



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

EL DISEÑO DE SONIDO EN EL CORTOMETRAJE
SUMMER BEATS

**TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CINE Y AUDIOVISUALES**

Autor:
Carmen Johanna López Tumbaco

Director:
Dr. Galo Alfredo Torres Palchisaca

Cuenca- Ecuador
2015



RESUMEN

Esta monografía es una investigación y propuesta del Diseño Sonoro para el cortometraje *Summer Beats*, cuya historia se basa en un personaje sordomudo, que por primera vez puede escuchar. Esta razón dramática es cardinal para que el sonido se convierta en agente principal de la obra, teniendo así, la finalidad de trabajar la narración sonora para potenciar el mundo interior de un personaje.

Esta búsqueda ha partido de una retrospectiva en la historia del sonido en el cine, y cómo este, por medio de algunos realizadores, ha tomado importancia en la construcción narrativa. Se han recogido diferentes formas de interiorizar en los personajes; entre ellas, los silencios, y, la dupla audiovisual que define la presencia de un narrador y el lugar desde el cual se cuenta un relato.

Conjuntamente se ha realizado una aproximación a la situación de sordera y capacidad de escuchar desde un dispositivo electrónico, buscando aplicar esta característica a un Diseño de Sonido que se relacione con la situación del protagonista. La coherencia de una propuesta que vincule a la fotografía con el sonido, se ha servido de legados y películas trabajados por reconocidos editores de sonido.

Partiendo de los conceptos, herramientas y técnicas investigadas, se ha tomado al guion, como herramienta para el Diseño Sonoro, pues la narración sonora constituye, una suerte de causalidad donde las reacciones ante los eventos relacionados con el sonido podrían determinar una toma de decisiones, además que la sugerencia de un entorno sonoro insinúa el estado de ánimo de un personaje.

PALABRAS CLAVES

AUDIOVISUAL, CINE, DISEÑO, NARRACIÓN, PERSONAJE, SILENCIOS, SONIDO, SONORA, SORDERA.



ABSTRACT

The current paper is a research and proposal on the Sound Design of the short film *Summer Beats*, a story based on a deaf and dumb character who can hear for the first time. This dramatic reason is cardinal for sound to become one of the main agents of the plot, with the final purpose of working the sound story to enhance the inner world of the character.

It started from a retrospective of the history of sound in the movies, and how, through some film makers it has increased its importance in the construction of stories. In the same way, the different ways to internalize the characters; among them, the moments of silence and a pair of audiovisuals defining the presence of a teller and the place where the story is told.

Jointly, a close look to the situation of deafness and the capacity to hear through electronic devices tries to understand and apply this characteristic to a Sound Design in relation to the situation of the main character. The coherence of the proposal which relates photography with sound has served as legacy and films performed by well know sound editors.

Based on this concepts, tools and techniques researched the plot has been used as a tool for Sound Design, since the sound story constitutes a type of cause where reactions towards events related to the sound could determine a decision making process, besides the suggestion of a sound environment could insinuate the mood of the character.

KEY WORDS

AUDIOVISUAL, FILM, MOVIES, DESIGN, STORY, CHARACTER, SILENCE, SOUND, DEAFNESS.



ÍNDICE

CLÁUSULA DE DERECHO DE AUTOR.....	9
CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
Agradecimiento.....	9
Dedicatoria	10
RESUMEN..... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
ABSTRACT..... ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
INTRODUCCIÓN.....	11
CAPÍTULO 1: EI ENTORNO INVISIBLE.....	14
<i>1.1 ACCIÓN DEL SONIDO EN UN MUNDO VISUAL: LA IMAGINACIÓN.....</i>	<i>14</i>
<i>1.2 INTERIORIZAR EN UN PERSONAJE MEDIANTE EL SILENCIO.</i>	<i>18</i>
<i>1.3 ESCUCHA Y PAISAJES SONOROS</i>	<i>21</i>
CAPÍTULO 2: LA NARRACIÓN SONORA	26
<i>2.1 LA NARRACIÓN Y EL NARRADOR</i>	<i>26</i>
<i>2.2 EL PUNTO DE VISTA Y LA AURICULARIZACIÓN.....</i>	<i>32</i>
<i>2.3 REFLEXIONES SONORAS EN UN PERSONAJE SORDOMUDO</i>	<i>38</i>
CAPÍTULO 3: CONSTRUCCIÓN DEL DISEÑO SONORO	42
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	65
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES.....	71



ANEXOS 77



UNIVERSIDAD DE CUENCA



Universidad de Cuenca

Cláusula de Derecho de Autor

Carmen Johanna López Tumbaco, autora de la tesis "El Diseño Sonoro en el cortometraje *Summer Beats*", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autora.

Cuenca, 31 de julio del 2015.

Carmen Johanna López

C.I: 0105602668



Universidad de Cuenca

Cláusula de Propiedad Intelectual

Carmen Johanna López Tumbaco, autora de la tesis "El Diseño Sonoro en el cortometraje *Summer Beats*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 31 de julio del 2015.

Carmen Johanna López

C.I: 0105602668



Agradecimiento

A mis profesores y amigos, quienes sostienen esta carrera universitaria. Por su paciencia, compromiso y generosidad para compartir sus conocimientos; por su tiempo, consejos y apoyo al desarrollo de mi vida profesional. Por su amor al cine y la pasión de su enseñanza.



Dedicatoria

A la familia, que siempre se encuentra en los momentos difíciles, aquellos maravillosos seres que están en el camino para convencernos de nuestro valor como personas y nuestra capacidad de salir adelante.



INTRODUCCIÓN

A fin de comprender la presente monografía y el reto que plantea construir un diseño sonoro para el cortometraje *Summer Beats*, se hace fundamental conocer la historia de este filme. Esteban, un adolescente con una reciente cirugía de implante coclear¹, empieza a conocer el mundo sonoro con dificultad, mientras lucha por acercarse a Juliette, una chica que visita las orillas de un río. En el transcurso de este acercamiento, Esteban reconoce que su voz es diferente a la de los demás y su entendimiento de las palabras es bastante forzoso. Sin embargo, gracias a esta muchacha, el joven conoce por primera vez la música y de esta forma afronta el reto de preparar un discurso hablado. Finalmente, Esteban vence su miedo presentándose frente a ella, quien resulta ser una chica extranjera, con un idioma distinto. Esto los coloca en una situación similar, creando así, una particular forma de comunicarse.

Esta monografía presenta el diseño sonoro para el cortometraje *Summer Beats*, que se ha conseguido tras un proceso de investigación tanto técnica como teórica y filmográfica, persiguiendo como objetivo principal, trabajar la narración sonora para potenciar el mundo interior de un personaje. Los objetivos secundarios han centrado su atención en investigar el mundo interior de los personajes, que se ha vinculado al contexto silente para entender cómo los ambientes sonoros enfocan la atención en el estado anímico de los protagonistas. Por otro lado, se ha hecho una reflexión acerca de los diferentes personajes desde dónde se narra una historia, investigando el punto de vista y la “auricularización”², para encontrar la forma mediante la cual el sonido ayude a narrar esta historia, desde la percepción de un personaje sordo. Los mencionados

¹ Un implante coclear “es un dispositivo que se conecta directamente al nervio auditivo que transforma los sonidos del exterior, en impulsos nerviosos para ser transmitidos hacia el cerebro” (Kidshealth; 2014)

² La auricularización es también llamada punto de vista auricular que se refiere a la ubicación desde dónde se escuchan los diferentes sonidos y sitúa al espectador en un lugar específico para recibir la información del relato. Más información en el capítulo 2.



objetivos concluyen así, en una propuesta sonora para el guion de este cortometraje, además de una evaluación del producto final.

Por consiguiente, persiguiendo estos objetivos, se ha realizado una breve revisión de la historia del cine relacionada con la función del sonido y cómo éste se ha convertido en un agente dramático, tras la experimentación de algunos directores. Por otro lado, se ha hecho una búsqueda de ciertas herramientas teórico-técnicas, que han apoyado a establecer las “estancias sonoras”³ (o construcciones sonoras), dirigidas a representar la sordera y posterior escucha de Esteban. Finalmente, basándose en estas investigaciones, además de una breve revisión de la situación de sordera e implante coclear, se ha trabajado en un Diseño Sonoro que ayude a reflejar el mundo interior del protagonista y permita una mayor vinculación del público.

El tipo de investigación es documental, en tanto recoge fuentes bibliográficas, filmográficas y experiencias personales de ciertos diseñadores de sonido; es decir, proviene de varias fuentes de información que han ayudado a consolidar hipótesis para partir a la experimentación. Se ha averiguado, además de películas y directores; artículos, blogs, videos y entrevistas a diseñadores de sonido. Los conocimientos de Robert Bresson, Andrei Tarkovsky, Walter Murch, Randy Thom, Michael Chion, entre otros, han sido fundamentales para crear el Diseño Sonoro dentro del guion del cortometraje, donde se sugieren planos fotográficos que enlazan lo visual con la función narrativa del sonido, en las diferentes “estancias sonoras”.

Con respecto a la poética del sonido y su actividad desde el guion, se ha investigado al teórico Michael Chion y sus libros *El Sonido, Música, cine y literatura* (1999), y *Cómo se escribe un guion* (2003). El cine de Robert Bresson es un ejemplo de la íntima relación que existe entre los

³ Estancia sonora es un término ensayado en esta monografía, que se refiere al personaje y la situación desde la cual se escucha; por ejemplo Esteban con implante coclear, Esteban sin implante coclear.



silencios ambientales y el estado psicológico de los personajes; *Notas sobre el Cinematógrafo* (1979) permite obtener información acerca de las pautas que definieron su trabajo como un realizador amante del sonido. Para entender el concepto de Paisajes Sonoros⁴ se ha valorado el aporte de Murray Schafer en *El Mundo de los Sonidos y los Sonidos del Mundo* (1976) y *El Nuevo Paisaje Sonoro, manual para el profesor de música moderno* (1989). Asimismo, para comprender el tema de la narración sonora, se han tomado en cuenta los diferentes blogs y análisis del diseñador de sonido Walter Murch y de su seguidor Randy Thom, quien también brinda un valioso aporte con *Diseñando una Película para el Sonido* (1999). La investigación técnica se ha basado en el libro *Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema* (2001), escrito por David Sonnenschein, que para los fines pertinentes tiene una traducción de inglés a español, realizado por la autora de esta monografía.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado, se ha planteado una metodología bibliográfica que comparte características constructivistas, pues esta monografía finalmente construye una versión de guion, que persigue acoplar todos los elementos que conforman la obra con el sonido; reconociendo así, que el acto de escuchar es parte del existir, y si creemos vivos a los personajes de nuestras historias, es necesario apreciar su mundo sonoro. Por ello se ha investigado brevemente la sordera y el implante coclear, a fin de mantener fidelidad con esta característica del personaje. Finalmente, se ha brindado la importancia necesaria para el sonido, desde el guion, pues, en el sonido descansan las emociones, la subjetividad y el mundo interior de quienes están dentro de la pantalla buscando mantener la historia presentada, tan real como la vida del espectador.

⁴ Paisaje Sonoro es “la expresión que empleamos para describir el entorno acústico” (Schafer, 1976, p.5)



CAPÍTULO 1. EI ENTORNO INVISIBLE

1.1 ACCIÓN DEL SONIDO EN UN MUNDO VISUAL: LA IMAGINACIÓN

Acostumbrar al público a adivinar el todo del cual se le da sólo una parte. Hacer que se adivine. Provocar las ganas.

ROBERT BRESSON

Desde sus inicios, el denominado Séptimo Arte ha sido definido como *imagen* en movimiento. La ráfaga de fotogramas que seducía a las pupilas del espectador, atento al magistral descubrimiento de fines del siglo XIX. Sin embargo, si bien “el cine nacía mudo” afirma Molina, éste indiscutiblemente nació “con vocación sonora” (2013, p.1). Thomas Edison, años antes del nacimiento oficial del mismo, ya “había conseguido grabar la voz humana en su fonógrafo en 1877” (Martínez, s/f, p.1); así mismo, los primeros músicos que acompañaban las primeras películas lograron ya romper el hielo de la artificial imagen, como el caso del “cuarteto de saxofonistas en las proyecciones de los Hermanos Lumiere” (Martínez, s/f, p.1).

En 1902, la empresa Pathé combinó el dispositivo de Edison con el cinematógrafo. Posteriormente se conformó el sistema *TrieEgron*, un aparato que permitía la grabación sobre el celuloide, dando luces para el primer apareamiento funcional de sincronización imagen-sonido; sin embargo, este aparato era aún muy básico. Hollywood, por su parte, creó el *Movietone*, sonido sobre celuloide y finalmente inventó el *Vitaphone*, sonido sobre vinilo; un sistema que permitió lograr la primera película sonora del cine: *El cantante de Jazz* (1927). Desde este momento nacieron grandes musicales que se inmortalizarían en la historia del cine,



como *Singing in The Rain* (1952), *Melodías de Broadway* (1953), o *West Side Story* (1961), asegurando paulatinamente llenar las butacas del imperio cinematográfico debido al creciente interés de los públicos por el nacimiento del sonido.

Sin embargo, explotando el diálogo y la música, las nuevas obras “cien por ciento parlantes” (Epstein, 1957, p.144) paradójicamente presentaron un serio obstáculo para establecer una relación de intimidad con el sonido, pues la condición de “ver” las películas desembocaba en un plano vicioso, debido a que la tarea atribuida a los sentidos únicamente potenciaba la imagen, la mirada. A pesar de esto, mientras se desarrollaba un cine para y por la mirada, ciertos autores planteaban situaciones en las que, conscientemente o no, había un intento para que el sonido se independizara de la fotografía y así interviniera en la “mente del espectador, donde las imágenes dependen del sonido y no al revés” (Massanet, 2011, p.1).

