

UNRN

Universidad Nacional
de Río Negro



Diseño de postproducción
de sonido del largometraje

Iberah

Estudiante: Joaquín Rossell Director de TFL: Juan León

Institución donde se realiza la IP: Soñar Soñar Cine

Tutor de la institución donde intervino: Alejo Estrabou



Universidad Nacional de Río Negro (UNRN), Sede Andina, Licenciatura en
Diseño Artístico Audiovisual (LDAA).

Tesina de Grado para acceder al título de Licenciado en Diseño Artístico
Audiovisual

**Título: Diseño de la postproducción de sonido del largometraje
“Iberah”**

Institución donde se realiza la intervención profesional: Soñar Soñar Cine

Nombre del estudiante: Joaquín Rossell.

Área de conocimiento: Diseño de postproducción de sonido.

Director de TFL. Juan Esteban León

Tutor de la institución donde intervino: Alejo Estrabou

Fecha de presentación: 22/11/24

Duración de las prácticas: Cuatro meses.

Fecha de inicio y término: 1/4/24-2/9/24

Agradecimientos

A mi familia, por bancarme tantos años de estudio.

A la educación pública, por darme las herramientas para poder desarrollarme profesionalmente.

A todo el equipo de Iberah, especialmente a Alejo Estrabou, por permitirme ser parte de este proyecto.

A Juan León, por guiarme en esta última etapa de mi formación académica.

Y a John Carpenter y Sam Raimi, por hacer que me enamore del cine.

Índice

Agradecimientos	3
Índice	4
Introducción, descripción de la institución y el área en que se desempeñó.	4
Objetivos y metas de la Intervención Profesional	7
Objetivo general	7
Objetivos específicos	7
Plan de labor	7
Identificación y datos generales del área	8
Análisis de la organización o centro de prácticas	10
Localización, contexto.	10
Directivos y funcionarios	11
Metodología de trabajo y desafíos de inserción	12
Tamaño o capacidad, modos de producción	16
Descripción de las tareas asignadas y realizadas	17
Herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas	23
Conclusiones	23
Anexos	25
Bibliografía	25
Corpus audiovisual - Filmografía	26
Filmografía del director:	26
Filmografía referencial:	26

Introducción, descripción de la institución y el área en que se desempeñó.

El presente informe tiene como objetivo relatar mi participación en el área de sonido de la película independiente de comedia “Iberah”, ficción producida por Soñar Soñar Cine. En particular, se detallan las funciones desempeñadas en la captación de sonido directo, la asistencia técnica en el registro sonoro y, principalmente, en la planificación del diseño de post-producción de sonido.

Soñar Soñar Cine es una productora de carácter unipersonal integrada por el licenciado en Diseño Artístico Audiovisual, Alejo Estrabou, con quién establecí contacto durante mi formación académica en El Bolsón. Esta productora realiza obras audiovisuales de diversa índole, que abarcan desde documentales de denuncia social como “Allen, zona de sacrificio”, pasando por videoclips musicales hasta ficciones cómicas de tono absurdo, como “Código virósico”.



En set escuchando una explicación del director, Alejo Estrabou

La presente intervención se enmarca en la producción del primer largometraje producido por Soñar Soñar Cine, Iberah, en la cual me involucré a partir de noviembre de 2023. Mi participación en la película se desarrolló en distintos roles dentro del área de sonido, inicialmente como asistente de sonido y luego ocasionalmente como responsable del sonido directo. Sin embargo, debido a la

naturaleza del modelo de producción de la obra, de la cual hablaré más adelante, el eje de mi trabajo final de licenciatura se centró en la planificación del diseño de post-producción de sonido del film.

Una de las particularidades de esta intervención fue que implicó un proceso de investigación para su ejecución. Uno de los principales obstáculos que enfrenté fue mi total desconocimiento del género mumblecore¹, del cual no estaba familiarizado ni con sus autores ni con su modelo de producción. Por ello, seleccioné y audiovisioné una filmografía selecta, facilitada por el mismo director del proyecto, Alejo Estrabou. Esto me permitió adentrarme en el tema y reconocer las características compartidas por las obras de un género heterogéneo, ya sea por sus temáticas o, lo que es de vital interés para este informe, su diseño sonoro.



En set chequeando problemas de sonido

¹ Mumblecore: género cinematográfico.

Objetivos y metas de la Intervención Profesional

Objetivo general

-Planificar el diseño sonoro de post-producción para el largometraje “Iberah” de Alejo Estrabou.

Objetivos específicos

-Identificar las características del diseño sonoro de la filmografía del director.

-Determinar las necesidades sonoras de la película a partir de la lectura del guión, la propuesta de dirección y las características del género cinematográfico “mumblecore”.

