construcción mental elaborada por el espectador del film (Jacquinot, 1977). Por tanto, se trata de un sistema racionalmente selectivo de intercambio simbólico. (Burch, 1987, p. 247)

⁴ El Foley consiste en la creación artificial de sonidos en un estudio de grabación con la finalidad de reemplazar los sonidos naturales o cotidianos que escuchamos en un audiovisual, y lograr así que el sonido corresponda, dé soporte y acompañe el contexto de las escenas. Ejemplos son: los pasos de algún personaje, botellas y vasos en un bar, intercambio de golpes, vidrios rotos.

disyuntiva: pasar a un segundo plano, dejando que el cine se convierta en un mero teatro hablado y proyectado, o desarrollar tecnologías que permitieran experimentar el inmenso potencial artístico y narrativo del nuevo lenguaje audio-visual. Con el tiempo, eso que comenzó siendo una divertida ilusión de ver hablar y cantar a los actores de las películas estaba destinado a convertirse en algo inesperadamente rico y complejo.⁵

Hoy en día, y al igual que hace 90 años, las propuestas que hacen les que dirigen el sonido haciendo el diseño de las bandas sonoras en un audiovisual son diferentes, con nuevas perspectivas. Ahora son ellos los responsables de la estética, la narrativa y la funcionalidad del sonido de una película, y a su vez, les que supervisan y coordinan el registro del sonido directo, la edición de los diálogos, ambientes y efectos, los doblajes, la sincronización de las músicas y la mezcla final. También es muy común que lleven a cabo algunas de estas tareas.

En el documental *Diseño de Sonido para Cine en Argentina* de Alan Senderowitsch, los diseñadores de sonidos Leandro de Loredó, José Luis Díaz y el diseñador de sonido y teórico Gustavo Constantini, dan cuenta de que hay al menos dos metodologías o ideas del diseño de sonido para un audiovisual:

“Una es la de diseñar el sonido entendiéndolo como un objeto, como un evento independiente de la narración, independiente de la película en la que funciona, diseñar el sonido como un objeto audible. Como por ejemplo sonidos de objetos inexistentes, naves espaciales que no han sido construidas, armas que disuelven a los antagonistas. Un ejemplo de esta manera de entender el sonido es la que utiliza Ben Burtt, diseñador de sonido de *Star Wars*. Él es un creador de sonidos que, si bien contribuye al imaginario sonoro que tiene el audiovisual, no interviene ni interactúa con las demás áreas.

La otra vertiente es la que encarna Walter Murch, Skip Lievsay o el argentino Guido Berenblum quienes dialogan con el director desde la primera instancia de la película, involucrándose en el guión y planteando

⁵ En www.sonidoanda.com.ar. Extraído de “el montaje de cine”

todo lo que podría llegar a sonar en función de la producción de sentido, generando recursos como metáforas e ideas para que el espectador tenga otra dimensión y otros sentidos producidos desde el sonido". (Alan Senderowitsch, 2014. "Diseño de Sonido para Cine en Argentina". Argentina: Universidad Nacional de Lanús).

Esta segunda vertiente de la que hablan en el documental, que toma como etapa inicial el guión, sigue la línea de los directores y montadores soviéticos de la década de los '30, y su finalidad involucra ya la posibilidad de tomar decisiones para reforzar la historia que se quiere contar y amplía el espacio fílmico. Los diseñadores de sonido ya no solo responden ante los directores y los productores en las cuestiones que hacen al sonido de un audiovisual, sino que también interactúan de manera activa con ellos y el resto de las cabezas de equipo.

Uno de los más claros ejemplos que existen en el cine argentino es el diseño sonoro que se hizo para la película *La Ciénaga* de Lucrecia Martel, en el que el diseñador de sonido Guido Berenblum cuenta en diversas charlas cómo fue el trabajo que hizo junto a la directora para la construcción sonora de diversas escenas desde el guión mismo.

La escena con la que empieza la película transcurre en una zona boscosa de la provincia de Salta, donde hay dos situaciones que se desarrollan al mismo tiempo y que interactúan de una manera sonora que genera tensión narrativa: en una un grupo de personas está alrededor de una pileta de natación bebiendo y tomando sol, y en la otra unos niños están cazando en el bosque. Cuando Guido y Lucrecia van a conocer la locación de la pileta se encuentran con que la pileta no tenía piso alrededor, tenía solo pasto, por lo cual vieron que era imposible hacer la escena sin que la pileta tuviera piso; los personajes alrededor de la pileta arrastrarían sus reposeras y generarían ruido con la finalidad de crear un clima de tensión junto al sonido ambiente del bosque de donde más adelante ocurrirían escenas violentas. Entonces, cuando se discutió que había que poner un piso, según cuenta Guido, él decide recurrir a las evocaciones sonoras que cada uno tiene, y recordó la situación, que ocurre todo el tiempo en las ciudades de Argentina, que son los niños volviendo del

colegio con mochilas con ruedas transitando sobre baldosas “vainillas” que Guido describe como muy ruidosas, entonces propuso poner esas baldosas debido a esta característica sonora que se producía cuando se arrastra algo sobre esa superficie, y que además se convino con la directora de arte.