Tal es el caso de Alfred Hitchcock, quien a pesar de haber llegado a subestimar los diálogos debido a su apego al cine mudo, “definió una buena película como aquella que puedes ver en la televisión de tu casa con el sonido apagado, pero cuyo argumento puedes entender a grandes rasgos sin necesidad de escuchar a los actores” (De Gorgot, 2014, p.1). Sin embargo, paradójicamente en *La Ventana Indiscreta* (1957) existe un sinnúmero de imágenes mentales que el espectador llega a elaborar a partir de los extensos diálogos de los personajes; las conjeturas habladas entre Steward, el fotógrafo, su novia, su enfermera y el detective policial, narran la historia de cómo la Sra. Toward pudo haber sido brutalmente asesinada por su esposo, sin mostrar imagen alguna acerca del hecho.

Otros autores de la época como Otto Preminger, Billy Wilder, Jaques Tourneur o Howard Hawks, se enfocaron en la utilización de la imagen para producir un ambiente desconcertante, sirviéndose de luces y



sombras para ocultar a los personajes en la oscuridad. Consecuentemente, esta característica del “cine negro” permitió la presencia del sonido como agente informativo y al mismo tiempo como estimulante de la fantasía del espectador; pues la percepción del sonido proveniente de la oscuridad absoluta lograba crear una sensación de zozobra, permitiendo imaginar la presencia de quienes se escondían en las tinieblas. Esa sensación de alerta constante frente a lo desconocido es, sin duda, una facultad del sonido. “Los oídos son los guardianes al dormir. Nos dicen qué necesitamos saber sobre la oscuridad y con gusto nos darán algunas pistas sobre qué es lo que está pasando” (Thom, 1999, p.1). Es en esta condición de anticipar el suceso próximo donde toma importancia cada fuente de emisión sonora.

En este sentido, Michael Chion explica una de las situaciones específicas donde el sonido puede dar paso a esta libertad de imaginar; es decir, el autor alude al tema de la capacidad que tiene el sonido de generar en el espectador la activación de una imagen mental, mediante una expresión específica del mismo, a la cual denomina como *Sonido off*, que se refiere a la escucha de lo que no se ve directamente en pantalla. Así, explica que este “Sonido fuera de campo; en el cine es el sonido acusmático⁵ en relación con lo que se muestra en el plano, es decir, cuya fuente es invisible en un momento dado, temporal o definitivamente” (1993, p.62).

Bresson, por su parte, insiste acerca de la ventaja del oído con respecto a la visión. Ambos, oído y visión, trabajan en un sistema de relevos, “si algo se puede decir con el oído, entonces la imagen se suprime y viceversa, aunque el orden sonoro tiene siempre cierta prioridad” (Koza, 2014, p.1). De la misma forma, Epstein afirma que “para que la vista y el oído cuando concurren a la construcción de un dato, no desemboquen en un plano vicioso, es menester que sea muy diferente la

⁵ El término “acusmático” hace referencia a cuando con lo que se escucha no tiene relación lo que se ve.



tarea atribuida a cada uno de los sentidos” (1957, p.132). Por ello en sus inicios el cine clásico de Hollywood, al no trabajar con dicho sistema de relevos, tenía problemas para lograr expresividad auténtica en la utilización del sonido. A esta “expresividad” o facultad de permitirnos imaginar qué posee el sonido, Murch la llama “estirar el sonido para liberar la mente”, pues considera que:

El esfuerzo mental de fusionar imagen y sonido en un film produce una dimensionalidad que la mente proyecta de regreso a la imagen como si viniera de la imagen en primer lugar. El resultado es que nosotros realmente vemos algo en la pantalla que existe sólo en nuestra mente y es, en sus más finos detalles, único a cada miembro de la audiencia. No vemos y oímos un film, lo oímos/vemos. (2000, p.1)

Así, en la primera película de *El Padrino* (1972) de Francis Ford Coppola se puede apreciar la aplicación esta teoría, construyendo una acertada forma de lograr la escena climática en dicho filme. El mismo presenta, sin mostrar la fuente de proveniencia, un sonido de chillido metálico que pareciera ser un tren del Bronx; sin embargo, nunca se ve el potencial medio de transporte. Este elemento, que podría decirse pertenece a un “entorno invisible” o fuera de campo, “trabaja como una pista sobre el estado de la mente de Michael” (Murch, 2000,p.1) mientras se desarrollan los diálogos de Solozzo y McCluskey, los cuales se mezclan con la estridencia reproducida anormalmente alta, para acentuar el nerviosismo de Corleone, que mantiene su atención en estos elementos auditivos. Finalmente, la tensión colapsa en el momento que Michael dispara. (Anexo DVD 2).

Siguiendo el tema de la imaginación a través de la escucha, nos detenemos en la película *Her* (2013), de Spike Jonze, donde un sistema operativo virtual llega a entablar una relación sentimental con un ser humano. Muchos años atrás, en *Notas sobre el cinematógrafo*, Bresson ya mencionaba la posibilidad de establecer un modelo humano por medio



de la voz: “Su voz me dibuja su boca, sus ojos, su cara, me hace su retrato completo, externo e interno, mejor que si lo tuviese delante. El mejor desciframiento, obtenido con sólo el oído” (1979, p.18). Es así que la voz de este *software* comprende entonces el único medio que sostiene sus acciones como personaje y “ser” virtual, estableciendo situaciones sobre las cuales la imaginación nuevamente descansa en lo no visible.

Se han realizado también experimentos fílmicos que dejan atrás el aspecto visual para centrarse en la capacidad sugerente del sonido y su poder de incentivar la imaginación. El colectivo *Cine Para Imaginar*, por ejemplo, realizó aquello con la película *La Ley de Herodes* (1999) de Luis Estrada, una cinta de guion audio descriptivo que, al ser presentada a personas no videntes permitió advertir la capacidad imaginativa de las mismas; el sonido tomó el control total de la sala de cine y se probó así la capacidad que tiene una película de poder contarse solamente desde su sonido y la escucha de la audiencia.

En todos estos ejemplos, la acción de escuchar en un mundo visual se reafirma en la no correspondencia de la imagen con el sonido, lo cual permite desplegar la facultad de imaginar a través de la escucha; es decir, que el hecho de que el sonido no esté esclavizado a la imagen otorga cierta libertad del mismo, mediante la cual se puede potenciar la escucha y así también la imaginación.

1.2 INTERIORIZAR EN UN PERSONAJE MEDIANTE EL SILENCIO

El artista debe describir la vida interior, no la exterior. La abstracción es esencial para el creador. Permite al realizador franquear las barreras que el naturalismo impone. Permite a sus filmes ser no solamente visuales, sino espirituales.

C. T. DREYER.



Es en los momentos de silencio cuando, paradójicamente, se activa con mayor fuerza la capacidad de escucha por parte del público, puesto que los sonidos del espacio donde se desarrolla la acción pueden ser percibidos con mayor claridad y sentirse mucho más presentes. Esta posibilidad de lograr percibir lo sonoro en el silencio fue ya señalada por Bresson cuando afirmó que “el Cine Sonoro ha inventado el Silencio”⁶ (1979, p.43). Así, la práctica silente en las obras de este director hace que éste se vuelva un referente fundamental, pues el vínculo entre los personajes y el espectador se desarrolla gracias a la percepción, por parte de éste último, de una actividad intelectual aconteciendo en el personaje, sostenida siempre por la presencia del silencio.

Esta situación se ve ejemplificada en *Pickpocket* (Bresson, 1959), cuando Michael, un aprendiz de ladrón que decide hurtar una billetera, se encuentra en un metro lleno de gente; el silencio es marcado por el mutismo de los pasajeros, lo que permite percatarse del sonido del motor del transporte, acentuándose éste cuando se recoge a nuevas personas. El efecto que causa esta banda sonora permite traducir al espectador el nerviosismo del joven. Así mismo, en *Al Azar Baltazar* (1966), también de Robert Bresson, Marie besa a Baltazar en un silencio tan profundo que los más mínimos movimientos de ella y del animal pueden escucharse, en este momento ella pareciera pensar en que algo no está bien, anticipando así la llegada de quienes maltratarán al burro. (Anexo DVD 2).

En ambos casos se da un detenimiento en el flujo sonoro, quedando únicamente el sonido ambiente del lugar y consecuentemente, permitiendo instantes contemplativos en donde se le da la posibilidad al espectador de intentar inferir y percibir lo que sucede a nivel emocional e intelectual en los personajes, es decir, la capacidad de poder interiorizar en ellos gracias al silencio. Este efecto de interiorización, nacería

⁶ En el cine sonoro no puede tener un silencio absoluto, debido a que en la vida cotidiana una situación silente siempre tiene un sonido de fondo, por mínimo que este sea.



entonces, del ejecutar el casi “mandamiento” de Robert Bresson: “asegúrate de haber agotado todo lo que se comunica por medio de la inmovilidad y del silencio” (1979, p.26).

Continuando con esta idea, Andrei Tarkovsky, uno de los más grandes seguidores bressonianos, creó un cine puramente sonoro donde el silencio se hace notar por el manejo de los elementos del sonido que se presentan en el ambiente. Este cineasta resuelve, mediante el sonido, la dificultad de mostrar en la pantalla el mundo interior de un hombre y su vida mental. Como ejemplo, revisemos la histórica escena de *Nostalgia* (1983) de Tarkovsky: el personaje, un poeta, lleva una vela mientras camina a lo largo de la piscina; en su silencio, mientras intenta mantenerla encendida, alegoría de la salvación del mundo, se percibe el dolor físico y emocional que lo aqueja.

De igual forma en *Solaris* (1972), del mismo autor, podemos ver el uso que el cineasta hace del silencio, pues tanto la escena inicial como la final se desarrollan ambas en un pantano y ambas en silencio, cada una con una situación distinta sucediendo para el personaje, la cual llega a ser factible de entender y diferenciar gracias a la expresividad de ese silencio marcado. En la primera escena, el silencio llega a ser tan expresivo que permite conocer a un Kelvin analítico y seguro de sí mismo, ayudándose además del primer plano de su rostro. Posteriormente, en la escena final, el mismo silencio revela un personaje trastocado por el viaje al planeta donde consiguió revivir el deseo de tener a su esposa muerta nuevamente junto a él.

Como vemos, Tarkovsky logra así interiorizar en los personajes y crear una conexión con su mundo intelectual. Además, propone un trabajo donde se separa de un cine naturalista para incluir sonidos del ambiente alterados tecnológicamente, logrando así introducirnos en un estado más subjetivo, más onírico. En el caso de su filme *Stalker* (1979), el viaje a “La Zona” muestra a tres personajes inmersos en sus



pensamientos mediante planos estáticos de larga duración donde el silencio permite percibir la banda sonora generada por el auto, cuyo sonido construye una especie de *loop* de música electrónica.

Resumiendo, vemos que un ambiente cuyo flujo sonoro es detenido sonoramente, “transforma, de este modo, al silencio, que en principio es un puro respaldo, en materia significativa” (Jitrik, 2007, p.88). Así, éste funciona entonces como nexo sensitivo entre el personaje y el espectador, permitiendo que las situaciones de silencio dadas por los momentos de inacción del personaje dirijan al público hacia los pensamientos de éste.

1.3 ESCUCHA Y PAISAJES SONOROS

... Y el panorama, con ser tan espléndido y extraño, y tener esas voces potentes de romanticismo, no es lo que fascina. Lo que fascina es el sonido. Podría decirse que suenan todas las cosas... Que suena la luz, que suena el color, que suenan las formas.

F. GARCÍA LORCA

Así como el silencio puede ser un elemento productor de sentido y generador de interiorización, existe otro que también logra similares resultados: la escucha. Al respecto, David Sonnenschein establece la diferencia pasiva y activa entre “oír” y “escuchar”: “Mientras oír implica recibir información auditiva a través de los oídos, la escucha se basa en la capacidad de filtrar, enfocar selectivamente, recordar y responder al sonido”⁷ (2001, p.91). Por lo tanto, si la escucha significa un proceso activo de selecciones y enfoques según el sujeto que la realiza, podríamos entonces asumir que se lograría entender al personaje justamente a través de ese proceso, el cual se ve materializado a través de cómo ese sujeto reacciona a lo que escucha; lo que otra vez nos lleva

⁷ Todas las citas del diseñador David Sonnenschein obtenidas en su libro *Sound Design* (2001) han sido traducidas de su idioma original, (inglés) por la autora de este trabajo de graduación.



a poder interiorizar en su mundo. Al respecto, el reconocido diseñador de sonido Randy Thom indica:

La manera en la cual el personaje reacciona (o no reacciona) puede darnos información vital acerca de quién es el personaje y cómo funciona dentro de la situación en la cual se encuentra. Lo mismo es cierto en cuanto al sonido: si no existen momentos en los cuales se le permita a nuestro personaje escuchar el mundo a su alrededor, entonces la audiencia es privada de una importante dimensión de su vida (1999, p.1)

Es justamente ese “mundo alrededor” mencionado por Thom lo que vamos a analizar a continuación. Para tal efecto, lo denominaremos “paisaje sonoro”. Schafer, quien lo llama también *soundscape*, lo define como “la expresión que empleamos para describir el entorno acústico” (1976, p.5). Este paisaje debe construirse minuciosamente para permitir representar el medio ambiente sonoro que rodea al personaje en la escena. Al respecto, Bresson afirma que “es necesario que los ruidos se conviertan en música” (1975, p.25), y por su lado Tarkovsky acota que “el mundo ya suena de por sí muy bien y que en realidad el cine no necesita música” (García, 2014, p.1).

De esa forma, si se considerara al mundo “como una inmensa composición musical que se desplegaría sin cesar ante nosotros” (Cervantes, 1997, p.2), construir un “paisaje sonoro” funcionaría entonces como en la música, es decir, por la colaboración de melodías y armonías. Las primeras constituyen “cualquier secuencia de sonidos, uno después de otro” y “por su parte, la armonía es la simultaneidad de varios sonidos, por lo menos tres a la misma vez” (Delgado, 2004, p.1).