-Analizar qué elementos de este tipo de cine se adecúan a las necesidades de la película y si es necesario incorporar nuevas referencias y/o características de otros géneros cinematográficos similares para enriquecer la propuesta sonora.

Plan de labor

Link al plan de labor:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1QLSbFuFx51NYm4Dh1zYPqgYCH7_93Vc/edit?usp=sharing&ouid=112162308248924501747&rtpof=true&sd=true

Identificación y datos generales del área

Para contextualizar las labores que desempeñé en la realización del diseño sonoro del largometraje es fundamental comprender qué es, en primer lugar, y en qué momento de la producción debe empezar a ser diseñado. Carlos Abbate, coordinador general de la carrera de sonido de la ENERC, lo define como “la propia voz de la película”. En este sentido, el rol del sonidista consiste en colaborar en la construcción de la ficción y su verosímil, no sólo otorgando significado a la imagen, sino también coexistiendo con ella en una estrecha relación de enriquecimiento mutuo.

Es frecuente concebir al sonido como una materialidad subordinada a la imagen, cuya única función es acompañar aquello que expresa el apartado visual, como si su característica principal fuera la redundancia: Lo que se ve, se escucha. Sin embargo, la vasta cantidad de recursos disponibles en el apartado sonoro, así como su estrecha relación con el montaje, característica propia y única del audiovisual, demuestran que su rol es mucho más complejo. El sonido, al igual que el audiovisual, es inherentemente temporal. Desde esta perspectiva, una película comparte más aspectos con una composición musical que con una imagen fotográfica, debido a su capacidad de tensionar el tiempo (por ejemplo, mediante cortes en J o en L) y el espacio (como ocurre con el uso del fuera de campo). El sonido es un recurso expresivo fundamental, capaz de alcanzar niveles de significación que la imagen por sí sola quizás no logra alcanzar.

Entonces, ¿qué es el diseño de sonido? En términos generales, puede definirse como el empleo de las cuatro bandas de sonido, diálogos, ambientes, SFX² y música, con cuántos recursos, como el fuera de campo, sonido subjetivo y sonidos extradiegéticos, entre otros, que correspondan aplicar al diseño de la banda sonora para colaborar con la (audio)visión del director. Este diseño debe responder tanto a la estética como al género en el que se inscribe el audiovisual.

Para lograr este objetivo, lo ideal es que la planificación del diseño sonoro comience en la etapa de preproducción. Pensar y articular un diseño que

² Abreviatura de sound effects. En español, efectos de sonido.

responda a las necesidades narrativas y expresivas del audiovisual requiere de una participación temprana en el proceso, para así permitir que la producción se configure alrededor de ella.

Este razonamiento implica reconocer, desde la etapa de preproducción, qué sonidos se deben grabar y por qué. Una conceptualización sonora debe existir desde la gesta misma del guión cinematográfico, aunque sea de forma rudimentaria. Como afirman ciertos autores, tales como Lucrecia Martel, un guionista no sólo debería pensar en imágenes, sino también en sonidos.

Puede surgir cierta disonancia entre el título de este informe y lo planteado en el párrafo anterior. Si se insiste en la importancia de una planificación temprana del diseño sonoro, ¿por qué se titula diseño sonoro de post-producción? ¿Qué implica esta expresión?

Un lector familiarizado con los procesos técnicos de post-producción de sonido podría inferir que se hace referencia a cuestiones técnicas, como a la masterización de la banda sonora o los requisitos necesarios a la hora de mezclar para diferentes medios y plataformas. No es el caso. La labor desarrollada consistió en la elaboración de un diseño sonoro integral para la película durante la etapa de producción de la misma, cuya implementación tendrá lugar una vez que ésta haya concluido. Mi incorporación al proyecto ocurrió terminada la preproducción, y el trabajo como diseñador comenzó varios meses después. Por lo tanto, esta intervención profesional consistió en realizar y planificar el diseño sonoro de una película en plena fase de producción.

Análisis de la organización o centro de prácticas

Localización, contexto.

Soñar Soñar Cine (antes conocida como Soñar Soñar producciones) es una productora de cine independiente originaria de Videma, actualmente radicada en la ciudad de El Bolsón. Se trata de un proyecto unipersonal dirigido por Alejo Estrabou, quien es el responsable de la realización integral de la mayoría de sus

producciones. Estas obras se enmarcan dentro de un subgénero que él mismo Estrabou retoma de otro realizador de la comarca, Liao Navarra, quien lo acuñó como “neorrealismo patagónico”. Este movimiento se inspira en el estilo y modelo



de producción del neorrealismo italiano de la década de 1950, con el que comparte características como los contextos de crisis social y económica, en donde la única manera de representar y configurar una identidad local (en este caso, patagónica) es a partir de producciones de bajo presupuesto.