El diseñador de sonido Alejandro Seba⁶ adhiere a esta corriente del diseño de sonido y la define como “la acción de programar, proyectar, coordinar, concebir, seleccionar y organizar armados sonoros en función de comunicar una idea, hacer verosímil un espacio virtual y transmitir determinadas sensaciones al espectador de un producto audiovisual” y en base a su experiencia sintetiza que el diseño sonoro se piensa en función de:

- Comunicar una idea.
- Reforzar la historia que se quiere contar.
- Ampliar el espacio fílmico.
- Acompañar y reforzar las estéticas narrativas y funcionales del sonido.

Otro diseñador de sonido, en este caso estadounidense, Randy Thom⁷ en 2011 publicó un texto el cual llama *Escribiendo un guión para el sonido* en donde desarrolla una teoría fruto de su trabajo con grandes directores en películas emblemáticas de la historia del cine. Él afirma que:

“El diseño sonoro no sólo debería suceder en la posproducción de una película o video, sino que necesita suceder desde mucho antes,

⁶ **Alejandro Seba** es profesor en las carreras de Diseño de Imagen y Sonido (FADU-UBA), Diseño Multimedial (FBA-UNLP), Comunicación Audiovisual (UNLP-UACO), Dirección de Sonido (ENERC) y Realización Integral de Cine y TV (CIC). Ha intervenido en más de 40 conferencias, entre las que se destacan: capacitaciones, ponencias, participación en congresos y organización de charlas abiertas a especialistas y/o estudiantes audiovisuales. Como profesional de sonido para cine es socio gerente del estudio de sonido Elescocés, desarrollando tareas como editor, musicalizador y director de sonido. Participó en más de 30 largometrajes, 15 cortometrajes, más de 40 programas de TV y Cable, así como un gran número de publicidades.

⁷ **Randy Thom** es un ingeniero de sonido y diseñador de sonido estadounidense que actualmente trabaja como director de Diseño de Sonido, Supervisor de Edición de Sonido, Diseñador de Sonido y Mezclador de Regrabación en Skywalker Sound. Sus créditos incluyen: *Apocalypse Now*, *Wild at Heart*, *Forrest Gump*, *Harry Potter and the Goblet of Fire*, entre otros. Ha trabajado con una lista diversa de directores, incluidos Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Robert Zemeckis, David Lynch, Guillermo del Toro, John Waters, Errol Morris, Henry Selick, Peter Jackson, Brad Bird y Chris Wedge.

empezando desde el guión. Y si no sucede desde la escritura del guion, sí debería realizarse en la reescritura del mismo o, por lo menos, desde muy temprano en el proceso de producción, cuando aún hay tiempo para que las ideas sonoras puedan tratarse y tener un efecto en las ideas creativas en todas las demás áreas de producción. Desafortunadamente, los realizadores de hoy en día solo comienzan a pensar seriamente en el sonido durante la etapa a la que se conoce como posproducción. Para ese entonces las decisiones ya han sido tomadas e implementadas en todas las otras áreas y esto reduce el número de posibilidades disponibles para que la gente a cargo del sonido participe en la forma de contar la historia. Como resultado, en los proyectos el sonido se encuentra atado por una camisa de fuerza creativa en la que lo único que puede intentar hacer es decorar lo que ya existe, decorar lo que ya es un hecho consumado. Que yo sepa no hay ninguna gran banda sonora que se haya hecho de esa manera. Un diseño sonoro grandioso no es algo que se aplique cosméticamente a una pieza preexistente". (Thom, R. (2011). "Screenwriting for Sound". En: *The New Soundtrack*, 1 (2), pp.103-112).

En otro texto titulado *Diseñando la película para el sonido* de 2005, Thom desarrolla una cuestión no menos importante, pues también existe la posibilidad de caer en una mala interpretación respecto a de qué manera se le puede dar lugar al uso narrativo del sonido en un guión:

"Si un guión tiene una gran cantidad de referencias en cuanto a sonidos específicos, podemos sentirnos tentados de arribar a la conclusión de que es un guión "amigable al sonido", pero no es necesariamente el caso. El grado en el cual el sonido es eventualmente capaz de participar en el relato estará determinado más por el uso del tiempo, el espacio y el punto de vista en la historia que por cuanta frecuencia el guión menciona sonidos. Muchas de las grandes secuencias en cuanto al uso del sonido son secuencias de "punto de vista". La fotografía, el movimiento de los actores, el diseño de producción, la dirección de arte, la edición y el diálogo han sido estructurados de modo que nosotros, la audiencia,

sentimos que experimentamos la acción más o menos a través del punto de vista de uno o más de los caracteres presentes en la secuencia. Por tal motivo, desde que lo que vemos y escuchamos está filtrado a través de su conciencia, lo que ellos escuchen nos puede dar una gran cantidad de información acerca de quiénes son y qué es lo que están sintiendo.

Entender cómo utilizar el punto de vista, el espacio acústico y los elementos de temporalidad, debe comenzar con el escritor. Algunos piensan naturalmente en estos términos, otros no, y es algo que casi nunca es enseñado en los cursos de escritura para el cine". (Thom R. (1999). "Diseñando una Película para el Sonido". Randy Thom, 1999,1. 1-18)

Sonido fuera de campo

I.

El sonido fuera de campo y su surgimiento

El fuera de campo del sonido comienza a manifestarse al mismo tiempo que el cine sonoro. La pregunta en ese momento era “¿Cómo hacer para que el sonido y la palabra no sean una simple redundancia de lo que se ve? Este problema no negaba que lo sonoro y lo parlante fuesen un componente de la imagen visual, al contrario; era por su condición de componente específico por lo que el sonido no debía producir redundancia con lo que se veía (Deleuze, 1983). En el Manifiesto de 1928 (Pudovkin, Eisenstein y Alexandroff) proponían que “el sonido remitiese a una fuente fuera de campo, y fuese así un contrapunto visual y no el doble de un punto visto”.