Mas esta teoría, que parece simple, implica tener una extensa experiencia en composición musical, lo que sería un obstáculo para poder crear el paisaje sonoro. Por este motivo, usando una forma similar pero más sencilla, podríamos construirlo mediante los recursos de la “figura” y “fondo”, conceptos pictóricos que funcionarían como la melodía y



armonía. Así, las figuras pictóricas son el elemento principal o protagonista y el fondo es el lugar donde se encuentra la figura. De esta forma, el fondo del paisaje sonoro estaría también ligado a un importante elemento: la noción de espacialidad, pues permite al espectador conocer el lugar donde se desarrolla la escena. Respecto a esta espacialidad, North explica:

La sensibilidad al espacio que el oyente ejercita durante una película se basa principalmente en localizar la fuente del sonido en el espacio de la escena, empleando para ello informaciones de dirección y distancia. Esta construcción de un espacio aural⁸ tiene que ver con nuestra forma de tomar contacto con el mundo en su conjunto. (Ruiz, 2011, p.1)

Tanto este fondo como la figura son dos tipos de estructuras distintas. Basándonos en los legados de Murray Schafer aclaramos esos dos tipos de carácter presentes en cada uno de estos elementos. Los *keynotes*, definidos como los “sonidos tónicos particulares que caracterizan y le dan sentido a un lugar y por lo mismo dejan a veces de escucharse y conscientemente constituyen el fondo *background*”. Por otro lado, afirma que el “*foreground* está constituido por estas señales sonoras o los sonidos que existen en un primer plano y que son escuchados de manera consciente” (Rocha, s/f: p.4-5). Estas señales sonoras, también llamadas *wilds*⁹ funcionan como la armonía de la música, son las que resaltan del ambiente, y crean el paisaje, es decir, son equivalentes a la “figura”.

Sintetizando dichas definiciones, tenemos que el “paisaje sonoro” se forma a partir de dos elementos: las señales sonoras o *wild* (figura) colocadas sobre la grabación directa de los ambientes de las locaciones (fondo). Haciendo un acercamiento más detenido a las observaciones de Schafer, hallamos que éste ahonda aún más en lo que venimos llamando paisajes sonoros y destaca que pueden ser divididos en

⁸ El término aural hace referencia a lo auditivo, a lo relacionado con la audición.

⁹ El término *wilds* se refiere a “sonidos particulares sobre el ambiente de locación” (Sonneschein; 2001,24)



“sonidos producidos por la naturaleza, por seres humanos, y por artefactos electrónicos o mecánicos” (1989, p.17); además, preocupado por la contaminación sonora, afirma que en la actualidad resulta cada vez más difícil encontrar lugares que permitan escuchar la melodiosa “sinfonía de la naturaleza” (...) Fuera de esos lugares privilegiados, el mundo empieza a verse invadido por una ola de ruidos artificiales que a menudo es pura cacofonía” (Schafer, 1976, p.5).

Finalmente este autor, en su ensayo *El mundo de los Sonidos, los Sonidos del Mundo*, hace un extenso análisis acerca de los paisajes sonoros actuales, afirmando que su construcción se realiza en base a sonidos de alta fidelidad y baja fidelidad.

Lo primero que observamos cuando estudiamos un paisaje sonoro silvestre o incluso rural o aldeano es que resulta mucho más silencioso que el de la ciudad moderna. Y, sin embargo, esto no se debe a que falte en él la vida. Todo parece indicar más bien que los sonidos están sujetos a ciclos de actividad y de reposo. Los productores de sonidos parecen saber cuándo deben actuar y cuándo deben callarse. Las diferentes especies de insectos, animales y pájaros se complementan mutuamente, en unos ritmos diarios y estacionales de sincronizada belleza. (...) A estos ambientes, no perturbados por una multitud de ruidos que compiten entre sí, podemos llamarlos “de alta fidelidad”, es decir, la relación entre la señal y el ruido es favorable. Todos los sentidos son portadores de noticias. Cada uno de ellos tiene una finalidad y es complementario de los demás, como una buena conversación o una buena orquestación (...) En general, puede caracterizarse el paso de la vida urbana a la rural como la transición de un paisaje sonoro de alta fidelidad a otro de baja fidelidad. Es este último, una información acústica trivial o adversa que encubre los sonidos que deseamos o necesitamos oír”. (1976: p.5-6)

Por consiguiente, los “paisajes sonoros” y su aplicación dentro de *Summer Beats* plantean directamente un trabajo donde la elección y cualidades de cada sonido es fundamental, ya que cada uno posee un significado implícito. Los sonidos del mundo desarrollado, globalizado, mecánico y sistemático contrapuesto constantemente con el ambiente



natural, serán la premisa para sugerir sensaciones programadas en el espectador común que lo conectan directamente con el personaje manteniendo el nexo entre el sonido y el mundo interior de los personajes.



CAPÍTULO 2. LA NARRACIÓN SONORA

2.1 LA NARRACIÓN Y EL NARRADOR

Una narración sucede dentro del orden natural de una sencilla cadena de sucesos los cuales generarán situaciones de acuerdo a una lógica de causalidad, es decir, siempre habrá una causa y un efecto; es esta dupla lo que da acción y vida a una narración, cuyo eficaz manejo, según Michael Chion “puede, por sí solo, dar cierto interés a una historia carente de sorpresas” (2003, p.77); por ello, para cualquiera de las áreas del cine, así como para el sonido, fundamental trabajar desde la narración contenida en el guion. De tal manera Randy Thom afirma que el “éxito de Walter Murch y su Diseño Sonoro en *Apocalypse Now* empezó mucho antes de que alguien se acercara a la etapa de doblaje. De hecho, empezó con el guion” (1999, p.1).

Es así que, considerando al personaje, y la diferencia entre “oír y escuchar”, mencionada por Sonneschein en el capítulo anterior, podría denominarse “narración sonora” a la capacidad de contar una historia por medio de situaciones relacionadas al sonido ya presentes desde el guion, las cuales influirán en la toma de decisiones de los personajes y harán avanzar la historia. Sin embargo, Michael Chion afirma que “los poetas son en todas partes, quienes más han hablado de los sonidos” (1993, p.23), de manera que “Una campana dobla la iglesia de San Pedro (...) Ruidos del puerto. Silbido de máquinas recalentadas, música militar que llega a bocanadas” (1993, p. 24), frases del poema *Ventanas Abiertas*, son también una “narración sonora” que describe con claridad un tiempo, un espacio y una situación que se desarrolla y relaciona con el autor.

De acuerdo a estas manifestaciones, trabajar la narración sonora para potenciar el mundo interior de un personaje puede aplicarse en el

guion, si bien es cierto, debido a que las reacciones ante los eventos relacionados con el sonido, determinarían, en algunos casos, una toma de decisiones; pero también, describir el entorno sonoro en el guion, permite interiorizar en su estado de ánimo facilitando el vínculo inconsciente con el personaje; como en *Birdman* (2014), de Alejandro González Iñárritu, cuando tras una pelea en el escenario, que arruina una obra teatral, Regan y Mike salen en busca de un café. El aumento en la tensión entre ellos es apoyado por el fondo sonoro, donde además del ruido urbano bastante activo, hay unos redobles constantes, mismos que provienen de un baterista que se lo puede ver en la calle. Por consiguiente para la producción de ello, se debió haber planteado estos detalles en el guion. (Anexo DVD 2).

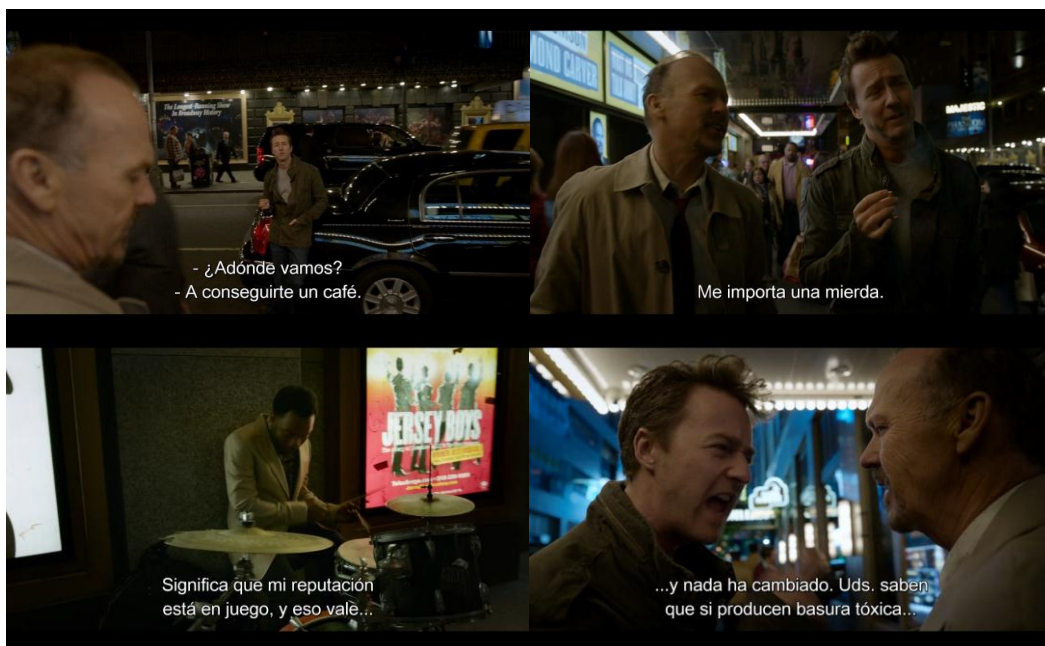


Ilustración 1: *Birdman* (2014).

De la misma forma, en *Blue is the Warmest Color* (2013) de Abdellatif Kechiche, un músico entona una canción mientras Adele pasa cerca de él. De pronto, una muchacha de cabello azul, que se encuentra en la acera del frente, llama la atención de Adele, la melodía parece acompañar su nerviosismo ya que tiene que cruzar la calle. En este

momento un cruce de miradas descoloca a la protagonista quien es acompañada por el ritmo acelerado de la canción, que se mantiene en el ambiente sonoro. El mencionado patrón podría insinuar que únicamente el ambiente sonoro planteado desde el guion se relaciona con la música diegética¹⁰, pero en el filme de Nuri Bilge Ceylan, *Tres Monos* (2008) se presenta una escena donde padre e hijo conversan en el interior de un auto; mientras el primero conduce, se desata una discusión entre ambos y el sonido del carro, siendo acelerando, parece subir de volumen convirtiéndose en partícipe de la tensión entre los protagonistas, que también aumenta progresivamente. (Anexo DVD 2).



Ilustración 2: *Blue is the Warmest Color* (2013). “Sonido ambiente y tensión”

Citando aquí a uno de los directores japoneses, maestros en la experimentación sonora tenemos a *Picnic* (2006), ejemplo de como Shunji Iwai se sirve de un centro de salud mental para narrar, desde su particular estilo, la historia de tres maniáticos; planteando situaciones sonoras desde el guion, que vinculan al espectador de manera hipnótica y muchas veces desesperante es como llega la hora de dormir para los internos de

¹⁰ Como su nombre lo indica Sonidos diegéticos son los que están dentro de la diégesis, es decir, de lo que pueden escuchar los personajes; Sonidos extradiegéticos, los que los personajes no escuchan.



este hospital. La lámpara del cuarto se balancea en el cuarto de Tsumuji mientras Coco confiesa a este vecino sus deseos carnales por la joven Satoru. Acto posterior, los gemidos sexuales de este interno, ecualizados inteligentemente, forman parte del ambiente sonoro que desata un episodio alucinatorio relacionado con un asqueroso personaje, que dialoga y atormenta a su Tsumuji. De esta forma el espectador permanece también atormentado por esta escena magistralmente matizada por sonidos del ambiente, seguramente planteados desde el guion.

Con estos ejemplos queda claro que las situaciones aquí mencionadas coinciden en una suerte de alejar al espectador de su posición omnipresente, para ubicarlo en una situación del personaje; por lo tanto, estamos ante la presencia del protagonista convertido en narrador, bajo el llamado “punto de experiencia”. Este punto de experiencia puede definirse como la unión o la suma del “punto de vista” y el “punto de escucha”, o, dicho de forma simple, la utilización conjunta de ciertos planos visuales y sonoros que logran una cierta perspectiva, desde la cual una historia es vista y escuchada. Es así que en varios trabajos realizados por Walter Murch, podemos distinguir la utilización del punto de experiencia, donde efectivamente se trabaja en función de la narración, planteando momentos en los cuales la fotografía sirve de apoyo a dicho sonido, a fin de instaurar la presencia de un narrador.

En *Apocalypse Now* (1979), el capitán Willard es invitado a Cambodia para liderar la búsqueda de Kurtz, el Coronel que se ha rebelado, se puede ver una cinta de audio que es reproducida para analizar un mensaje de este militar. Al escuchar su voz, acompañada de un ruido molesto que proviene de la misma cinta grabada, se ingresa en la experiencia del rebelde percibiendo con claridad su desequilibrio mental; situación apoyada por la fotografía. Es así que, junto al sonido de la voz pausada y meditabunda del oficial rebelde, se va disminuyendo la

escala de los encuadres hasta primerísimos primeros planos de la comida y los oficiales. En esta situación, el juego de la voz ausente y la imagen, muchas veces desenfocada, dan la sensación de cierta anormalidad, introduciendo al espectador en el universo de Kurtz. (Anexo DVD 2).



Ilustración 3: *Apocalypse Now* (1979). “Una presencia ausente”

Este juego conjunto de imágenes y sonidos se repite en *The Conversation* (1974), también de Ford Coppola, donde en la escena inicial se marca un recorrido por una plaza, usando un lente teleobjetivo, mientras se mezclan varios sonidos del entorno, alterados

electrónicamente; en este momento se sugiere una presencia externa de alguien que mira y escucha la situación. Posteriormente, en el parque se descubre a Harry Caul y a un espía que mira desde la parte superior, confirmando así insinuación fotográfica. Finalmente, la dupla de hombres se encuentra investiga a una pareja de este espacio. De esta forma, podemos observar cómo imagen y sonido trabajan conjuntamente apoyándose entre sí, a fin de instaurar un punto de experiencia que sugiera la presencia de un personaje, que funciona como narrador.