En el contexto general del país, las producciones de Soñar Soñar Cine se caracterizan por ser totalmente independientes, valiéndose de los recursos personales del mismo director o de ayuda estatal para su realización. En lo que va del año 2024, la cada vez más deteriorada situación económica del país, sumada a las cuestionables decisiones gubernamentales respecto a la industria audiovisual nacional, como la designación como presidente del INCAA de alguien que, según el diario Página 12, “es especialista en microeconomía, finanzas y planeamiento estratégico, pero no tiene ninguna experiencia en el rubro audiovisual (...) un hombre cuyo mérito para ser nombrado presidente de una entidad vinculada al séptimo arte es ser economista y haber sido colaborador de campaña de la ministra Patricia Bullrich”, e incluso la pérdida de la sede del evento Ventana Sur, que se trasladó a Uruguay, resultó en imposibilidad de acceder a recursos previamente disponibles, lo que confinó a la producción a valerse de otros medios para poder ser llevada a cabo.

Así mismo, El Bolsón no constituye una región particularmente reconocida por su industria audiovisual. Como señala Alejo Estrabou, “hacer cine desde la Patagonia en un país donde la producción se concentra en Buenos Aires es un desafío.” La falta de federalismo, tanto en el contexto general del país como en particular en la industria cinematográfica, no resulta ser una novedad. A esta situación se suma, además, el agravante de las políticas implementadas por el

gobierno actual.

No obstante, en El Bolsón se dicta la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual de la Universidad Nacional de Río Negro. Esta carrera genera un contexto favorable para la producción de la película, ya que algunos profesionales egresados de la misma, así como estudiantes en proceso de formación, colaboran ad honorem en su realización. Esta circunstancia, entre otras, permite una mayor afinidad entre los miembros del equipo técnico, quienes compartimos una idiosincrasia similar al pertenecer a la misma región y estrato social. Colaborar con estudiantes y realizadores locales no sólo abarata tremendamente los costos de producción, sino que también contribuye a la construcción de una visión homogénea y auténtica de la película, vinculada a lo que se considera una identidad patagónica.



Directivos y funcionarios

Alejo Estrabou, único dueño y funcionario de Soñar Soñar Cine, es un realizador audiovisual de Río Negro, licenciado en Diseño Artístico Audiovisual en la Universidad Nacional de Río Negro (UNRN) en el Bolsón.

Realizó varios cortometrajes de ficción, como “He has never ever eaten a cake”

(2023) Ganador del FAN Festival Audiovisual Neuquén y el Festival Independiente de Cine Lorenzo Kelly. También recibió una mención en el 7° Festival Nacional de Cine General Pico y en el FAA! Festival Artístico Audiovisual. También realizó cortos documentales, entre los que destaca “Allen, zona de sacrificio” (2019), ganador en el PEFF Festival Internacional de Cine Ambiental de la Patagonia, el Festival Internacional de Cine La Picasa y el Festival de Cine Rural de Ayacucho. Así mismo, recibió menciones en Cine.ar, Patagonia Media Festival, Festival Internacional de Cine Austral, FINNOF Festival Internacional de Nuevas Narrativas de No Ficción Festival de cine Lorenzo Kelly y Patagonia Cine.

Filmografía del director:

- He has never ever eaten a cake (2023) Corto ficción - 5:33 min.
- El Lago Verde (2022) Corto ficción - 5:33 min.
- Allen, zona de sacrificio (2022) Largometraje documental - 61:04 min.
- Parcela 26 (2021) Corto documental - 7:30 min.
- Código Virósico (2020) Corto ficción - 5:55 min.
- Allen, zona de sacrificio (2019) Corto documental - 14 min.
- Rizoma (2018) Corto documental - 4:30 min.

Metodología de trabajo y desafíos de inserción

El modelo de producción de la película “Iberah” se inspira en el planteado por la productora “Pampero Cine”, de Mariano Llinás y Laura Citarella. Este modelo propone hacer cine al margen de los lineamientos del INCAA, que establece un sistema de producción condicionado por su contribución económica a las películas. Este modelo se caracteriza por ser verticalista, ya que participa un número elevado de personas, lo que demanda una gran cantidad de dinero para

poder llevar a cabo un proyecto.

En contraposición, Llinás y Citarella piensan el cine desde una estructura de producción horizontal, conformado por equipos técnicos reducidos capaces de afrontar la producción con recursos limitados. Este modelo de producción es similar a la dinámica propia de los trabajos prácticos realizados en el marco de la Licenciatura en Diseño Artístico Audiovisual de la UNRN, donde los rodajes se organizan en jornadas semanales y de corta duración, adaptados a las condiciones laborales y familiares de sus integrantes. Por ello, se establece un acuerdo previo con el equipo, mediante el cual se estipula que toda la retribución económica del proyecto se repartirá de manera equitativa entre quienes participaron en su realización.