II.

El sonido fuera de campo como recurso narrativo.

Dentro del gran bagaje de opciones que hay a la hora de tomar la decisión de cómo contar algo en una escena audiovisual, que involucre el uso narrativo del sonido, es el sonido fuera de campo.

Michel Chion⁸ en su libro *La audiovisión* define el concepto de fuera de campo de la siguiente manera: “el sonido fuera de campo en el cine es el sonido acusmático en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente”. (Michel Chion, 1990, p.63).

⁸ **Michel Chion (Creil, 1947)** es un compositor de música concreta, docente de cine y crítico cinematográfico francés. Es profesor en varias instituciones en Francia y en la actualidad ocupa el cargo de Profesor Asociado en la Universidad de París III Sorbonne Nouvelle, donde es teórico y profesor de relaciones audiovisuales. Dirigió películas y videos y publicó libros sobre sonido, música y películas, incluidas monografías sobre Andrei Tarkovsky, David Lynch, Jacques Tati y Stanley Kubrick. Michel Chion. (Sin fecha). En *Wikipedia*. Recuperado el 21 de noviembre de 2019 de https://es.wikipedia.org/wiki/Michel_Chion

Para entender mejor esta definición, es necesario empezar por definir a qué se refiere con sonido *acusmático*:

“Esta palabra tiene su origen en la antigua Grecia, cuando los discípulos de Pitágoras se dividían en dos categorías: por un lado estaban los matemáticos, que podían debatir con el maestro y por otro los acusmáticos, que lo escuchaban detrás de una cortina y no podían verlo ni hablarle, solo escuchar. De allí que la palabra es recuperada por Jerónimo Peignot y teorizada por Pierre Schaeffer⁹”. (Saitta, C. (2006). Los sonidos acusmáticos: de lo oculto al extrañamiento. *RIM*. Recuperado de <http://repositorio.una.edu.ar/handle/56777/1476>)

Este tipo de sonido, trasladado al audiovisual, entonces, se puede entender como un sonido que el espectador puede oír sin ver la causa originaria como por ejemplo una radio o teléfono. Lo contrario de esto sería la escucha visualizada, es decir, acompañada de la visión de la causa/efecto.

André Bazin se ha referido al cine como campo y fuera de campo, y lo hizo oponiéndolo al marco de la pintura. En su libro *¿Qué es el cine?* señala que: “el marco polariza el espacio hacia dentro; todo lo que la pantalla nos muestra hay que considerarlo, por el contrario, como indefinidamente prolongado en el universo. El marco es centrípeto, la pantalla es centrífuga” (Bazin, 270). En este sentido observa que hay una separación entre lo centrífugo y lo centrípeto, y esto sirve para conjeturar elementos propios de un fuera de campo cinematográfico donde hay un centro que se desmarca, literalmente, y se inclina hacia un afuera no siempre determinado.

Es necesario para los realizadores audiovisuales establecer y tener presente el concepto de campo para definir lo que se encuentra fuera de él, y que en la escena audiovisual, para el sonido, no existe ni marco ni continente preexistente. Pueden añadirse tantos sonidos como se quiera simultáneamente hasta el infinito. Estos sonidos se sitúan en diferentes niveles de realidad (in, fuera de campo, off –fuera de la diégesis-). Considerando que lo observado en

⁹ **Pierre Henri Marie Schaeffer (1910-1995)** fue un músico francés que desarrolló su actividad musical como compositor, teórico y profesor.

la imagen representa un espacio que comprendemos como más amplio, entonces campo se puede interpretar como “todo lo que el ojo divisa en la

pantalla” como lo menciona Noël Burch. Unidos por definición el campo (interior-cuadro) determina la existencia del fuera de campo (exterior-cuadro). Se define fuera de campo como “el conjunto de elementos (personajes, decorados, etc.) que, aun no estando incluido en el campo, sin embargo le son

asignados imaginariamente, por el espectador”. En este sentido es el

espectador quien proyecta el fuera de campo por medio de su imaginación a partir de los seis segmentos que menciona Noël Burch: los cuatro bordes básicos del encuadre primero, luego el espacio situado detrás de la cámara (denominado también el ‘espacio de la producción’; lugar por el cual ‘desaparecen’ los personajes pasando por la izquierda o la derecha, incluso caminando directamente hacia el lente y continuando luego en contracampo en el plano siguiente); y por último, lo que se encuentra detrás del decorado o detrás de un elemento del decorado, tomándose como límite extremo el horizonte.

Con respecto al sonido fuera de campo, Michel Chion hace desglose descriptivo en el que queda claro el lugar del sonido en la escena audiovisual y que es útil como herramienta para tener en cuenta en la locación o escenario visible por los personajes al momento de redactarse un guión o en la toma de decisiones de cómo contar determinada acción.