Ilustración 4: *The Conversation* (1974). “Distancia focal y licencias sonoras”



Con estos ejemplos concluimos que el punto de experiencia constituye en sí mismo, la capacidad “de asignar cierto lugar al espectador, desde el cuál supuestamente puede tomar conocimiento de los hechos” (Gardies, 2014, p. 86). De esta forma, el punto de experiencia otorga una posición desde la cual la información, tanto de imágenes como de sonidos, debe pasar a través de unos determinados canales visuales y auditivos, también llamados “punto de vista”, el uno y “auricularización”, el otro; los cuales serán analizados a profundidad a continuación. (Anexo DVD 2).

2.2 EL PUNTO DE VISTA Y LA AURICULARIZACIÓN

El guionista debe ser consciente de que las imágenes y los sonidos de su historia serán recibidos por el espectador en una parte de su cerebro que no los tratará de manera analítica, racional, sino como un todo ante el que reaccionará emocionalmente

F. RODRIGUEZ DE FONSECA

El punto de vista de un plano visual inicialmente delimita el espacio, componente básico de la narración y “contribuyente en la elaboración de un mundo diegético; en este sentido responde a una de las primeras preguntas de todo relato: ¿Dónde ocurre esto?” (Gardies; 2014, p.86). Así por ejemplo, en *Cuentos de Tokio* (1953), Yasujiro Ozu mantiene el encuadre del espacio desde la posición de un anciano descansando sobre el piso. Este ejemplo de manejo fotográfico presenta otra interrogante ¿Quién está contando esto? O dicho de otra forma ¿Desde qué punto de vista se está percibiendo esto? El punto de vista óptico en efecto permite evidenciar aquello mediante la angulación, la altura, el acercamiento o posicionamiento del eje óptico¹¹.

¹¹ El eje óptico es la línea imaginaria que une el centro del encuadre, con el centro del objetivo (o lente) de la cámara <http://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/eje-optico>



Lo interesante radica entonces en situar específicamente ¿cuáles de los puntos de vista permiten interiorizar en la subjetividad del personaje? El plano subjetivo que descansa sobre el eje óptico es la manera más directa de ingresar a la subjetividad, sin embargo, “utilizando el punto de vista subjetivo, el cine puede presentar múltiples perspectivas pero limitadas a lo que ve el personaje” (Gómez, 2014, p.1) Afortunadamente, existen otras aproximaciones. René Gardies menciona el plano por encima del hombro u “*over the shoulder*, que si bien no está en el lugar de los ojos de la persona, tiende a estar fuertemente subjetivado” (2014: 86) y continuando con el valor de la imagen para la interiorización, resalta que otra forma de potenciar el interés en el personaje se da a través de la composición del plano.

Además del encuadre, Randy Thom, fiel seguidor de Murch, analiza el trabajo filmográfico y sonoro de este último, donde la subjetividad se apoya de la fotografía para mezclarse con los lineamientos del diseño de sonido. En los ejemplos citados de *Apocalypse Now* y *The Conversation* (ambas en las cuales trabaja Murch) se utiliza la herramienta de variar la visión normal (50mm), con la utilización de mayor o menor milimetraje en los lentes, a fin de evocar la presencia de un narrador.

Hay algo extraño al mirar por un lente muy largo o un lente muy corto. Vemos las cosas de una forma que no las vemos normalmente. La diferencia es generalmente que estamos viendo a través de los ojos de alguien. (...) Como resultado, podemos fácilmente justificar la escucha de sonidos que puedan tener muy poco que ver con lo que vemos en el cuadro, y más que ver con la forma en que la persona siente mirando a través de ese lente (Thom, 1999, p.1).

De esta forma, para definir un narrador se construye claramente un nexo entre la visión y la audición. Por consiguiente, un relato narrado se ve bajo un punto de vista óptico específico, también llamado ocularización y “no es de extrañar que sea posible construir un <<punto de vista>> sonoro, o



más bien auricular, mediante el tratamiento que se les da a los ruidos, a las palabras o a la música, en definitiva, a todo lo que es audible” (Gaudreault y Jost, 1995, p.144), llamado Auricularización, correspondiente a brindar información exacta acerca de quién está escuchando, desde qué perspectiva, bajo qué circunstancias.

En este caso, *Summer Beats* podría valerse del filme *Sonidos para Mazín* (2012) de Ingrid Kamerling. En este cortometraje holandés, ocularización y auricularización son trabajados simultáneamente, en favor de instaurar con claridad un narrador que tiene la particularidad de ser sordomudo. Es decir, el Diseño de Sonido maneja los lineamientos de Murch pero dirigidos precisamente a una situación de sordera.

Mazín, un chico en proceso de recibir una cirugía de implante coclear, enfrenta el miedo de que la operación fracase debido a la experiencia de su amiga Kateline, quien no tuvo éxito y se rehúsa a cambiar su lenguaje de señas y su entorno silente. Sin embargo, este niño responde efectivamente a la operación pero el nuevo mundo será la causa para finalmente separarse de su amiga. Este cortometraje presenta múltiples momentos donde saltos de eje, planos, desenfokes y movimientos de cámara marcan momentos dramáticos del personaje en cuanto a su conflicto, la audición; brindando además coherencia a una manera poco particular de escuchar el entorno sonoro. Algunas de ellas están detalladas a continuación: (Anexo DVD 2).

En la escena donde se activa el implante coclear, el encuadre delimita un primer plano lateral del niño con la imagen del padre en el fondo del cuadro, la misma tiene una voz en *off* del doctor, lo cual sitúa al espectador en una posición externa a la de Mazin. Cuando llega el momento de la activación del dispositivo, se encuadra en un primer plano a Mazin, solamente se percibe su presencia. Súbitamente existe un pequeño barrido que marca el inicio de la escucha de Mazín, como si

hubiera sido tomado por sorpresa. De esta manera el punto de vista y el manejo electrónico del sonido, cuando se da la activación del implante, permiten convertir a Mazín en el narrador.

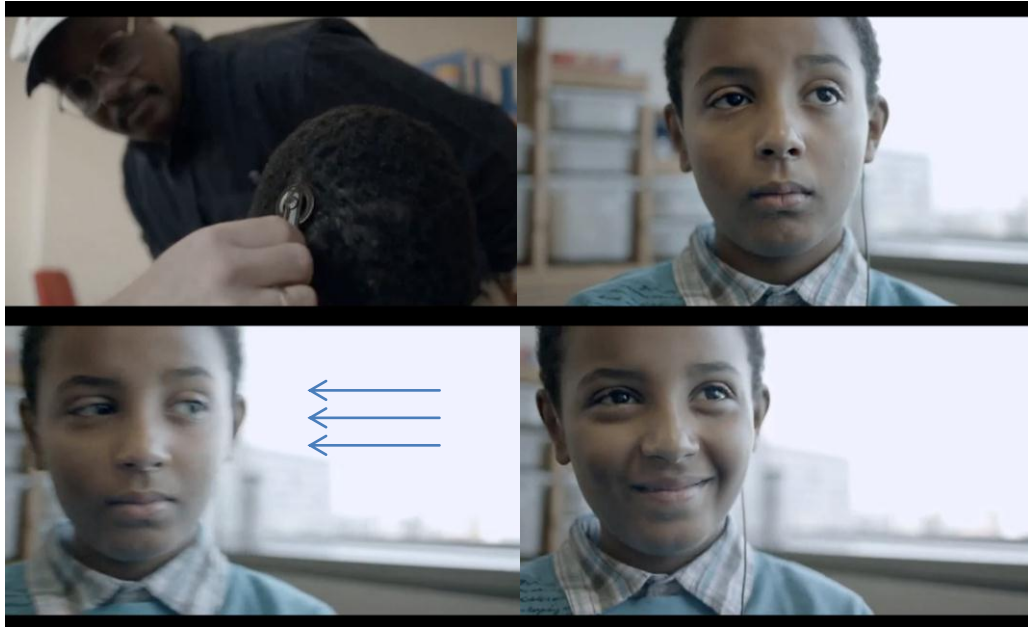


Ilustración 5: *Sounds for Mazin* (2013). “Activación de Implante Coclear”

Asimismo, se logra interiorizar en el punto de escucha de Mazín, o Auricularización subjetiva aunque la fotografía no se construye dentro de un plano con esta cualidad, mediante la composición del plano, como ya lo ha mencionado Garnies, sostenido por la acción, o reacción, de escuchar. En el caso de los instantes donde se evidencia su sordera se percibe un sonido eléctrico que representa el silencio, desenfocando la imagen para brindar coherencia a esta sensación.





Ilustración 7: *Sounds for Mazin* (2013). “Composición de plano y reacción a la escucha”

Ilustración 8: *Sounds for Mazin* (2013). “Estancia sonora de <<Sordera>> y desenfoque”

Es así que la sordera se propone desde la primera escena, por medio del sonido y la planificación fotográfica. Con la presentación del personaje en un primer plano frontal, el valor expresivo del encuadre permite captar un sonido anormal. Profundizando en este punto de experiencia, la cámara apuesta a registrar el escorzo del personaje con el fondo del estadio desenfocado que se mezcla con la dificultad para escuchar el sonido del entorno. El planteamiento de la situación de sordera se cierra con un plano medio corto de Mazín, en posición de medio perfil o “tres cuartos”¹² que es sostenido por un pequeño travelling de acercamiento hacia la oreja del niño, que paulatinamente se desenfoca.



¹² Este plano se consigue colocando la cámara alrededor de 45° a la izquierda o derecha con respecto al eje de la mirada del sujeto.



Ilustración 9: *Sounds for Mazin* (2013) “Presentación del personaje principal”

Así, el uso del desenfoco utiliza la premisa planteada por Randy Thom en cuanto al uso de lentes y su milimetraje. En este caso, el uso de un lente de menor distancia focal a la visión humana (correspondiente esta última a 50 mm), permite jugar con el foco para enunciar una diferente percepción, tanto sonora como ocular. Es así que, en gran parte de los momentos en que Mazín experimenta sordera, el plano maneja un desenfoco donde se aprecia el fondo del cuadro como una sola mancha, mientras en primer término se percibe la imagen del niño y principalmente la de su oreja.

Según estos ejemplos, es posible construir un punto de experiencia verosímil correspondiente al personaje con sordera, ya que los sonidos son parte de una Auricularización Subjetiva, es decir un punto de escucha íntimamente relacionado con el personaje. Cabe recalcar además que Blas Payri, en su artículo *Recursos Sonoros y Audiovisuales* (2012) menciona dos tipos más de Auricularización: Sonido No Auricularizado y la Auricularización Neutra. El primero se encuentra en un filme sin necesariamente provenir de un sitio específico, no está inscrito en un lugar concreto, como la *voz en off* o la música extradiegética. La segunda es bastante utilizada en el cine, cuando se presentan conversaciones desde dentro de un auto y se coloca el plano en el exterior del mismo “sin mostrar fidelidad a la escucha real” (Gaudreault y Jost, 1995, p.144).

Por esta razón, la Auricularización Subjetiva es tomada como principal aplicación en el Diseño Sonoro; pero además de la percepción normal por parte de los personajes, dicha Auricularización al referirse a Esteban incluye las cualidades electrónicas del implante coclear, la sordera. Es así, que para motivos didácticos de la presente investigación, a sus condiciones de escucha las llamaremos “estancias sonoras”; que se refieren a una construcción sonora creada para transmitir la sordera y



la percepción desde un implante coclear. A fin de lograr fidelidad con la situación de un joven sordomudo, en cuánto a la propuesta de su sonido, es necesario conocer brevemente las características de esta capacidad diferente. Las mismas serán definidas a continuación.

2.3 REFLEXIONES SONORAS EN UN PERSONAJE SORDOMUDO

Recapitulando, se ha constatado que es factible interiorizar en un personaje mediante el silencio, la escucha, el paisaje sonoro y el punto de experiencia. Sin embargo, para despejar la interrogante de representar una situación de sordera mediante el sonido, es necesario analizar brevemente en qué consiste la misma. David Sonneschein, preocupado por las sensaciones físicas que produce el sonido, explica que las vibraciones de las ondas en el aire se convierten en elementos audibles dentro del oído, gracias a la constitución del mismo, estructura conformada por “Oído Externo, Oído Medio y finalmente Oído Interno o Cóclea” (2001, p. 85).

Así, tenemos el Oído Externo como la parte visible del oído, la formación cartilaginosa que capta las ondas sonoras y las transmite al conducto auditivo, cavidad que llega hasta el tímpano. Posterior al tímpano se encuentran tres huesos que forman parte del Oído Medio que se enlazan “con la trompa de Eustaquio, un pequeño tubo que se conecta con la nariz y ayuda a adaptar como cuidar al oído en los cambios de presión” (KidsHealt, 2014, p.1). Finalmente el Oído Interno está formado tres por canales tubulares interconectados “cuya función es ayudar a conservar el equilibrio y sobresalen en forma de elipses en la parte superior de la Cóclea” (KidsHealt, 2014, p.1), la cual es el órgano que transforma las vibraciones provenientes del Oído Medio.



Dentro de la cóclea se “agitan diminutas células pilosas (...) de diferentes tamaños, que corresponden a diferentes longitudes de onda de sonido, cilios más largos para los sonidos de baja frecuencia, cortos para sonidos de frecuencia alta” (Soneschein 2001, p.86). Estas agitaciones son percibidas por el cuerpo humano como sonido, puesto que éste viaja al cerebro por medio del nervio coclear, denominado también nervio auditivo. Sin embargo, “si los cilios no funcionan correctamente, el nervio auditivo no recibe estimulación y, por lo tanto, no puede enviar información al cerebro, por lo que la persona no puede oír” (Kidshealt, 2014, p.1).

Según esta lógica, asumimos que se debería utilizar la nulidad del sonido para representar el silencio absoluto. Sin embargo, para el espectador “el oído es un sentido involuntario y, por lo tanto, el sonido es inevitable ya que percibimos la atmósfera sonora como un continuo” (Chion, 1999, p. 45 y 213), de manera que “la impresión de silencio, no se provoca por la simple ausencia del ruido” (Flomenbaun, s/f, p.1). La respuesta entonces a esta situación contradictoria podría brindar *Gravity* (2013), de Alfonso Cuarón, cuya historia se desarrolla en el espacio, donde no existe aire y por lo cual “las ondas sonoras no se propagan y por consiguiente no hay sonido” (Rivas, 2014, p.1). Para el sonido en ésta película, sus diseñadores Skip Lievsay y Glenn Fremantle, llegaron a la conclusión de que “la forma de representarlo es hacerlo sentir” (Rivas, 2014, p.1); para lo cual se valieron de la utilización de frecuencias bajas y las consiguientes vibraciones que éstas provocan.