En el contexto de una profunda crisis y de un momento muy adverso para el cine argentino, este modelo de producción permite llevar adelante una película de forma progresiva. Este proyecto, Iberah, es una obra realizada íntegramente en la Patagonia, tanto por sus locaciones como por su equipo técnico y artístico, lo que garantiza una perspectiva arraigada en la identidad local. Esto impide que se repita la tendencia histórica en la cual la representación de la región se aborda desde miradas externas. La concreción de una producción audiovisual en estas condiciones implica un doble desafío: por un lado, sostener los procesos técnicos y artísticos con recursos limitados, y por otro, hacerlo durante largos períodos, sin resignar la calidad ni la coherencia estética del proyecto.



El equipo de Iberah resolviendo una escena nocturna con elementos improvisados

Mi inserción en el proyecto no tuvo mayores inconvenientes. Colaboré anteriormente con Alejo Estrabou en el marco de una materia de la carrera, a través del diseño gráfico de uno de sus cortometrajes, “He has never ever eaten a cake”. Si bien esta experiencia no tuvo los resultados esperados, sirvió para ponerme en contacto con el director, quién estaba al tanto de mi inclinación hacia el área de sonido. En función de ello, convocó a Iván Rivelli como director de sonido y a mí como su asistente.

Uno de los desafíos iniciales estuvo vinculado a mi relación con Iván Rivelli, un referente en tareas de rodaje. Dicha relación no fue conflictiva, sino todo lo contrario. Sin embargo, estaba habituado a trabajar con personas con quienes mantenía algún tipo de vínculo previo, lo cual generaba un entorno de mayor familiaridad. Además, no suelo desempeñarme como asistente de sonido, ya que tengo mayor afinidad con la postproducción de sonido. En el caso que participe en algún rodaje suelo ocuparme de monitorear y delegar esas funciones en asistentes. Por otra parte, Iván cuenta con una trayectoria y experiencia mayores a las mías, lo cual generó cierta inseguridad en mí al comenzar con los primeros rodajes.

No obstante, la experiencia resultó ser enriquecedora, ya que adquirí nuevos

conocimientos respecto a la asistencia de sonido. Iván me enseñó varias técnicas para sostener la caña, con el fin de reducir la fatiga o captar mejor un sonido dependiendo de los requerimientos de cada toma, contemplando variables como la angulación o la distancia. Así mismo, me transmitió varias técnicas de microfoneo, como ubicar el micrófono corbatero por debajo de la caja torácica, cercano a la boca del estómago, para evitar captar una gran cantidad de frecuencias graves. A partir de estas instancias de práctica y diálogo con Iván, incorporé varias técnicas que luego pude aplicar en rodajes paralelos y futuros a Iberah.



Arreglando un desperfecto de la caña junto a Iván Rivelli

Otro aspecto relevante de esta intervención a destacar es su desarrollo en el marco de un entorno universitario. Con excepción de Iván Rivelli y del elenco, el equipo de la producción estuvo conformado íntegramente por estudiantes y egresados de la carrera de Diseño Artístico Audiovisual de la UNRN. Si bien no mantenía una relación cercana con la mayoría de miembros del proyecto, la afinidad generada por compartir un mismo contexto formativo favoreció un clima de trabajo colaborativo. Muchos de ellos, al igual que quien suscribe, atravesaron por primera vez la experiencia de realizar un largometraje desde el área específica de su interés, ya sea dirección de actores, de arte, u otros campos

técnicos y creativos.

Mi nerviosismo inicial, al ser la primera vez que colaboraba con realizadores a quienes valoro y considero mucho más experimentados que yo, se disipó a lo largo del tiempo. Durante el primer cuatrimestre del año, en el marco del trabajo final de la licenciatura, decidí, tras mantener una conversación con el director Alejo Estrabou, asumir la responsabilidad de realizar el diseño de post-producción de la película. A partir de julio de 2024, debido a conflictos con los horarios laborales de Iván Rivelli, comencé a reemplazarlo cada vez más frecuentemente, asumiendo el rol de sonidista directo junto a algún asistente proporcionado por la producción. Inicialmente, mi intervención se limitó al monitoreo de ambientes y algunos SFX, tareas que no resultaban fundamentales para la producción. Sin embargo, con el tiempo, el equipo fue adquiriendo mayor confianza en mí y comencé a asumir mayores responsabilidades, como la supervisión de escenas con mucho diálogo. Paralelamente, el director me convocó para realizar el sonido directo y la post-producción de sonido de un cortometraje de 7 segundos para el festival 7SIFF. Todas estas experiencias me llevaron a considerar que ya me considera un colaborador más cercano, lo cual me otorgó mayor comodidad y seguridad para continuar con el rodaje y elaborar el diseño sonoro de post-producción para la película.