Dentro de lo que es la escena audiovisual visible para el personaje, se pueden encontrar, según describe Chion (1993), las siguientes alternativas del sonido fuera de campo:

El uso de **la acusmática** en el sonido puede tener dos trayectorias en la combinación visualidad/acusmática: una de las trayectorias comienza

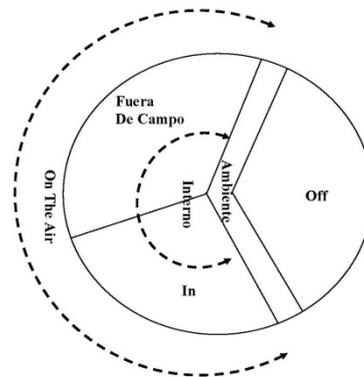


Figura 1. Gráfico del tricírculo complejo. Chion, M. (1990).

visualizando una imagen con el sonido que emite y luego acusmatizado, y la segunda acusmatizando el sonido y luego visualizando su procedencia. (p.74).

- El sonido ambiente (sonido-territorio).

“Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican.” (p.78).

- El sonido interno.

“Se llamará sonido interno al que, situado en el presente de la acción, corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje: ya sean sus sonidos fisiológicos de respiración, de jadeos y de latidos del corazón (que podrían bautizarse como sonidos internos-objetivos), o sus voces mentales, sus recuerdos, etc. (que llamaremos internos-subjetivos o internos-mentales)”. (p.78).

Un ejemplo es la escena de *Una historia verdadera* del director David Lynch la cual transcurre en un bar. Ahí se desarrolla un diálogo que es importante para saber el pasado del personaje principal, Alvin Straight. Entonces se ha tomado la decisión de que el relato sea el elemento principal en esta escena, y lo que da un acento muy importante son los sonidos (de guerra) que se desprenden de los recuerdos, y como dice Saitta de un tiempo off; logrando así transportar al espectador al pasado de estos personajes de una manera sonora, sutil y creativa.

- El fuera de campo relativo y absoluto.

“Cuando se dice fuera de campo, esta expresión misma induce a creer que se trata de una cualidad intrínseca del sonido mismo. Sin embargo sin la visión, los sonidos fuera de campo reaparecen tan presentes, tan definidos en el plano acústico, como los sonidos in. Nada permite ya distinguirlos.

El fuera de campo [...] no es sino una relación entre lo que se ve y lo que se oye, y no existe sino en esta relación; exige, pues, la presencia simultánea de los dos elementos”. (p.84).

Con respecto a esta afirmación que hace Chion de la relación intrínseca de lo que se ve y lo que se oye, Gilles Deleuze (1983) afirma lo siguiente:

“El fuera de campo tiene ya dos aspectos que difieren en naturaleza: un aspecto relativo por el cual un sistema cerrado remite en el espacio a un conjunto que no se ve, y que a su vez puede ser visto, sin perjuicio de suscitar un nuevo conjunto no visto, al infinito; un aspecto absoluto por el cual el sistema cerrado se abre a una duración inmanente al todo del universo, que ya no es un conjunto ni pertenece al orden de lo visible. Los espacios fuera de campo, que no se justifican «pragmáticamente», remiten precisamente a este segundo aspecto como a su razón de ser”. (p.34).

Dentro de lo que Chion describe en este aspecto del sonido fuera de campo está el efecto de bastidores, el fuera de campo “cubo de basura”, activo y pasivo:

- El efecto de bastidores se produce cuando un sonido ligado a una causa susceptible de aparecer en el campo o que acaba de salir de él, permanece aún en uno de los altavoces laterales situados fuera de la pantalla (motor de coche, etc.).
- El fuera de campo cubo de basura es un caso particular de fuera de campo pasivo. Se crea cuando los altavoces situados fuera de los límites del campo cinematográfico recogen ruidos (caída, explosión, etc.) producto de, por ejemplo, una catástrofe que tiene lugar en el centro de la imagen.
- Fuera de campo activo: aquél en el que el sonido acusmático plantea pregunta (qué es, qué sucede) que reclamen respuesta en el campo e inciten a la mirada para que vea en él. Está constituido por sonidos cuya fuente es puntual.
- Fuera de campo pasivo: aquél en el cual el sonido crea un ambiente que envuelve la imagen y la estabiliza (no contribuye a la dinámica del montaje).

Este fuera de campo pasivo está esencialmente compuesto por sonidos-territorio y por elementos del decorado sonoro.

Ejemplos de estos usos de fuera de campo los podemos encontrar en la película *Bleu* de Krzysztof Kieslowski, en escenas donde el diseño sonoro consta de mezclar dos o más tipos de fuera de campo.

A partir del minuto 02:18 de la película (*Figura 2*), la escena comienza con un chico jugando con un balero a un costado de una ruta en la que, desde la neblina, aparece un auto a gran velocidad y en el que viajan la protagonista Julie con su hija y su marido. La acción se desarrolla con un plano en el que se ve al chico y que mira al auto que se acerca, luego un plano del auto que pasa y finalmente de nuevo la cámara se posa el chico. A continuación él alza su mirada a izquierda de cuadro, se escucha una frenada sobre el asfalto y al auto que se choca con un árbol, luego, en el siguiente plano se ve el auto estrellado y el chico sale corriendo en dirección al accidente.



Figura 2. Fotogramas de la película *Bleu*. Kieslowski, K. (1993).

En esta escena se pueden hallar por un lado el sonido *fuera de campo pasivo* que se encuentra en todo momento, y el cual está conformado por los sonidos de autos que transitan alrededor de los personajes. Y por otro lado el sonido *efecto de bastidores* que ocurre cuando el plano del auto acercándose hacia el chico que juega con el balero corta a un primer plano de él y el sonido continúa escuchándose a izquierda de cuadro.