David Sonneschein, explica este fenómeno dentro de las cualidades del sonido. El autor llama *Pitch* o nivel de frecuencia, a la característica de las oscilaciones para ser audibles:

Los parámetros del nivel de frecuencia siguen la gradiente de bajas a altas frecuencias, en una audición normal varía desde los 20-20,000 Hz (Hercios o ciclos por segundo) (...). Los niveles de frecuencia bajos



(conocidos como infrasonidos) son percibidos corporalmente de manera retumbante más que un fenómeno acústico ya que la frecuencia se pone tan lenta que los pulsos individuales se distinguen como ritmo en lugar de la oscilación de la frecuencia. Las frecuencias por encima del rango de audición (conocido como ultrasonidos) pueden no ser audibles, pero pueden causar inquietud si emiten de manera alta. (2001: 79)

De esta forma, se podría hablar de la representación de nulidad del sonido mediante la vibración, David Soneschein explica que “como regla general, las frecuencias más bajas hasta alrededor de 65Hz resonarán en la región inferior de la espalda, la pelvis, los muslos y las piernas” (2001, p.83). De esta forma se podría usar la ventaja que la sala de cine posee al poder utilizar el *subwoofer*, “cuyo objetivo es hacer vibrar al espectador en efectos como explosiones y disparos, pero también recrear un ambiente realista reproduciendo los sonidos de muy baja frecuencia de motores, estancias cerradas, escenarios de exterior, etc.” (Rodriguez, 2013, p.1).

Por otro lado, dentro del uso del implante coclear como elemento conformador de la estancia sonora de la sordera, éste, al ser “un dispositivo que se conecta directamente al nervio auditivo que transforma los sonidos del exterior, en impulsos nerviosos para ser transmitidos hacia el cerebro” (Kidshealth, 2014, p.1), permite que las cualidades electrónicas del sonido generado por sí mismo sean verosímiles aunque los electrodos que componen este dispositivo son menores a la cantidad de cilios naturales del oído y por ello se escucha de manera robótica. El análisis de Angel Torre de la Vega, acerca de la percepción del implante afirma que “las señales de voz originales, y sintetizadas a partir de la estimulación que proporciona un implante coclear solo pueden mantener un rango entre 200Hz - 5.5 kHz” (2003,1); afirmación que servirá de lineamiento para sustentar la construcción de esta estancia sonora. Es importante destacar que para lograr este sonido, es muy acertada la utilización de efectos de equalización en la post producción.



Así, mediante lo anterior: las bajas frecuencias, el sonido electrónico del implante, y la ecualización en la post producción, podemos determinar que sí se podría representar las voces escuchadas a través del implante coclear en una persona sorda; así como también su condición de sordera sin necesariamente recurrir a la utilización de un silencio absoluto. Aunque podría resultar interesante experimentar en algún momento clave, develando la verdadera sensación de no escuchar emisión sonora alguna.



CAPÍTULO 3. CONSTRUCCIÓN DEL DISEÑO SONORO

Recordando las ideas de Walter Murch y volviendo sobre los lineamientos conceptuales desarrollados en esta investigación, se hace fundamental recordar nuevamente que la narración sonora es entonces la capacidad de poder contar una historia por medio de elementos sonoros que apoyen a la toma de decisiones de un personaje o que también brinden una información implícita acerca de su estado anímico. Partiendo desde el origen de un proyecto cinematográfico, el guion, es necesario también recapitular que los elementos que finalmente funcionarían dentro de este tipo de narración sonora están en íntima relación con la fotografía, considerada en este caso soporte para la funcionalidad del sonido como agente dramático.

De tal manera, se ha decidido que la propuesta de Diseño Sonoro en el guion *Summer Beats*, sugiera ya un planteamiento visual y una construcción de las estancias sonoras, con la finalidad de situar al lector y posterior espectador en la circunstancia y el personaje desde donde se plantea la narración. Cabe recalcar aquí, que un párrafo constituye un plano, a menos que se encuentre alguna indicación en el guion; de la misma forma, cuando se menciona frases como “el rostro”, “el torso”, “el cuerpo”, se insinúa un Primer Plano, Plano Medio, Plano General; también se han aplicado descripciones como “su espalda descubierta” indicando que es un plano posterior de algún personaje. Incluso el posicionamiento de la cámara puede entenderse con frases como “Desde el escorzo de”; los desplazamientos laterales o frontales con “un recorrido”.

En el caso del sonido, existe el planteamiento de las “estancias sonoras” con frases como “el sonido electrónico” en el caso de implante coclear, o, “la vibración de frecuencias” en el caso de la sordera”; “en condiciones



normales” un sonido escuchado como el común espectador. Una de las premisas que funciona como timón en el cortometraje *Summer Beats*, son los Paisajes Sonoros de Alta y Baja fidelidad, contrastando el mundo natural con el tecnificado. Los silencios intentan apearse a los momentos reflexivos del personaje y los sonidos que se mencionan, a una relación con su universo.

En este sentido, la presencia de sonidos de grillos marca el universo de Esteban, puesto que es un elemento que podría encontrarse en el imaginario de la orilla del río; por otro lado vale especificar que el reconocido “cric” es producido únicamente por los machos de la especie, asociando todo esto con el tema de la sexualidad y su descubrimiento por parte del protagonista. Aguerre explica que “El grillo macho es quien canta de una forma especial para llamar a la hembra frotando una fila de dientes en la superficie inferior de sus alas” (2005, p.1). Por otro lado los pájaros estarán ligados a la presencia de Juliette, su canto refleja lo natural, lo vivo y también la presencia sonora de Juliette. En este sentido su silbido constituye un elemento que se conecta con el canto de los pájaros y será la puerta hacia el interés del personaje principal por ella.

La corriente de río será el elemento siempre presente en el espacio sonoro natural, funcionando como máximo componente de vida, purificación, regeneración, fecundidad, como la deidad que fluye, la femineidad junto con la significación materna. Un claro ejemplo de todo el compendio está presente en el cuadro de Botticelli, *Nacimiento de Venus* (1485), donde el agua se conecta con la Venus desnuda evocando también el pecado original. Además de ello y en una visión técnica, los responsables de sonido en cine recomiendan que un rodaje siempre se mantenga lejos de una fuente de emisión de un río, en vista de que el *hiss* (o ruido de fondo) causado por este es considerado como un “sonido basura”; el hecho de tener un sonido “sucio” inconscientemente se relaciona con la situación de Esteban.



Estudiados ya los temas fundamentales que nos permiten entender los elementos que se pueden utilizar para llegar a una interiorización, además de construir y representar la sordera para este personaje en cinematográfico se puede comenzar con la construcción del Diseño Sonoro para el cortometraje *Summer Beats*.

SUMMER BEATS

GUIÓN CON DISEÑO SONORO

POR: Carmen Johanna López Tumbaco. (Basándose en la versión #14 de guion, realizada por Jairo Fernando Granda)

ESC 1: INT COLEGIO BENIGNO MALO: DÍA

La rama de un árbol se mueve mientras el sonido del viento sopla suavemente. Aparece el sonido de un riachuelo y el canto de los pájaros; la orquesta natural paulatinamente se mezcla con una ensordecedora sirena de colegio.

La ventana, desde el interior de un aula de clases, enmarca la misma rama del árbol. El estrépito de los buses y la construcción de un edificio provienen de afuera. La sirena se apaga y unos lejanos gritos de varones se hacen presentes.

La puerta del aula de clases vacía es el inicio de un recorrido que muestra una pared de ladrillo, intercalada por varias aulas vacías. Este recorrido poco a poco se acerca al sonido de aquellos gritos.

Un patio, tras el final de este recorrido, muestra a lo lejos unos estudiantes formando un círculo, en el que parece desatarse una pelea.

En el interior del ruedo, Carlos (17) mira a su contendiente mientras forcejea; los gritos del exterior del ruedo son menos fuertes que el sonido del roce de los zapatos, jaloneo de ropa y jadeo de ambos muchachos. Súbitamente Carlos golpea varias veces a Esteban y es apoyado por algunas voces.



Desde el rostro de Esteban, quien deja de retroceder y detiene de los brazos a Carlos, hay un recorrido que permite finalmente ver su escorzo, la oreja izquierda tiene la cicatriz reciente de una operación. Los gritos de los estudiantes se mezclan con una resonancia de frecuencias bajas mientras se descubre paulatinamente esta cicatriz; el fondo del cuadro desenfocado sugiere la imagen de algunos estudiantes que gritan enmudecidos, únicamente se percibe la resonancia de frecuencias bajas. Carlos aparece en el cuadro y mueve sus labios sin poder escuchar sus palabras, forcejea para soltarse de Esteban.

CARLOS (sin sonido)

¡Te voy a sacar la Puta!

La señal de frecuencias bajas continúa, Esteban detiene a su rival y le da un cabezazo. La sensación vibrante de la baja frecuencia se conecta con el golpe del cráneo.

Los gritos de los jóvenes reaparecen mientras, desde el escorzo de Ricardo se puede ver a Esteban y Carlos, ambos en el piso, Esteban sobre Carlos lo golpea acaloradamente. Ricardo lo apoya gritando y tras él, un sonido de tacones se acerca.

La Mujer Alta (25) llega y se para alado de Ricardo, éste ensimismado en sus gritos tarda en percatarse de su presencia. Los alaridos de alrededor disminuyen y llegan a ser susurros que mencionan la presencia de la profesora. Ricardo reacciona e inmediatamente separa a Esteban de Carlos.

Esteban se levanta y entre el silencio de los susurros, el lejano ruido del tráfico y de la construcción exterior se presentan nuevamente. Su pecho con respiración agitada muestra la camisa sucia y su rostro sudoroso. Esteban observa a la profesora. Ella aparece frente a Esteban, su espalda tiene un disimulado escote.

El silencio permite percibir el molesto motor de un autobús, que al arrancar pareciera elevar el ruido de todo el ambiente. Esteban intenta hablar, el motor está cada vez más presente, Esteban mira a la profesora, titubea, La Mujer Alta pregunta sobre lo ocurrido enmascarando el sonido del autobús.

MUJER ALTA

Ustedes dos ¡otra vez!

CARLOS



Profe, ¡él empezó!

RICARDO

¡Calla mentiroso!

CARLOS

Profe, ¡él empezó! ¡Vea lo que me hizo!

MUJER ALTA

¡Ya, ya, ya! Ustedes dos, (hacia Carlos y Esteban) a la dirección.

Sus voces se interrumpen mientras Esteban se mantiene frente a la Mujer Alta. Sin mencionar una sola palabra, el zigzaguo de su mirada pareciera dirigirse únicamente hacia las bocas de los jóvenes y la mujer alta.

ESC 2: INT COMEDOR: NOCHE

El rostro de Esteban mira atento, mientras su mano cubre la oreja izquierda, el sonido de un televisor tiene cualidad electrónica, como mal sintonizada. Esteban retira su mano de la oreja dejando ver un implante coclear. Una voz femenina se presenta, sonando también electrónica.

MADRE

Esteban, ¿Esteban?

La madre(40) y Esteban sentados en la mesa del comedor; ella lo mira con atención mientras el sonido del televisor se percibe en parámetros normales. La madre habla, pero Esteban le responde en señas haciendo que el sonido del roce de su ropa se escuche sobre el audio del televisor.

MADRE

¿Cómo estuvo tu día?

ESTEBAN (en señas)

Ricardo olvidó el deber de matemáticas.

Esteban vuelve hacia la televisión. La madre insiste llamándolo verbalmente.

MADRE

Esteban, ¿qué hiciste hoy?

ESTEBAN (en señas)

-¿qué?

Desde el escorzo de la madre, ella toma el control y coloca "mute" en la tele. El sonido del silencioso comedor está liderado por un segundero; al exterior, un apacible ambiente alejado de tráfico deja percibir las voces de algunos niños jugando "lirón, lirón". Esteban



gira hacia su madre y mirándole fijamente los labios, le responde en señas.

ESTEBAN (en señas)

No te entiendo

La madre y Esteban conversan frente a frente. El sonido del segundero cada vez está más presente en su conversación mezclándose con el canto exterior de los niños.

MADRE (en señas)

-Esteban, ¿Recuerdas cuando veías la televisión en silencio?

y ahora puedes escuchar-

ESTEBAN (en señas e interrumpiendo)

¡No quiero ir!

MADRE (en señas)

¡Tienes que ir!

Desde el escorzo de la Madre, Esteban desvía su atención al televisor activando su sonido. Este ruido cubre la canción del exterior, "que pase el hijo del conde, que se ha de, se ha de, se ha de, quedar". La madre lo llama una vez más

MADRE

¡Esteban!

Desde el escorzo de la Madre, Esteban se retira el implante coclear manteniendo la atención en el televisor. La madre se levanta y la resonancia de frecuencias bajas se incrementa a medida de que la madre se acerca al televisor y lo cubre con su cuerpo; la oreja izquierda de Esteban queda enmarcada, en el fondo la madre le habla en señas, solamente se pueden leer sus labios. Ni su voz, ni el sonido del televisor se escuchan, solamente aquella resonancia está presente.

MADRE (en señas)

¿No quieres ir? ¡Bien! No vayas, pero no voy a estar aquí siempre para resolver tus problemas. Me dices: ¡Soy un adulto!
¡Ya no soy un niño! Pues entonces sé un adulto.

La madre le toca el labio golpeado y se retira.

Esteban hace una mueca de dolor y luego de seguir con su mirada a la madre, regresa hacia la televisión, tratando de ocultar un sentimiento que lo afecta. La resonancia sigue presente.