Tamaño o capacidad, modos de producción

El modo de producción adoptado en Iberah se inspira en diversos modelos de cine independiente, como el del director Éric Rohmer de la Nouvelle Vague, el denominado Nuevo Cine Argentino (1995 – 2005) y el movimiento de cine independiente estadounidense como “mumblecore” (2005-2015). Estos referentes comparten una serie de características en común, entre las que destacan los bajos presupuestos, los rodajes en locaciones reales, la participación de no-actores y la conformación de equipos técnicos pequeños.

Tal como se mencionó anteriormente, tanto el equipo técnico como el elenco

participaron de manera ad honorem. La producción contó con recursos económicos sumamente limitados, y el escaso financiamiento disponible, generalmente proporcionado por el mismo director quién, también, desempeñó las funciones de productor, se destinó a catering o al alquiler de equipamiento técnico en los casos que fueran necesarios.

Por ejemplo, durante gran parte de la producción no dispuse de una grabadora multicanal propia. En consecuencia, durante las fechas de rodaje en las que Iván Rivelli no estuvo presente, el director alquiló una Zoom H6. El resto del equipamiento utilizado en el área de sonido provino de medios propios, préstamos o desde el mismo director.

Las fechas de rodaje dependieron de la disponibilidad del equipo, ya que las jornadas se organizaron en función de los tiempos libres de sus integrantes. Durante el verano 2023-2024, se rodó con una frecuencia de dos veces por semana. En ese período, el equipo de Iberah todavía se encontraba en proceso de conformación, y algunas personas que luego dejaron de formar parte de la producción colaboraron con el rodaje en ese lapso inicial. Hacia el mes de marzo se terminó de conformar el núcleo duro del equipo. A partir de ese momento, la frecuencia de rodaje se redujo a una jornada semanal, generalmente los domingos.

El poder de convocatoria del director resultó mayúsculo, dado que el equipo de producción conformado para Iberah fue más amplio de lo habitual en producciones propias del mumblecore, los cuales suelen estar compuestos de la cantidad mínima necesaria de personas para rodar. Si bien algunas funciones, como la dirección de arte o actores, permanecieron a cargo de integrantes fijos, otros roles como cámara o sonido fueron cubiertos ocasionalmente por distintos colaboradores, debido a su imposibilidad del equipo original de estar presente en el rodaje. Por otro lado, en el caso del área de sonido, siempre se contó con asistentes, mientras que otros colaboradores participaron en áreas satelitales a la película, como el rol de foto fija.

Descripción de las tareas asignadas y realizadas

Para poder cumplir el objetivo general, que es la planificación del diseño sonoro en función de la audiovisión del director, el primer paso fue interiorizarme con el género mumblecore, del cual no tenía conocimientos previos. Con ese fin, seleccioné tres películas para su análisis audiovisual: *El rayo verde* (Francia, 1986), *Jeff, who lives at home* (EE.UU., 2012) y *Como un avión estrellado* (Argentina, 2005).

La metodología empleada fue igual en los tres casos: Audiovisioné cada película utilizando auriculares con el objetivo de poder apreciar con mayor precisión los detalles del trabajo de sonido, y tomé apuntes sobre cada aspecto del diseño sonoro que pudiera reconocer, tanto a nivel conceptual y creativo como en cuestiones técnicas. Para ejemplificar, algunos de los elementos analizados fueron el empleo de sonidos recurrentes como motivos sonoros, la construcción de universos sonoros o unidades de sentido de cada film, así como también cuestiones específicas técnicas, como el registro de un ambiente grabado en mono. Si bien este último punto no entorpece significativamente la construcción del paisaje sonoro de la película, da cuenta de las peculiaridades del modelo de producción del cine mumblecore.

Posteriormente, apliqué la misma metodología para analizar la filmografía del director, Alejo Estrabou. En el canal de YouTube de Soñar Soñar Cine se encuentra disponible una gran cantidad de material audiovisual para analizar. Este corpus abarca videoclips, documentales y ficción. Con el fin de optimizar los tiempos de trabajo, le solicité al director que seleccionara aquellas piezas que considerara que eran las más representativas de su filmografía, ya que realizar un análisis exhaustivo de la totalidad del material disponible en su canal habría requerido de una inversión de tiempo considerable, que de todas formas no aportaría diferencias sustanciales en la comprensión del uso del sonido en sus producciones. Él rápidamente confeccionó una lista y yo trabajé a partir de ella. Como en el caso anterior, audiovisioné cada obra con auriculares y registré los aspectos relevantes del diseño sonoro de su filmografía

Una vez finalizado el fichaje, elaboré una breve descripción tanto del género mumblecore como de la filmografía del director, detallando las características principales de cada uno y estableciendo puntos de contraste. En esta etapa advertí la heterogeneidad propia del mumblecore como género, así como de las diferentes interpretaciones del mismo que hacíamos con el director.