Dentro de la misma película, al inicio del minuto 15:25 (*Figura 3*) se puede observar a Julie que se sienta en un escalón de una habitación de un primer piso y comienza a pensar.



Figura 3. Fotogramas de la película *Bleu*. Kieslowski, K. (1993).

La cámara queda en un primer plano de ella y en ese momento la acción continúa en la entrada de la casa. Julie (y los espectadores) puede oír que en el patio de entrada ladra un perro alertando la llegada de alguien, luego, que golpean la puerta, que reciben a esa persona, una conversación, pasos, la voz de Oliver, pasos que se acerca a las escaleras y las suben hasta el encuentro de miradas entre ambos personajes.

En esta escena, el diseño de la banda sonora se centra en la narración a partir del uso del sonido del fuera de campo activo, donde éste cobra un gran protagonismo, y al mismo tiempo interactúa con el personaje principal, donde podemos ver sus gestos y miradas reaccionando a estos sonidos; un diálogo entre sonido e imagen de una manera poco convencional.

También, el hecho de que la fuente sonora, Oliver, vaya acercándose hacia donde está la cámara con Julie, hace evidente que el fuera de campo tiene la característica narrativa que Chion denomina “la extensión”, la cual lo hace susceptible de crear un fuera de campo de extensión variable.

Chion (1993) describe la **extensión del ambiente sonoro** como:

“El espacio concreto más o menos amplio y abierto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo y también en el interior de ese campo, alrededor de los personajes. Y por otro lado está la **extensión nula** que es cuando el universo sonoro se limita a los ruidos que oye un personaje dado y solo él, y no implica a ningún otro. En el otro extremo se encuentra la **extensión amplia**, que es cuando oímos no sólo los ruidos de la habitación sino también los sonidos del rellano, la circulación de la calle, etc”. (p.88).



Figura 4. Fotogramas de la película Infancia Clandestina. Avila, B. (2012).

En la película *Infancia Clandestina*, de Benjamín Avila, donde la historia transcurre en la Argentina durante la última dictadura militar (1976-83), a partir de la hora 1:27:51 (Figura 4), Juan, el niño protagonista, llega a refugiarse con su hermana en un escondite

camuflado de un galpón porque llegaron las fuerzas armadas a detener a todos los que ahí vivían. En el momento en que Juan entra al refugio, comienza a escucharse lo que va sucediendo afuera, en los alrededores.

En esta escena puede observarse cómo el diseño sonoro crea tensión a partir del uso de la extensión del sonido fuera de campo. Por un lado la extensión es nula, y se da en el refugio donde están Juan y su hermana donde no son escuchados. Y por otro lado, al mismo tiempo, el sonido de las fuerzas armadas tiene una extensión amplia. Esos dos tipos de sonido en un momento confluyen y entonces, ahí es cuando la escena llega a su clímax.

El punto de escucha es un concepto que surge del ya mencionado *punto de vista*, y del cual existen 2 casos diferentes: uno es ¿desde dónde veo, yo espectador?, y el otro ¿qué personaje en la acción se supone que ve lo que yo veo? (acepción subjetiva).

Esta noción de punto de vista, en primer sentido espacial está en la posibilidad de deducir con mayor o menor precisión el lugar de un ojo a partir de la composición de la imagen y de su perspectiva.

Por comparación, la noción de punto de escucha tiene también 2 sentidos:

- Sentido espacial; desde dónde oigo, desde qué punto del espacio representado.
- Sentido subjetivo; qué personaje, en un momento dado de la acción se supone que oye lo que oigo yo.

Chion con respecto a esto agrega que hay dificultades de definir criterios acústicos para un punto de escucha. Dice que la naturaleza específica de lo auditivo no permite en la mayor parte de los casos, frente a un sonido deducir un lugar de escucha espacialmente privilegiado (debido a la naturaleza omnidireccional del sonido y de la escucha). Muchas veces no puede hablarse de punto de escucha en el sentido de posición precisa en el espacio, sino de “lugar de escucha” o incluso “área de escucha”. Es la imagen la que crea el punto de escucha (subjetivo). En el segundo sentido, subjetivo, dado a la expresión “punto de escucha” se encuentra el mismo fenómeno que para la vista: es, la representación visual en primer plano de un personaje la que, al asociarse simultáneamente a la audición de un sonido, sitúa este sonido como oído por el personaje mostrado.

Un caso particular de punto de escucha es el definido por los sonidos de reducido alcance, supuestamente de tal naturaleza que hay que estar muy cerca para oírlos. A partir de la audición de estos sonidos los espectadores pueden ya situar el punto de escucha como el supuesto de un personaje que se ve en escena.

Retomando lo mencionado por Randy Thom en *El diseño de sonido comienza desde el guión* del capítulo anterior, donde destaca el punto de vista, el espacio acústico y los elementos de temporalidad como términos que se deben tener en cuenta en la escritura del guión, son un buen punto de partida para conocer el uso del sonido fuera de campo en un audiovisual.