ESC 3: EXT CALLE DÍA: SONIDO INTENSO

El implante coclear en la oreja de Esteban está encendido y el sonido de una cadena de bicicleta es enmascarado por varios motores; los autos y la gente lejanos, se desenfocan constantemente. Súbitamente el sonido de un pitido lo sobresalta.

Su cuerpo tenso gira hacia el auto que pita muy cerca de él y pasa rápidamente. Esteban se sube a la bicicleta mientras el sonido electrónico los motores cubre el entorno, un bus acelera, una moto pasa rápidamente, el pito de un policía, el sonido del pesado transporte mientras este desacelera, sus llantas frenan sobre asfalto seco a causa del sol canicular. Esteban se quita el implante, el ruido cesa, solo aquella vibración de bajas frecuencias está presente. Esteban pedalea y pasa por los autos estancados, el bus, el policía pitando. El joven sigue pedaleado en el silencio de su sordera hasta perderse de vista en el espeso tráfico. A medida que se aleja el ruido del embotellamiento aparece nuevamente.

ESC 4: EXT PARQUE LINEAL DÍA: ESTEBAN AL DESCUBIERTO

Varios troncos al borde de un camino de tierra, césped alrededor. Entre el canto de pájaros se percibe el rasgado de una cadena de bicicleta, el sonido se hace mucho más presente; Esteban, impulsándose con velocidad se acerca rápidamente, su cuerpo está detenido sobre los pedales de la bicicleta. Esteban salta un tronco que atraviesa el camino, se sienta y pedalea dejando a su paso las marcas de las llantas en el suelo. El sonido del ladrido de algunos perros se mezcla con la cadena; un joven aparece, la espalda pareciera ser de Carlos, su nuca sugiere que sigue con la mirada las marcas del recorrido de Esteban, su perfil confirma que efectivamente, es el rival del adolescente. Carlos bebe de su termo, mientras rastrea con la mirada al joven que se ha perdido de vista. El sonido de la cadena desaparece dejando únicamente el ladrido de perros en el lugar, su sonido es muy elevado.

ESC 5: EXT BOSQUE DÍA. "EL PÁJARO"



Silencio profundo, solamente la vibración de frecuencias bajas. La oreja de Esteban sin el implante coclear muestra un fondo verde desenfocado que sugiere vegetación.

La vegetación rodea a Esteban quien toma el implante coclear de su pantalón, se lo coloca, el silencio desaparece, el zumbido de un mosco se presenta con cualidades electrónicas. Su cabeza y todo el cuerpo parecen seguir el sonido electrónico, el mosquito vuela de un lado al otro hasta perderse entre el canto de algunos pájaros, que también suenan electrónicos.

Vegetación, árboles movidos por el viento, uno tras otro dejan oír los varios pájaros que presentan alrededor. El sonido electrónico continúa. Los pájaros cantan armónicamente mezclándose con el "cric, cric" de los grillos alrededor. La brisa mueve las hojas de los árboles con más fuerza. El recorrido termina en el rostro de Esteban quien escucha ensimismado la sinfonía natural.

ESC 6: EXT RÍO: DÍA. "JULIETTE APARECE"

Esteban sale del río, el sonido de la corriente, que fluye apaciblemente, se mezcla con el trinar de los pájaros del entorno; su cuerpo húmedo apenas tiene un bóxer mojado pegado al cuerpo. A lo lejos, apenas se percibe lo que parece ser un silbido, este se entrecorta y vuelve a presentarse, como si alguien tomara aire para continuar. Esteban no se percata.

Esteban se sienta mientras come unos chocolates, el pecho desnudo denota su respiración relajada, el perfil de su oreja sin el implante coclear solamente permite escuchar aquel sonido sórdido de frecuencias bajas, el fondo desenfocado apenas deja ver el color verde del entorno.

El silbido está mucho más presente, la mochila, zapatos y ropa, cercanas a la mano de Esteban, también se encuentran apoyadas sobre el césped. El silbido es cada vez más cercano, parece imponerse sobre la corriente y el canto de pájaros. Súbitamente el silbido desaparece permitiendo apreciar el canto lejano de varios grillos entre el sonido de la corriente y las aves.



Esteban sentado en el césped termina de comer sus chocolates, su cuerpo relajado gira para guardar la envoltura en su mochila. El sonido de los grillos parecieran encontrarse cerca del lugar, desde donde se observa a Esteban, quien mirando a lo lejos sobresaltado, toma sus pertenencias y corre de inmediato hasta perderse. El entorno se mantiene cubierto por el sonido de los grillos.

Detrás de un árbol, Esteban ajusta su bermuda. Sus rodillas se ven, su torso tenso y desnudo se mueve al ritmo de su respiración, mientras velozmente se coloca su camiseta que tiene en el pecho una serigrafía. Los grillos parecieran habitar en el árbol, dejando escuchar también la corriente que fluye a lo lejos. Esteban espera tras el árbol, nada sucede, solamente el sonido de los grillos y la corriente. Esteban espera. Una silueta femenina cruza de un lado al otro del borde del río, lugar donde esteban comía sus chocolates. Un trinar de pájaros mucho más agudo se hace presente. Esteban oculto tras el árbol, percatándose de no ser visto, lentamente gira hacia un costado para mirar a la silueta que se ha detenido frente a la envoltura de chocolates, sobre el césped; su oreja se muestra sin el implante y a medida de que Esteban observa la enigmática imagen, un recorrido que se acerca a su rostro, deja fuera de cuadro sus rodillas, su cadera, su cintura, su ombligo, su pecho; al final del recorrido, únicamente la queda su oreja. A lo lejos está la imagen femenina desenfocada. De la misma forma del recorrido, aquel trinar agudo, mezclado con los grillos y la corriente, paulatinamente se pierde hasta llegar nuevamente al sonido sórdido de frecuencias bajas.

ESC 7: INT DORMITORIO: NOCHE "LA COLECCIÓN"

Esteban, sentado en su cama, observa con atención una libreta mientras lentamente pasa sus hojas. Desde el exterior, el sonido de los sapos mantienen un continuo croar rítmico mezclado con lejanos animales nocturnos. Esteban permanece atento a su libreta, la analiza. El ambiente ultra silencioso del interior de la habitación deja oír el paso de las hojas del cuaderno del muchacho.

Varios dibujos hechos con lápiz están presentes en las hojas, la mano de Esteban se detiene sobre un bosquejo



de la imagen femenina recientemente vista. El sonido de una pequeña llovizna cae sobre las ventanas del cuarto, la imagen femenina, delgada, de piernas largas, permanece sin rostro, el dedo de Esteban pasa suavemente por aquel dibujo incompleto, mientras el sonido de las gotas que caen suavemente sobre los cristales continúa.

ESC 8: INT DORMITORIO: NOCHE. "SUEÑO HÚMEDO"

Esteban permanece dormido sobre su cama, su pecho desnudo y relajado apenas está cubierto desde la parte superior del ombligo por una delgada sábana. Alrededor de su cama, todavía hay algunos juguetes. El croar de los sapos sigue presente y los lejanos grillos parecen continuar cantando. Poco a poco la respiración de Esteban se escucha más cercana, mientras una mano femenina lentamente sube desde la parte inferior de las sábanas, el canto de los grillos se mezcla con su respiración, repitiéndose varias veces hasta formar un eco.

Mientras el eco causado por los grillos continúa, la mano femenina sube lentamente por el pecho hasta llegar al rostro Esteban que luce agitado, su perfil muestra la falta del implante coclear, su boca entreabierta parece exhalar cada vez más fuertemente mientras el sonido de su respiración pareciera cubrir todo el entorno. La mano femenina toca los labios del Joven, levemente se puede escuchar una corriente de agua. Una boca con labios delgados y definidos se acerca hasta los labios de Esteban, el canto de algunos pájaros se une al sonido del mencionado ambiente nocturno. La boca se aleja, una imagen desenfocada de este cuerpo femenino se presenta junto al joven. El conjunto sonoro de grillos, respiración y voz ahogada, agua y pájaros, se reproduce con mayor intensidad, a medida de que nuevamente la mano femenina acaricia el pecho de Esteban pareciendo bajar hasta sus genitales. Esteban respira extasiado.

ESC 9: EXT ORILLAS DEL RÍO: DÍA. "EL DIBUJO DE JULIETTE"

Esteban escondido entre los matorrales observa por unos binoculares, su rostro permanece atento. El sonido de



la corriente del río tiene un flujo moderado pero mucho más rápido.

La imagen proveniente de los binoculares muestra unos pies sobre las pequeñas rocas de la orilla del río, el agua corre a lo lejos, mas solamente se percibe el sonido de la frecuencia baja. Un recorrido permite ver la imagen de unas rodillas descubiertas y una mano sosteniendo el cigarrillo, la misma se levanta siendo acompañada por el mencionado recorrido hasta llegar al rostro de Juliette (17), ella da una bocanada de su tabaco, gira hacia el río, suelta el humo y permanece mirando la corriente, luego se levanta y camina hacia la espesura de unos árboles.

El sonido de la corriente vuelve a hacerse presente mientras Esteban se incorpora, la vegetación cubre el cuerpo del muchacho hasta las rodillas. Esteban sigue con los binoculares el caminar de Juliette, el agudo trinar de pájaros vuelve al ambiente, a lo lejos los grillos cantan.

El sonido sordido acompaña la imagen de los pies de Juliette, un recorrido pasa por esta imagen y tras el tronco de un árbol, finalmente se descubre el rostro de la joven. Ella, recostada sobre el césped, se coloca unos audífonos y pareciera empezar a silbar, nada se escucha.

Esteban, quien se oculta de Juliette tras este árbol observa con atención. Su oreja, a lo lejos pareciera estar sin el implante coclear mientras el joven se toca el bolsillo de su camisa. Esteban titubea, observa, el sonido de los grillos está presente, el silbido es exactamente el mismo que cuando Esteban salió desnudo de la orilla. Esteban observa fijamente a Juliette y se coloca el implante coclear. Súbitamente la melodía, sobre el fondo del paisaje sonoro, se presenta con cualidades electrónicas, el ambiente sonoro también toma esta particularidad. La imagen del muchacho parece enfocarse y desenfocarse levemente mientras Esteban sorprendido escucha con atención el silbido.

La mano de Esteban dibuja el rostro en la silueta sin rostro de su libreta, el silbido electrónico permanece.

La oreja de Esteban con el implante coclear y su rostro atento al dibujo, el silbido deja de escucharse. Esteban levanta la mirada y observa a Juliette.



El ambiente de los pájaros, con trinar agudo se reproduce junto a un canto de grillos, todo se mantiene electrónico. El rostro de Juliette la muestra clavando la mirada en Esteban.

Esteban rápidamente se oculta tras el árbol, solamente el sonido de pájaros y grillos lo acompaña pero parece desaparecer dejando únicamente el sonido de la corriente del río, con cualidades electrónicas. Esteban titubea, torpemente intenta huir, se frena, permanece oculto, traga saliva, su seño parece temblar, mientras solamente escucha la corriente del río, que en pocas ocasiones se interrumpe por el canto de los grillos. Esteban oculto mira a su alrededor buscando una salida, un sonido electrónico de crujido es percibido sin definirse, Esteban se detiene, el crujido vuelve a presentarse, silencio solamente la corriente del río, el crujido se repite una vez, otra vez, otra más, Esteban, quien estaba paralizado, lentamente gira hacia Juliette.

Juliette, con los audífonos puestos baila pisando fuertemente unas hojas secas sobre el césped, ella baila ensimismada.

Esteban la observa cautivado mientras el crujido de las pisadas parece formar una melodía con los grillos. El Himno Nacional aparece.

ESC 10: EXT PATIO DE COLEGIO: DÍA. "LA ADVERTENCIA"

Esteban escucha el Himno Nacional su rostro denota su absoluta concentración, vuelve en sí, su cabeza gira hacia lo que parecerían ser sus compañeros dejando ver el implante coclear sobre su oreja, vuelve a la posición firmes, intenta seguir la tonada que mantiene cualidades electrónica.

El Himno Nacional se escucha en condiciones normales. Entre varios alumnos Carlos, al extremo de la primera fila, deja de cantar y observa a Esteban quien está al otro extremo, Carlos parece mirarlo burlonamente. Ricardo, quien permanece entre Carlos y Esteban se percata de la acción de Carlos e intenta llamar la atención del joven que sigue con dificultad la letra del himno nacional. Ricardo codea a un compañero el cuál continúa esta acción por la fila de alumnos, hasta



llegar a Esteban, éste finalmente observa a su amigo. La construcción del exterior comienza nuevamente a escucharse, Ricardo se comunica en señas, el sonido del roce de su ropa, a causa del movimiento se presenta sobre la construcción exterior y el Himno Nacional.

Ricardo (en señas)

¡Hoy no puedes faltar!

La mujer alta camina a lo largo de la fila observando a Ricardo y lo interrumpe susurrándole.

Mujer alta

¡No pueden hablar ahora!

Ricardo

¡Pero si no estamos hablando!

Mujer alta

¡La última vez Ricardo!

Esteban regresa a la posición firmes mientras la mujer alta se cruza frente a él, Esteban la sigue con la mirada mientras el sonido de la construcción y el himno nacional tienen cualidades electrónicas.

**ESC 11: EXT ZONA PRIVADA, ORILLA DEL RÍO: DÍA.
"JULIETTE EN EL RÍO"**

La oreja de Esteban con el implante coclear. El joven, sostiene en su espalda la mochila y vestido con uniforme de colegio, camina entre la espesura verde. El sonido de los pájaros alrededor se presenta con cualidades electrónicas. Esteban se detiene, el trinar agudo de pájaros aparece junto con la corriente del río. Esteban mira a lo lejos, se acerca lentamente; en el fondo, no muy lejano, unas prendas descansan sobre una roca, entre ellas están los audífonos que sostenía Juliette, un walkman y tras este, un *brassiere* de color chillón, el canto de los grillos también suena con cualidades electrónicas.

Con este sonido del ambiente, el rostro de Esteban parece examinar cada una de las pertenencias, titubeante observa hacia la orilla, los pájaros y grillos parecen reproducirse con una armoniosa melodía.