Una de las principales diferencias surgió en relación al uso de la música. Según Alejo, el mumblecore evita la inclusión de música incidental y sólo podría utilizar en caso de que sea diegética. Sin embargo, las tres películas analizadas presentan, como mínimo, la presencia de leitmotivs musicales, y tanto “Cómo un avión estrellado” como “Jeff, who lives at home” integran diferentes tipos de recursos musicales no diegéticos en la banda sonora. En consecuencia, debí desarrollar una propuesta de diseño sonoro que respondiera al género, pero que también respondiera a los requerimientos del director.

El análisis y fichaje de las películas se solapó con la búsqueda y lectura de material bibliográfico. El primer texto abordado para la planificación del diseño sonoro fue La Audiovisión, de Michel Chion, material que primero abordé en el marco de las materias de la carrera Sonido I, Sonido II y Lenguaje Audiovisual. Su relectura resultó valiosa para retomar conceptos fundamentales y aplicarlos al análisis de las diferentes filmografías. Fortuitamente, accedí a un segundo libro pertinente al diseño sonoro de la película: “Cómo hacer el sonido de una película” de Carlos Abbate, ya que dispongo de ambos libros en formato físico en mi biblioteca personal. Si bien los contenidos del mismo no difieren en gran medida de los abordados en Sonido I y II, su revisión me permitió reforzar ciertos aspectos claves del diseño de sonido.

Finalmente, fue necesario recurrir a modelos de diseños sonoros previos para utilizar como referencia. La primera fuente consultada fue mi propia producción académica: Recuperé diseños realizados para distintos audiovisuales realizados en el marco de materias de la carrera. Esta revisión me permitió identificar errores cometidos en experiencias anteriores y suprimirlos.

Una herramienta que no fue posible aplicar en el caso de Iberah fue el desglose

sonoro detallado escena por escena, es decir, la planificación precisa de qué sonidos correspondientes a cuál banda sonora se escucharían en cada momento del relato. Esta tarea, demandante en guiones breves, se vuelve particularmente compleja en un largometraje, más aún considerando el carácter tornadizo de la producción: El mismo guión fue reescrito durante el rodaje de la película y diversas condiciones del rodaje, como las variables climáticas, dificultaron la captación de determinados sonidos, lo que impidió una planificación cerrada del diseño sonoro desde instancias previas.

Posteriormente, solicité a Iván Rivelli algún diseño sonoro de referencia realizado por él para usarlo de modelo. En una conversación sobre el tema, me sugirió estructurar el diseño a partir de una descripción de las bandas de sonido por separado, desarrollando diferentes apartados para el diálogo, los ambientes, los SFX y la música.

Este enfoque contrastó con mi metodología habitual, que se basa en la construcción de universos sonoros o unidades de sentido, siempre asociadas a situaciones o emociones específicas de la narración. En el piloto de Frecuencia Sobrenatural, docuserie web antológica sobre diferentes casos paranormales en la comarca andina, diseñé diferentes universos sonoros en función del grado de protagonismo de lo sobrenatural en cada escena. Cuando un personaje se relacionaba con lo macabro la propuesta sonora era de cierta forma, ya que incluía subgraves, pads, y otros elementos concebidos como una textura ambiental. En cambio, en las escenas en las que lo sobrenatural no estaba presente, predominaban ambientes cercanos a la naturaleza, con sonidos de fauna y flora. Sonidos “normales”. Pensar en términos binarios facilitó el proceso creativo, lo cual se debe, de todas formas, a la flexibilización del género respecto al uso de las materialidades del audiovisual.

Sin embargo, en el caso de Iberah, donde el sonido no tiene un rol protagónico, este criterio no pudo ser aplicado. Por lo tanto, opté por identificar las características generales de las diferentes bandas de sonido de las películas analizadas y, a partir de ellas, replicarlas para la construcción del diseño sonoro

del largometraje en función de su compatibilidad con la propuesta estética.

Finalmente, contrasté el diseño sonoro elaborado con otros trabajos que realicé anteriormente y lo compartí tanto con mi tutor Alejo Estrabou como con Juan León, mi director de este Trabajo Final de Licenciatura. Fue este último quien me sugirió no enfatizar en la música como elemento autónomo, si no en la musicalidad inherente de los propios sonidos.