Como ejemplo se puede observar la escena de la película *Bleu*, donde al minuto 32:50 la protagonista, Julie, se encuentra durmiendo en su departamento. Ella despierta por los ruidos de una pelea que hay en la calle, se asoma por la ventana y ve la situación afuera. La persona que es golpeada huye y corre en dirección al edificio donde está la protagonista. A partir de ahí la acción se divide por un lado en el hombre subiendo las escaleras mientras golpea las puertas pidiendo auxilio y por el otro la protagonista escuchando todo hasta que el hombre golpea su puerta. En ningún momento se ve al hombre subir, ni golpear, ni tampoco la situación que ocurre detrás de la puerta hasta que el hombre desaparece, solo oímos la acción desde el punto de vista

de la protagonista. Luego, ella sale y como consecuencia de una corriente de aire la puerta se cierra quedando ella afuera. Se sienta en las escaleras resignada a no poder entrar, al mismo tiempo que pensativa por los hechos que habían ocurrido.

La acción en la que la persona que huye, sube las escaleras y golpea las puertas de los departamentos en el edificio está contada completamente por el sonido fuera de campo desde el punto de vista de la protagonista, hay una elección narrativa por la cual la cámara se queda en el plano de Julie y se puede seguir la acción con ella como espectadora también. Esto genera tensión de una manera distinta a lo convencional, que podría haber sido toda una puesta en escena del personaje seguido con cámaras en las escaleras, primeros planos, cámara en movimiento, montaje rápido, etc. Sin embargo el director ha tomado la decisión de quedarse con el personaje y dejar al espectador junto con ella refugiados en la habitación. Esta es una forma que, además de generar tensión de una manera simplificada y sutil, contando desde el punto de vista de Julie toda la acción, también puede destacarse la economía de recursos que se utiliza.

Por otro lado, y siguiendo los 3 elementos mencionados por Thom, en lo que respecta al espacio acústico, es insoslayable la decisión de que dicho sonido del personaje que sube las escaleras tenga una gran reverberancia. Esto se da en primer lugar por la elección de la locación, la cual está situada en un departamento en el que se accede por grandes escaleras y en segundo lugar este efecto que se genera del sonido remite a la soledad, al estar indefensa, a un miedo que se expande como lo hace el sonido a través de las paredes, los pisos, los departamentos y llegando a las personas que viven dentro. El hecho de que haya escaleras y que el sonido genere ese efecto a través de ellas no es casualidad, sino que se ha tomado una decisión narrativa para esto, evidentemente consensuada mucho antes de la filmación.

Por último, están los elementos de temporalidad, los cuales son fundamentales para una narración sonora coherente a la época en que se desarrolla la historia que se filmará. El ejemplo más claro y contemporáneo es el de la película *Roma*, del director Alfonso Cuarón, filmada en 2016-2017 cuya historia transcurre en México durante la década de los 70. Sergio Díaz, supervisor de sonido de la película cuenta en una entrevista para el portal Multimedia "Cine

Premiere” que lo primero que se hizo fue grabar muchos ambientes de la ciudad de México, que aún posee, en su esencia, lo que pasaba en la Colonia Roma en aquel entonces. Los sonidos que a la fecha aún existen, que son muy locales, propios del país, como por ejemplo vendedores callejeros o distintas cosas que permitían tener una remembranza de lo que sucedía en aquella época, y así fue armando todas las carpetas de todo lo que posiblemente pudiera usar ya que, en esas primera grabaciones, no tenía el guión de la película. Este era uno de los retos, tener todos los elementos posibles y por separado para manipularlos libremente en la sala de edición en el momento y la manera que el director lo vea necesario. Díaz decidió grabar las capas de sonido ambiente más importantes un 25 de diciembre por la mañana con la finalidad de captar la esencia sonora de la ciudad que aun alberga los sonidos de la época en la que transcurría la película, ya que tener un ambiente hoy en día de la colonia Roma sería imposible, porque está contaminado por el ruido de la ciudad. Uno de los ejemplos es que antes habían más aves y ahora ya no, entonces la exploración de Díaz comenzó a partir de ahí. La búsqueda de los sonidos del pasado en el presente lo llevo a tomar el registro sonoro de aves en ciudades anodinas y aledañas a la locación, en donde no había contaminación sonora.¹⁰

III.

Mi Experiencia en el campo de trabajo.

Uno de los trabajos en los que participé con compañeros de la carrera, y con ayuda de la universidad, fue el cortometraje *Mar* (2018), el cual guionó y dirigió Ramiro Ontiveros, estudiante de la carrera, y que fue grabado en la localidad de El Bolsón.

Con el director comenzamos a conversar y plantear la propuesta estética y narrativa que confluiría en el diseño de la banda sonora desde el momento que tenía la sinopsis y el guión.

¹⁰Cine Premiere. (2018, Diciembre 17). ¿Cómo se hizo el sonido de ROMA? [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MZWzUy5cGol&list=WL&index=48&t=151s>

El cortometraje trata sobre una pareja, Mar y Manuel, que han vivido toda una vida juntos. En ese momento ella se encuentra muy enferma, y meditando sobre su muerte y cómo será la vida de Manuel, sin ella. Al poco tiempo Mar muere en paz. Manuel siente una profunda tristeza y soledad tras la muerte de su compañera de toda la vida, pero sabe que debe seguir adelante.

Propuesta de diseño de la banda sonora del cortometraje.

Para realizar el diseño de la banda sonora era necesario sentar las bases sobre las cuales se trabajaría. Desde un principio se estableció que el sonido tendría un tratamiento naturalista, y que los ambientes sonoros tendrían que ser retratados tal cual eran, lo que requeriría la grabación de una gran cantidad de capas de sonido y así poder contar narrativamente a través del *sonido fuera de campo de extensión amplia*. Por otro lado había que tener en cuenta el hecho de que en el corto no habían diálogos, por lo cual los “cuerpos de los personajes hablarían” a través de gestos, respiración, movimientos, etc. La utilización del sonido *interno objetivo* funcionaría para aportar a esto último un lenguaje narrativo acorde.