Juliette se encuentra en el río, ella nada, su espalda descubierta, el sonido de la corriente parece correr más rápidamente, todo esto se presenta con cualidades electrónicas.



El torso tembloroso y rostro sonrojado de Esteban desvían la mirada de Juliette observando nuevamente las pertenencias. El sonido natural finalmente se reproduce en condiciones normales.

El walkman, los audífonos, el *brassiere* y otras cosas continúan sobre la roca, silencio, los animales parecieran haberse callarse dejando escuchar únicamente la corriente del río. Al fondo, Esteban observa titubeante, se acerca inclinándose y doblando sus rodillas para esconderse, se detiene y observa nuevamente al río.

La espalda desnuda de Juliette, ella observa fijamente al muchacho sin cubrir su desnudes. Esteban la mira ensimismado, la corriente se escucha sumamente cercana cuando el ladrido de algunos perros pareciera percibirse a lo lejos. Juliette deja de observar a Esteban y sobresaltada pareciera cubrir sus pechos y se sumerge en el agua hasta el cuello.

Carlos, con sus manos sobre los tirantes de su mochila mira sorprendido a los jóvenes, ríe, unas pisadas se escuchan Carlos gira sonriente y se corre fuera del lugar. Las pisadas de Esteban se acercan hasta que el joven finalmente persigue a su rival pasando rápidamente por las ramas que dejan caer sus hojas, Esteban se pierde de vista dejando únicamente las ramas en movimiento, en medio de los ladridos y la corriente.

ESC 12: EXT BOSQUE DÍA. "AJUSTE DE CUENTAS"

Silencio, vegetación alrededor, apenas algunos pájaros lejanos y sapos parecen escucharse. Entre unos árboles distantes Carlos se cruza por los troncos riendo, Esteban lo sigue, los muchachos se pierden entre vegetación casi inmóvil.

Las pisadas cada vez están más cercanas, Carlos se acerca corriendo mientras ríe, se detiene y gira esperando a Esteban que lo persigue. Carlos continúa burlándose, jadea, su espalda parece mostrar una agitación acelerada Esteban se acerca. Carlos parece reírse esperando que Esteban se detenga, el mismo se acerca y acelera su carrera. El sonido de un golpe y la cabeza de Carlos tirada hacia atrás por la fuerza del mismo, las carcajadas cesan, Carlos cae. Silencio, nuevamente se perciben los pájaros lejanos y sapos.



Las piernas de Esteban parado firmemente. Al fondo Carlos sobre el césped, sosteniendo su mano sobre la boca, clava la mirada en Esteban, respira fuertemente.

ESC 13: INT DORMITORIO DE ESTEBAN: NOCHE. "ESTEBAN Y LA MÚSICA"

El rostro de Esteban pareciera inspeccionar algo, el sonido de unas teclas se hacen presentes sobre el fondo del ambiente exterior, donde algunos sapos y grillos cantan. Todo se escucha en condiciones normales, el sonido de un carrete o una cinta retrocede.

El walkman sostenido por las manos de Esteban mantiene una cinta retrocediendo, se para, nuevamente se reproduce.

El sonido de las teclas vuelve a presentarse, la espalda del joven descansa sobre su silla de escritorio alumbrado por la lámpara de estudio. Un recorrido se acerca hacia el joven quien se coloca los audífonos. El ambiente ultra silenciosos permite percibir una melodía llena de *beats* que vibran por las bajas frecuencias; con cualidades electrónicas, la tonada incrementa su volumen a medida de que el recorrido llega hasta la nuca del joven.

Esteban, en un fondo oscuro, únicamente está iluminado por una fuerte luz. La música toma condiciones normales a medida de que un recorrido rodea al muchacho que parece escuchar claramente y sigue la melodía con su cuerpo, sintiendo la vibración en su pecho, siguiendo con la cabeza el ritmo. Esteban ensimismado lentamente abre los ojos y dirige su mirada al fondo, donde Juliette aparece y lentamente se acerca a Esteban bailando al ritmo de la música, Esteban continua mirando a la muchacha. El recorrido circular nuevamente rodea a los jóvenes que bailan al ritmo de la música mientras una serie de luces bañan de diferentes colores el lugar.

ESC 14: INT SALA DE TERAPIA DÍA. "DIFICULTAD PARA HABLAR"

Silencio absoluto en el ambiente, una mano femenina sobre la hoja de un cuaderno que tiene una lista de varias palabras, la imagen se enfoca y desenfoca. Una



voz femenina aparece y dice las palabras del cuaderno, seguida de la voz de Esteban, que vocaliza con dificultad. La máscara electrónica sobre los sonidos está presente. Varias listas de palabras que se enfocan y desenfocan sin permitir divisar nada más que aquella mano.

TERAPISTA (off)

Beso

ESTEBAN (off)

Be-zsso

TERAPISTA (off)

Muñeca

ESTEBAN (off)

Múñe-ca

TERAPISTA (off)

Boca

ESTEBAN (off)

Boca

El perfil del rostro desenfocado de Esteban es observado por la Madre que al fondo escucha con atención cada una de las palabras, tras el diagnóstico de la voz femenina, la madre parece celebrar, todo se escucha en condiciones normales.

TERAPISTA (off)

¡Muy bien Esteban! Empiezas a vocalizar mejor. Ahora yo voy a decir unas palabras y luego las repites, pero no me mires, solo escucha... Beso

El rostro de Esteban finalmente es enfocado mientras este cierra los ojos, el implante coclear está presente en su oreja. Las voces, el ambiente, todo se torna nuevamente electrónico Esteban repite. (Un solo Plano)

ESTEBAN

Bez-zso

TERAPISTA (off)

Chompa

La palabra, imperceptible bajo la máscara electrónica deja a Esteban en silencio, Esteban espera que la voz femenina repita la palabra. El rostro de aquella voz se acerca al rostro de Esteban, mas gira ocultando la mitad de su cara. La terapeuta repite nuevamente.

TERAPISTA

Chompa



El rostro de Esteban se mantiene atento, su ceño fruncido, intenta abrir los ojos. Todo se enfoca y desenfoca levemente mientras la voz, cubierta con sonido electrónico interrumpe la acción de Esteban.

TERAPISTA (off)

¡No me mires! Escucha, chom-pa

ESTEBAN

No

El rostro de la terapeuta nuevamente se acerca al rostro de Esteban, la terapeuta vuelve a girar ocultando la mitad de su rostro. Todo parece desenfocarse con mayor rapidez.

TERAPISTA

Chom-pa

Esteban se mantiene en silencio, sus labios tensos, su ceño fruncido, con la cabeza baja abre los ojos párpados lentamente. En el fondo, la imagen de la madre vuelve a enfocarse, ella observa preocupada. (Termina plano)

El sonido vuelve a presentarse en condiciones normales, la mano de la terapeuta señala la palabra "chompa" sobre el cuaderno marcando un recorrido que llega hasta su rostro finalmente descifrado, la palabra se escucha claramente.

TERAPISTA

Chompa

La madre, a lo lejos observa el rostro de la terapeuta, que frontal al rostro de Esteban, lo examina. Esteban mantiene su mirada en el cuaderno, sin atreverse a levantar la mirada hacia la Terapeuta.

ESTEBAN

Chompa

ESC 15: EXT ORILLAS DEL RÍO: DÍA. "LA NOTA"

Las manos de Esteban sostienen un walkman, el sonido de sus pisadas sobre las hojas secas se presentan sobre la lejana corriente del río, que pareciera correr mucho más rápidamente. El canto de los grillos



mantiene un ritmo lento, de igual manera las pisadas de Esteban.

Un sonido sórdido, el rostro de Esteban muestra su oreja sin el implante coclear, su mirada perdida se mantiene mientras un recorrido lo acompaña hasta que el joven vuelve en sí. Esteban se detiene y observa a lo lejos.

El mismo sonido sórdido mientras un recorrido por el piso deja ver a su paso varias hojas secas que conducen a un tronco. Este sostiene en una de sus ramas la mochila de Esteban.

El sonido de la corriente, con un fluir rápido, aparece nuevamente; a lo lejos los grillos parecieran cantar más activamente. Desde la mochila suspendida en la rama, la imagen de Esteban se acerca clavando su mirada en este objeto. Esteban llega hasta la misma, la toma, busca en su interior acompañado por el canto de los grillos. Esteban solamente encuentra una nota, la lee con detenimiento, sus labios se mueven sin pronunciar sonido alguno, Esteban traga saliva, mira a su alrededor sonriente, se muerde los labios, mira nuevamente la nota. El sonido del silbido de Juliette aparece.

Mientras el silbido se mantiene, las manos de Esteban sostienen una nota que tiene escrito "4pm".

ESC 16: INT BAÑO: DÍA. "EL DISCURSO"

El reflejo de Esteban, en un espejo. El mirando sus labios se mueve haciendo aparecer la parte posterior de su oreja sobre aquel reflejo; la imagen se enfoca y desenfoca levemente. El ambiente silencioso permite captar a lo lejos, un canto de gallos con cualidades electrónicas. Esteban suspira, se mira fijamente, coloca sus manos sobre el mesón del baño y mirando sus labios, abre la boca pero es interrumpido por el canto de los gallos. Esteban suspira nuevamente, se mira, intenta por segunda vez.

La puerta del baño, entreabierta permite percibir el sonido reverberante de la voz de Esteban que choca entre las cerámicas.

ESTEBAN (off)



Hola, soy Este- Essssteban. ¿Y tú?

La voz de Esteban finalmente se escucha sobre el canto de los gallos, mientras los tacones de la madre subiendo las escaleras anticipan su llegada. El marco de la puerta del baño es cubierto por el cuerpo de la madre que sostiene una canasta de ropa. Caminando sigilosamente, se detiene y escucha la voz de su hijo. (Un solo plano).

ESTEBAN (off)

¿Y tú? Hola, me lla- Me llamo
Esteban. ¿Y tú?

La madre permanece estática, sus ojos parecen humedecerse, se toca la boca. El sonido de los gallos se detiene, escuchándose, en la calle del exterior, solamente la voz de algunos niños jugando nuevamente. Un pito de buseta se presenta. Los niños se despiden.

NIÑOS (off)

¡Chao Mami!

La buseta arranca mientras la voz de Esteban lo delata practicando nuevamente. La madre suspira mientras escucha atentamente. (Termina Plano)

ESTEBAN (off)

Hola me llamo Esteban ¿Y tú?

ESC 17: EXT AVENIDA: DÍA. FLASH BACK. "ESTEBAN Y SU MADRE"

La voz de varias personas aparece y desaparece a medida que sus cuerpos, desde la cintura, se presentan en la imagen. Oficinistas, estudiantes universitarios, una pareja de abuelos, novios, un par de señoras, todos hablan entre si cubriendo con el sonido de sus diálogos, el sonido tráfico, que también se oculta tras sus cuerpos. Por un corto tiempo las personas dejan de pasar permitiendo divisar a lo lejos, tras los autos de la avenida, una banca en el parque lineal, donde Esteban y su madre permanecen sentados.

Desde el perfil de la madre pensativa, Esteban cabizbajo, en el fondo de la imagen se mantiene en silencio. El sonido del tráfico los acompaña; la madre gira hacia su hijo, le toca el hombro, sonríe. El sonido del tráfico disminuye permitiendo escuchar el



roce de la ropa mientras la madre conversa con Esteban.

MADRE (en señas)

¡Qué bien que puedas escuchar!

ESTEBAN (en señas)

¿Tú crees?

Desde la imagen de la madre, Esteban le desvía su mirada, dirigiéndola nuevamente hacia el tráfico, que parece apoderarse nuevamente del entorno sonoro, el joven suspira. La madre titubea, finalmente retira el implante coclear que se encuentra sobre la oreja de Esteban mientras un recorrido que empieza desde el perfil de la madre termina con los torsos y rostros de ambos enfrentados. Todo el sonido desaparece, no hay vibración de frecuencias bajas, todo está enmudecido. Esteban y su madre se mira fijamente, en este silencio absoluto nada se escucha, solamente la imagen enmudecida.

ESTEBAN (en señas)

Me gusta oír, pero me gusta el
silencio

MADRE (en señas)

Tranquilo, así es al principio. Ahora
tenemos que practicar, poco a poco

Esteban enfrentado a su madre, suspira hondamente, permanece observándola, su ceño fruncido, su mirada cansada. Esteban continúa.

ESTEBAN (en señas)

¿Será siempre tan difícil?

MADRE (en señas)

Hijo, siempre es difícil... Comunicarse
con otros, siempre es difícil.

Esteban deja de mirar a su madre, se recuesta sobre su hombro. La madre le rasca la cabeza suavemente mientras la canción de Juliette se presenta desde este silencio absoluto.

ESC 18: INT DORMITORIO: DÍA. "ESTEBAN PRACTICA"

La música de Juliette presente sobre cualquier otro elemento sonoro. La mano de esteban tomando una camiseta, tomando una camisa.

El rostro de Esteban gesticula "i" "u".



Las manos de Esteban anudan los cordones, retiran los cordones, colocan unos nuevos.

Los pies de Esteban se sacan los zapatos, haciendo fuerza en los talones.

Sus manos anudan otros zapatos.

Esteban se coloca una camiseta mientras gesticula la palabra "Esteban". Esteban sobre su torso desnudo se coloca una camisa.

Las manos de Esteban cierran los botones.

Desde la oreja de Esteban se observa su imagen frente a un espejo, mientras el joven se mira fijamente, se acicala el cabello y mirándose fijamente vuelve a gesticular "i" "u". Solamente la música de Juliette está presente.