Un ejemplo ilustrativo de esto surgió en una jornada de rodaje en una oficina de la municipalidad de El Bolsón. En esa escena, Ernesto, el protagonista, se encuentra en su ámbito laboral, agotado. Mientras imprime una serie de fotocopias, el ritmo repetitivo de la impresora construye una secuencia sonora monótona que refuerza, a través de la musicalidad del sonido generado, la sensación de rutina y hastío que tiene el protagonista.

La búsqueda de musicalidad en apartados no musicales de la banda sonora resultó ser una estrategia interesante, por lo que fue aplicada al diseño sonoro. Una vez validada por Estrabou y León, procedí a su redacción formal en el documento correspondiente

Dificultades y desafíos

Una de las principales dificultades enfrentadas fue la envergadura del proyecto, ya que no contaba con experiencia previa en el desarrollo de un proyecto de estas características. Si bien ya había realizado diseños sonoros para diferentes obras audiovisuales, tanto académicos como independientes, nunca tuve la oportunidad de trabajar en un proyecto de esta magnitud.

La dificultad radicó tanto en el grado de profesionalismo requerido como en la extensión del proyecto en sí. Elaborar un diseño sonoro a partir de un guión de 90 páginas (que posteriormente se redujo a 66) implica un desafío significativamente mayor a hacerlo para un guión breve, de 10 páginas. Una duración mayor no sólo incrementa la exigencia de las áreas generales de producción, sino que también intensifica la demanda sobre el área de sonido, lo

que exige de un grado mayor de trabajo y compromiso.

Otra de las dificultades enfrentadas fue la desarticulación entre los tiempos de la producción del proyecto y los establecidos en la intervención profesional. Mi involucramiento en el proyecto comenzó en Noviembre de 2023, cuando Iván Rivelli y yo fuimos convocados por Alejo Estrabou para trabajar en la película, el primero como director de sonido y yo como asistente de sonido. El rodaje fue estipulado para finalizar en el verano 2024-2025, y la post-producción de sonido se realizará en algún momento del año 2025. En contraste, el tiempo previsto por la intervención profesional fue de un tiempo significativamente menor. Dado que el modelo de producción de Iberah no contempló una planificación sonora previa al comienzo del rodaje, no existió una urgencia concreta ni fecha límite impuesta para la finalización del diseño sonoro, más allá de los establecidos por la misma universidad. Esto me llevó a autogestionar los tiempos de trabajo, dependiendo de mi propio cronograma para llevar a cabo las tareas. Sin embargo, la combinación de otros compromisos personales derivó en un incumplimiento parcial de dicha planificación. Como consecuencia, debí afrontar varias jornadas de trabajo intensivo, incluyendo largas madrugadas de reescritura, para cumplir satisfactoriamente con los objetivos propuestos.

Finalmente, una de las dificultades más significativas estuvo relacionada con el escaso grado de implicación subjetiva que logré establecer con el proyecto desde el punto de vista sonoro. Tal como se mencionó anteriormente, existe la concepción cumple un rol secundario respecto a la imagen.

Algunos géneros, como la ciencia ficción o el horror, ofrecen amplias posibilidades de experimentación del aspecto sonoro del audiovisual, enriqueciéndola. En contraste, el mumblecore establece una relación entre la imagen y el sonido mucho más simplista y redundante, ya que prácticamente se escucha lo que se ve, y la musicalización es muy escasa.

Desde lo personal, no generé ninguna afinidad con el mumblecore, ya que limitó el margen de libertad creativa con el que me hubiese gustado trabajar y no significó un gran desafío con el que pudiera expandir mis conocimientos.

Herramientas pertinentes a la carrera que fueron primordiales para la realización de las tareas

Al hacer un breve repaso por las materias de la carrera que fueron fundamentales para llevar adelante el diseño sonoro de Iberah, destaco algunas asignaturas claves como Sonido I y II, que me proveyeron de los fundamentos básicos del sonido, así como prácticas orientadas a su aplicación concreta. Otra materia vital fue Lenguaje Audiovisual, que por su parte me permitió profundizar en ciertos aspectos del lenguaje cinematográfico y ahondar en la relación entre la imagen y el sonido. En menor medida, la materia Tecnología Audiovisual aportó herramientas relevantes, al abordar superficialmente algunas nociones vinculadas a la postproducción sonora, como el teorema de Nyquist, el funcionamiento de gates, ecualizadores, y otras herramientas propias del campo. Sin embargo, dado que el plan de estudios de la carrera no contempla una materia específica de post-producción de sonido, fue necesario complementar mi formación académica en instancias extracurriculares realizando cursos de producción musical externos a la universidad. Finalmente, la asignatura Teoría y Estética Cinematográfica me dotó de fundamentos necesarios para la investigación.