En la lectura “página a página” del guión, y con las bases mencionadas ya resueltas, se pudo hacer un desglose de las distintas situaciones en que se necesitaba tomar el sonido directo, y así planificar qué micrófonos se utilizarían y cuántos (según cantidad de personajes que interactuarían en las escenas y su complejidad).

Se decidió hacer el registro sonoro con un micrófono direccional que tuviera una captura más “brillante”, que diera prioridad a los agudos, que lograra captar los roces y la respiración de los actores. A su vez, iba a ser necesario tener un registro amplio con un micrófono omnidireccional para lograr captar los sonidos con su reverberación del lugar debido a la propuesta naturalista que se quería lograr.

Estas búsquedas, de lograr una captura de sonido más aguda y otra más grave, dio pie a elaborar un diseño de banda sonora que desembocaría en la utilización creativa y narrativa de las frecuencias como representación de la

vida (los agudos), la muerte (los graves) y, en el clímax, contar cómo convivían ambos conceptos, acompañando la narrativa del cortometraje.

Además de las, antes mencionadas, utilizaciones de la extensión del sonido, el uso narrativo de los sonidos graves, agudos y su combinación, lo que se decidió implementar son las dos trayectorias de la acústica para lograr una mayor dinámica narrativa.

Al comienzo del minuto 2:52, en el que la cámara está posicionada en un primer plano de Manuel, comienza a escucharse el sonido de un arroyo, luego pasa a la escena del niño en el bosque y el sonido del arroyo continúa oyéndose, ya acusmatizado, para luego realizar la trayectoria combinada de acústica/visualidad en la que al minuto 3:44 se visualiza el arroyo.

Esto mismo se repite, de manera inversa, al minuto 3:57. Manuel está haciendo fuego en una cocina a leña y se oye el crepitar del fuego mientras se ve, luego cuando el plano cambia a un primer plano de Manuel, el crepitar continúa acusmatizado.

El crepitar del fuego acusmatizado fue un elemento sonoro que se decidió usar también en un plano clave del cortometraje (al inicio del minuto 7:56), en el que Manuel está pensativo por la muerte de su esposa (*Figura 5*), y había que acompañar con el sonido el sentimiento de tristeza, y a la vez reflexión por la lucha interna de él en tener que deconstruir la idea de la muerte como algo trágico y aceptar que fue una decisión de su esposa.



Figura 5. Fotograma del cortometraje *Mar*. Ontiveros, R. (2018).

Fue entonces que, audiovisualizando diferentes ejemplos, en busca de una manera de acompañar dicha acción, tomamos como referencia escenas de la película *Love*, del director Gaspar Noé. En ellas, Murphy, el personaje protagonista, se encontraba en su habitación recordando a Electra, su exnovia, luego de haber terminado la relación entre ambos. En los planos se podía

escuchar el sonido de una lluvia leve como extensión del ambiente sonoro, lo cual reforzaba la tristeza del personaje, asimilándolo con en llanto o las lágrimas; no se ve la lluvia pero se escucha, el personaje no está llorando pero el sonido genera esa sensación.

Este elemento sonoro fue el que se decidió tomar como referencia para el armado sonoro del plano de la *figura 5* del cortometraje *Mar*, pero en vez de lluvia como en las escenas de *Love*, con el director decidimos colocar el crepitar del fuego, ya que acompañaba de una manera sutil esa deconstrucción interna del personaje.



Finalmente, al inicio del minuto 5:01, puede observarse una secuencia de planos (*Figura 6*) que se supo desde el guión serían complejos: tanto desde la imagen como desde el sonido había que generar un dialogo entre ambos personajes. Antes de rodarlas se había decidido que para lograr ese dialogo, desde el sonido se trabajaría con la ausencia de los ambientes y se escucharía solo la respiración de Mar.

En los cuatro planos, la respiración (fuente puntual) de Mar funciona como un sonido fuera de campo activo, en el que hay una interacción con el campo tanto del primer plano de Manuel, como el plano detalle de la mano de él. De esta manera se logró un dialogo en donde la imagen y el sonido representaron a cada uno de los personajes de la escena.

Figura 6. Fotograma del cortometraje *Mar*.
Ontiveros, R. (2018).

Búsqueda y elección de locaciones.

En esta etapa, en la que el productor o la productora, junto con el director o la directora, son las personas que más decisiones toman, también se convocó al equipo de sonido para elegir el lugar donde rodar las diferentes escenas y en base a eso se pudo definir como llevar a cabo el registro.

Hubo un caso, por ejemplo, en el que la locación tuvo que ser dentro del radio céntrico de El Bolsón (*Figura 7*), ya que era lo que se quería estéticamente para grabar y que se había buscado en lugares alejados del ruido pero ninguno se amoldaba a los requerimientos



Figura 7. Fotografía de locación céntrica.

visuales, por ende, no se lograría un sonido limpio de ruidos de ciudad, y desde un principio se supo que el sonido que se tomaría serviría de referencia para luego ser reemplazado con sonidos de Foley. Este tipo de situaciones suele pasar muy a menudo, pero el hecho de que se sepa con anterioridad, en este caso, dio pie a que al momento de grabar se tomaran muchos sonidos de referencia para así poder armar las pistas con mayor facilidad, tener referencias claras e incluso rescatar sonidos separados que en el momento del montaje se podrían utilizar.