Conclusiones

Una de mis mayores dificultades, como mencioné en un apartado anterior, fue mi involucramiento tardío en el diseño de post-producción de sonido. En proyectos previos, contemporáneos y posteriores a Iberah, en los que estuve como diseñador de sonido, me uní desde una etapa casi inmediatamente posterior al guión, lo que me permitió establecer un diálogo continuo con la dirección y pude colaborar en la elaboración del guión técnico, así como proceder con la elaboración de una propuesta de sonido previa al rodaje.

En cambio, en el marco de esta intervención profesional, debí integrarme a un

modelo de producción con escasa planificación concerniente a lo sonoro, lo que representó un desafío metodológico. Considero especialmente valioso haber podido adaptarme a un entorno que, si bien fue en todo momento positivo desde lo humano y lo colaborativo, implicó modos de trabajo diferentes a los que habitualmente implemento. La experiencia me sirvió como un aprendizaje al tener que adaptarme a otras estructuras de trabajo, con tiempos y dinámicas propios del cine independiente.

Por otro lado, la experiencia de haber trabajado por primera vez en un largometraje constituye otro de los principales aprendizajes que me deja esta intervención. Si bien Iberah no cuenta con los recursos ni la infraestructura de una producción industrial, haber formado parte de su realización representó un momento significativo de mi formación profesional. Esta oportunidad no solo implicó un desafío, sino también un compromiso con una audiovisión creativa en la que confío plenamente. Considero que el proyecto dirigido por Alejo posee un gran potencial, y me enorgullece haber contribuido desde mi especialidad en sonido. Si bien su filmografía no se destaca en el área de sonido, debido al carácter unipersonal de la producción de su obra, considero que mi intervención contribuyó en una mejor terminación del proyecto. Es la primera vez que trabajo en una producción de esta escala, e independientemente del resultado final, me encuentro muy agradecido de haber podido llevar a cabo el proceso de trabajar por primera vez en un largometraje en mi área de interés.

Otra dificultad mencionada anteriormente fue mi falta de entusiasmo por el sonido del mumblecore. A pesar de valorar profundamente la filmografía de Alejo Estrabou, a quién considero un realizador talentoso con una impronta autoral definida, uno de los aspectos que me resultó menos estimulante durante la investigación fue la limitada complejidad conceptual del diseño sonoro de este género. Entiendo que esta característica está directamente asociada con el modo de producción de estas películas, centrado en recursos mínimos y un enfoque realista, pero ello resulta muy limitado las posibilidades creativas al planificar un diseño sonoro. Otros géneros, como el horror o la ciencia ficción, requieren de un mayor despliegue expresivo de recursos sonoros. En este sentido, Iberah y el

mumblecore son diametralmente opuestos a esta concepción del sonido.

No obstante, uno de los aprendizajes más significativos que me deja esta experiencia es haber comprendido que mi futuro laboral audiovisual no siempre me llevará a realizar propuestas estéticas con las que sienta afinidad, y que uno de los pilares del profesionalismo es asumir con responsabilidad y compromiso un proyecto, más allá de las preferencias personales.

En conclusión, considero que mi intervención en Iberah representó una instancia valiosa de mi formación como diseñador de sonido. La experiencia no solo me permitió consolidar conocimientos técnicos y metodológicos, sino también desarrollar la capacidad de adaptarme a contextos de trabajo no ideales. Así mismo, la experiencia trabajando en este audiovisual constituye un antecedente significativo para el desarrollo de mi carrera profesional como trabajador audiovisual.

Anexos

Diseño sonoro de Iberah realizado para la intervención profesional:
https://docs.google.com/document/d/1OqIZxYww6QGBiyuFC6nALfVxB80fKq_Y/edit?usp=drive_link&oid=112162308248924501747&rtpof=true&sd=true

Una vida de película: quién es Carlos Pirovano, el economista que el Gobierno puso al frente del Incaa. Link: <https://www.pagina12.com.ar/716800-una-vida-de-pelicula-quien-carlos-pirovano-el-economista-que>

Bibliografía

- Rodríguez Cidón, T. (2004) *Realidad, representación y metáfora en el cine de Éric Rohmer*. Tesis de grado. Universidad Complutense de Madrid
- Ávila, N. (2020) *Elaboración de bandas sonoras diseñadas desde la*

preproducción. Tesis de grado, Universidad Nacional de Río Negro.

-Chion, M. (2018) *La audiovisión*. La marca editora.

-Abbate, C. (2014) *Cómo hacer el sonido de una película*. Libreria ediciones.

Corpus audiovisual - Filmografía

Filmografía del director:

El Lago Verde (2022)

He has never ever eaten a cake (2023)

Allen: Zona de sacrificio (2022)

Filmografía referencial:

Le Rayon Vert (Éric Rohmer, 1986)

Jeff, who lives at home (Jay & Mark Duplass, 2012)

Como un avión estrellado (Ezequiel Acuña, 2005)