Otro ejemplo de situaciones previstas al momento de la elección de locación fueron las escenas en el bosque y en una casa abandonada en las cuales, por decisiones narrativas, se haría un seguimiento con cámara en mano, y en consecuencia se escucharían los pasos del camarógrafo. También, y al igual que en el ejemplo anterior, el sonido de esa escena solo serviría de referencia para luego ser armado con Foley.

IV.

Conclusión.

Estas diferentes experiencias y herramientas que provee el sonido fuera de campo en los audiovisuales son una invitación para reflexionar acerca del uso del sonido que, como realizadores y realizadoras audiovisuales, se quiera dar a nuestros trabajos en busca de un diseño de banda sonora efectivo (ya sea desde el punto de vista que quieran contar hasta el estilo que quieran proyectar).

Robert Bresson, director de cine, en una entrevista a Smihi Abdelmoumen describe al sonido, no como algo que acompaña la imagen solamente, sino que lo usa como una manera más eficiente de que el audiovisual dialogue con los espectadores.

“Si se puede reemplazar una imagen por uno o varios sonidos, es preciso hacerlo sin vacilar. Grosso modo, dirigirse con la mayor frecuencia posible al oído del público más que al ojo. El oído es mucho más creador que el ojo.” Bresson por Bresson, entrevistas 1943-1983 (2015).

Bresson se focaliza en el objetivo de inspirar a la imaginación de los espectadores en el momento de audiovisualizar, por la capacidad creadora del oído. El sonido fuera de campo es una de las herramientas del lenguaje sonoro que más puede sacar provecho de ello.

La cuestión de la intencionalidad del sonido para transmitir lo que se quiere contar, previsto a partir del guión de cualquier proyecto audiovisual, y que en mi experiencia pude llevar a cabo utilizando las herramientas desarrolladas en este estudio, es importante, ya que de esta manera se puede evitar una acción azarosa que muchas veces desemboca en cadenas de sonido desarticuladas con la imagen, y por ende con la narrativa. Es necesario para ello recurrir a la creatividad de su uso y al conocimiento de sus herramientas para ser capaces

de inventar nuevas formas de combinarlas, y así enriquecer el lenguaje audiovisual de realizadores y realizadoras.

Corpus de Películas

- *Bleu* (Krzysztof Kieślowski, 1993). Escenas:
<https://vimeo.com/471479656>
<https://vimeo.com/471502380>
<https://vimeo.com/471504166>
- *Infancia clandestina* (Benjamín Ávila, 2011) Escena:
<https://vimeo.com/471487342>
- *Una historia verdadera* (David Lynch, 1999). Escena:
<https://vimeo.com/471501402>
- *La Ciénaga* (Lucrecia Martel, 2001). Escena inicial.
- *Roma* (Alfonso Cuarón, 2018).
- *Love* (Gaspar Noé, 2015).
- *Mar* (Ramiro Ontiveros, 2018).
<https://www.youtube.com/watch?v=2q6C-Ndm-ew&t=47s>

Material Audiovisual

- Alan Senderowitsch, 2014. Diseño de Sonido para Cine en Argentina. Argentina: Universidad Nacional de Lanús
- Vieira Alves, M. (productor) & Fernández Duarte, P. (director). 2014. Harvard at the Gulbenkian, dialogues about portuguese film and world cinema. Presentation before the screening of *La Ciénaga* (2001) by Lucrecia Martel. Brasil: Rosa Filmes
- Cine Premiere. (2018, Diciembre 17). ¿Cómo se hizo el sonido de ROMA? [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MZWzUy5cGoI&list=WL&index=48&t=151s>

Material Bibliográfico

- Bazin André. (1990). ¿Qué es el cine?. Madrid: Ediciones Rialp.
- Bresson Mylene. (2013). Bresson por Bresson. Entrevistas (1943-1983) reunidas por Mylene Bresson. Paris: Flammarion.
- Burch Noël. (1970). Praxis del cine. Paris: Gallimard.
- Chion Michel. (1993). L 'audio-vision. Paris: Éditions Nathan.
- Cuadrado Méndez Francisco José. (2002). Lo sonoro cinematográfico: una percepción acusmática. Sevilla: Francisco José Cuadrado Méndez.
- Deleuze Gilles. (1983). Cine-1: La imagen-movimiento. Paris: Paidós Comunicación.
- Gutiérrez Pelayo. (2013, 4 de Marzo) Entrevista a Pelayo Gutiérrez [La Quinta Dimensión Web] Recuperado de <http://quintatadimension.blogspot.com>
- Isaza Miguel. (2010, 28 de Junio) ¿Qué es el diseño de sonido? [Hispasonic]. Recuperado de <https://www.hispasonic.com/blogs/diseño-sonido/36585>.
- Tamayo Mario. (2003). Proceso de investigación científica. México: Limusa Noriega Editores.
- Thom Randy. (1999). Diseñando una Película para el Sonido. Randy Thom, 1999,1. 1-18.
- Thom Randy. (2011). Screenwriting for Sound. The New Soundtrack, 1, 103-112.
- Universidad Nacional Tres de Febrero. (2010). Diseño Sonoro. Revista Cibertronic, n°5, 2.