ESC 19: EXT CALLE: DÍA. "EN CAMINO"

La canción de Juliette está presente y el rostro de Esteban con sus labios contraídos, su respiración agitada y su mirada zigzagueante de un lugar a otro, permite verlo avanzando entre la multitud. Poco a poco la canción se mezcla con el ambiente transitado de gente y autos, que se mantiene con cualidades electrónicas. Esteban traga saliva y sigue avanzando, se muerde los labios, parece detenerse, suspira, avanza nuevamente. Las voces de unas jovencitas parecieran acercarse hacia el rostro tenso de Esteban, quien desvía su mirada hacia el piso. La silueta de unas colegialas que pasan alrededor de Esteban, cruzándose abruptamente mientras ríen a carcajadas e ignoran la presencia del joven. Esteban parece contraer sus hombros a medida de que las muchachas caminan en dirección contraria al joven. La silueta de las jóvenes las muestra empujándose la una a la otra, sin haberse percatado de Esteban. Este levanta su rostro, suspira hondo nuevamente y continúa su recorrido mientras el sonido de la canción desaparece, dejando únicamente el ambiente urbano, del lugar.

ESC 20: EXT ORILLAS DEL RÍO: TARDE. "LA CITA"

El agua del río corre rápido y choca fuertemente contra las piedras provocando que el sonido de la corriente sea muy alto. A lo lejos, Esteban se acerca hasta la orilla, el agua fluye dejando mirar a Esteban que se detiene y mira a su alrededor.



El árbol que mantenía suspendida la mochila de Esteban, se muestra junto a la orilla, donde el joven, con su camisa bien planchada, camina impacientemente. La corriente del río corre más rápido que nunca y es acompañada por el sonido de los grillos que cantan activamente. El sonido toma cualidades electrónicas cada vez que Esteban se pasea por el lugar, volviendo a la normalidad acústica cuando el joven se pierde de vista. Esteban camina de un lado al otro repetidas veces, mira su reloj, alrededor solamente el canto de los grillos y la corriente del río lo acompañan. Esteban se detiene, gira y mira el río fluir, su espalda tensa parece relajarse, Esteban mira una vez más su reloj, su respiración parece calmarse. Esteban se toca la oreja izquierda y se retira el implante coclear. Nada se escucha, Esteban permanece apacible en el silencio de sordera.

El rostro de Esteban cabizbajo finalmente se relaja, su pecho mantiene una respiración calmada mientras el joven cierra sus ojos en medio del sonido sordido. La vibración de su corazón latiendo vuelve a un ritmo calmado, sin escucharse sonido alguno, solamente aquella frecuencia baja. A lo lejos llega Juliette, ella lo mira desde los binoculares del muchacho.

El trinar agudo de los pájaros vuelve, el sonido de las pisadas de Juliette rompen las hojas secas mientras el perfil de Esteban lo muestra sin el implante coclear, este continúa con sus ojos cerrados. El sonido de la corriente parece cubrirse parcialmente por el trinar de los pájaros que armoniosamente son acompañados por los grillos del entorno. Juliette llega atrás de Esteban, lo observa, consternada lo toca por el hombro. Esteban abre sus ojos y rápidamente se da la vuelta, mira a Juliette quien sonriente lo saluda.

JULIETTE

¡Hola!

El sonido de las frecuencias bajas parece vibrar con mucha rapidez mientras un recorrido se acerca lentamente hasta el rostro de Esteban quien vuelve en sí y se coloca nuevamente el implante coclear. El recorrido continúa, la armonía de los grillos y pájaros reaparece con cualidades electrónicas, Esteban traga saliva, mira fijamente a Juliette, abre



levemente sus labios, el recorrido continua y finalmente termina, estático en el rostro de Esteban, silencio. Esteban abre su boca, finalmente su voz se escucha claramente.

ESTEBAN

Hola, me llamo Esteban ¿Y-

JULIETTE (interrumpiendo off)

¿Estebaaan?, Excusez-moi, Je ne parle pas
L'espagnol

Esteban retrocede consternado, la oreja y parte de la nuca de Juliette aparece a medida que la joven habla. Esteban mira a la muchacha en un silencio ambiente donde solamente se escucha la corriente del río.

Juliette frente a Esteban saca de su cartera la libreta de dibujos y una cartuchera, entrega las pertenencias. Sobre la corriente del río el roce de sus manos con la tela de su cartera y el movimiento de cada uno de los elementos se escucha nítido. Esteban consternado entrega el walkman a Juliette, ella le sonríe y se aleja hacia la orilla. Esteban petrificado, con su cuaderno de dibujo en la mano se muerde los labios, toma sus pertenencias, se las guarda en el bolsillo mientras escucha las pisadas de Juliette que se alejan. Esteban no se atreve a mirar a la joven hasta que un chiflido llama su atención. A lo lejos Juliette retira sus dedos de sus labios, llama a Esteban. Esteban se acerca siendo acompañado por un recorrido que lo sigue hasta donde se encuentra la joven. Esteban y Juliette miran la corriente del río mientras la canción de la joven cubre todo el entorno sonoro.

FIN



CAPÍTULO 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación consta un análisis del proceso de creación que se realizó para poder llegar a hacer realidad el Diseño Sonoro del cortometraje *Summer Beats*, pues si bien se realizó una versión de guion para el rodaje. Este apartado se encuentra compuesto por una revisión de los aciertos y dificultades que se tuvo que enfrentar para poder llevar a cabo el mencionado trabajo en la etapa de rodaje y montaje, el cual también es matizado mediante un análisis de la etapa de post producción.

En primer lugar, el sonido del implante coclear pudo ser recreado tras un largo proceso de ecualización que buscó acercarse a los parámetros sonoros electrónicos, jugando por un lado con los sonidos del paisaje sonoro, y por otro con un tratamiento en la tonalidad de las voces, colocadas en otra pista de edición. El resultado obtenido es coherente con la experiencia recogida en varios videos que sirvieron para el análisis y funciona sonoramente para reflejar un punto de vista específico en el personaje principal. Por ello en los momentos finales del cortometraje, se decidió prescindir de este componente, porque este sonido marcaba una distancia entre la experiencia del oyente regular y Esteban, quien termina por ser comprendido en su humana situación. Es en este sentido donde se presentaron la mayoría de dificultades, puesto que existieron algunos fallos dentro de la presencia de un narrador, detallados a continuación:

Con respecto al diseño de sonido, el mismo, a pesar de haber constituido un exhaustivo proceso de planificación teórica, funcionó parcialmente puesto que al ser bastante ambicioso presentó dificultades enfocadas principalmente en lograr el planteamiento de la narración por medio de los diferentes puntos de experiencia, ya que quien escribe el presente trabajo de graduación, a pesar de haber realizado el diseño sonoro del mismo, tuvo que manejar en rodaje dos áreas a la vez; la de



sonido pero también la de producción, lo que imposibilitó un trabajo dedicado cien por ciento al sonido. Debido a la ausencia de un productor se tuvo que asumir esta responsabilidad y esta necesidad creó un alejamiento en la función de “sonido en el set”, designando a otro personal para esta labor. En consecuencia la propuesta que se había planteado fue transformada durante el rodaje.

Por consiguiente, en cuanto al desarrollo de las estancias sonoras y los planos, existe una gran cantidad de encuadres que se resolvieron de manera objetiva para agilizar las acciones, lo cual favoreció visiblemente a actuación, debido a que hubo menor repetición en las tomas; pero la supresión de estos elementos causó problemas dentro de los planteamientos sonoros, debido a que gran parte de los primeros planos de Esteban, que permitían integrarse a su interior, fueron descartados. De la misma forma el manejo del foco fue escaso y no se utilizó el lente planteado para hacer uso del desenfoque, reduciendo aquella eficacia al momento de evocar la dificultad de la escucha por parte de Esteban. Realmente era necesario y fundamental haber presenciado el encuadre de cada plano para poder sugerir mejoras en cuanto a la posición de la cámara en relación al eje óptico e intentar resolver con acierto la coherencia audiovisual de las estancias sonoras.

Con respecto al guion y el montaje, en vista de que existieron líneas narrativas que desaparecieron al momento de la edición, ya que no funcionaban dentro del guion, se causó que algunas escenas en las que Esteban se transformaba, o reaccionaba por medio de la escucha del entorno también desaparecieran de la versión del cortometraje obtenida hasta el momento (corte actual, presentado como Anexo en este trabajo de graduación). En vista de todo esto, queda como recomendación el intentar planificar desde el inicio con el guionista y director, de tal manera que cuando se revisa el guion se tenga la posibilidad de plantear más



momentos en los cuales la propia situación sonora permita accionar al personaje, ingresando de esta manera en su mundo interior.

Debido a la interesante experiencia de este trabajo me permito afirmar que la principal forma de crear un buen diseño de sonido comprende principalmente el ejercicio de escuchar con consciencia. Es decir, tomar en cuenta las horas del día, los lugares, los momentos en los cuales los ambientes sonoros cambian, la actividad de los animales en los espacios naturales, la variación del tráfico en horas pico y horas libres, la lluvia, el viento, los truenos. Esto permitiría elaborar una memoria sonora para la construcción de diferentes situaciones en la ficción. Considero que la práctica ideal dentro del área del sonido y su diseño, debería constituir el tener acceso constante, incluso desde la pre producción, a aparatos y herramientas profesionales de grabación; pues los mismos intensifican la práctica y la capacidad auditiva del sonidista, además de que le ayudan a crear una amplia biblioteca de sonidos para la posterior construcción sonora.

Por otro lado cabe reflexionar acerca del guion y el producto o cortometraje final editado. Es importante tener en cuenta que el producto la gran mayoría de las veces termina por ser distinto a lo planeado en el guion; de manera que es imposible sentar una especificidad tan profunda en cuanto a los planteamientos de cámara y el sonido desde la pre producción. En este sentido, es fundamental destacar la importancia de construir la narración sonora desde el manejo fotográfico y sonoro, pero también y sobre todo, desde situaciones en el ambiente que se puedan ver, para luego oírlas sin necesidad de la imagen, ya que si suceden cambios inesperados en la fotografía y el sonido durante el rodaje, la construcción sonora no se verá disminuida del todo.

Por otro lado, con respecto a las locaciones y los *wild*, para intentar controlar el manejo del sonido de los diferentes *wild* planteados



se definió en producción conseguir locaciones que se encontraran aisladas de sonidos parásitos, a excepción de la locación “Río”, a fin de poder posteriormente grabar las figuras y los ambientes de manera nítida. Sin embargo el imaginar ciertos sonidos hizo que el trabajo de recolección se torne bastante arduo, cayendo así en el error más grande advertido por los diferentes diseñadores de sonido acerca de que los *wild* deben ser recogidos en el momento del rodaje para cubrir cualquier inconveniente, lo que no fue posible llevar a cabo durante la filmación del cortometraje. En este sentido, se recomienda principalmente que para realizar un trabajo de silencios y paisajes sonoros se realice un recorrido previo a los sitios aledaños a las locaciones, a fin de realizar una lista de sonidos que puedan tener un significado similar al planteado en las propuestas, de tal forma que no se tenga luego que buscarlos en lugares ajenos a las del rodaje.

Acerca de los conocimientos técnicos y teóricos investigados, se puede decir que si bien fueron de total ayuda y absolutamente acertados para el desarrollo del diseño sonoro, el haber realizado un análisis teórico de las circunstancias sin posibilidad de experimentar las mismas a lo largo de la realización del trabajo impidió de cierta forma saber con certeza si las premisas planteadas podrían llegar a cumplirse. Sin embargo, el hecho de haber seguido todo este proceso es más bien lo importante, ya que justamente se ha desarrollado una serie de postulados que han sido puestos a prueba y cuyos resultados han permitido dar paso a esta serie de conclusiones y recomendaciones para quien, en un futuro, esté interesado en seguir un proceso similar al aquí presentado.

Por otro lado, vale recalcar como recomendación que sería importante trabajar sobre la tecnificación constante en cuanto al sonido por parte de la Universidad de Cuenca; debido a que, para manejar este tipo de retos, sería necesario poder contar con un seguimiento pedagógico que ayude a resolver la producción de este tipo de sonidos.



A pesar de poseer en la Carrera de Cine y Audiovisuales una cierta atención y tiempo brindados a la enseñanza del sonido, es importante tomar en cuenta la práctica personal de programas de edición sonora y composición musical relacionadas al mismo; pues con la experiencia de post producción, se pudo constatar que la única forma de lograr plasmar ciertos planteamientos es la práctica constante en un programa de edición de sonido determinado.

A pesar de todas estas dificultades, es necesario recalcar que esta experiencia atravesada permitió resolver de la mejor manera la narración sonora planteada, haciendo posible una comprensión de la obra en general. De tal forma se permite ver en *Summer Beats* un producto que todavía puede ser explotado y presentado en festivales. Así, se plantea seguir con el proceso de postproducción sonora, que todavía necesita una mayor maduración. Por ello sería necesario levantar nuevamente fondos para afinar ciertas características del sonido como el caso de la inclusión *subwoofer* (que todavía podría ser aplicada) y el manejo de los efectos de las estancias sonoras dentro de una reproducción para salas de cine.

Finalmente puedo afirmar que la experiencia de sonido ha sido uno de los más grandes aprendizajes universitarios que me han permitido conocer gran parte de teorías acerca de la audición, además de centrar el interés de las películas en su diseño de sonido. Así también puedo constatar que mi trabajo dentro de este proyecto seguirá desarrollándose con la finalidad de poder presentar este cortometraje, que ahora también está bajo mi responsabilidad debido a ser la productora, con la mejor calidad sonora posible. Este reto seguirá siendo una oportunidad para abrir las posibilidades a un estudio técnico dentro del proyecto.

De tal manera, haciendo una licencia personal para cubrir intereses propios acerca de la vinculación con el tema de las capacidades auditivas diferentes, que en muchos casos rehúsan al cambio del implante coclear,



me permito reflexionar acerca de si los recursos tecnológicos son siempre la mejor solución para mejorar la calidad de vida de la humanidad. Estos lineamientos suponen un subtexto que sugiere una visión implícita en la realización de este proyecto.



BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

Bibliográficas

Chion, Michael (1999). *El sonido: Música, cine, literatura*. Buenos Aires: Editorial Paidós, SAICF

Caldevilla, David (2013). *El sello de Spielberg*. Madrid: Editorial Visión Net.

Chion, Michael (1993). *La audiovisión*. Buenos Aires: Editorial Paidós, SAICF.

Chion, Michael (2003). *Cómo se escribe un guion*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Epstein, Jean (1957). *La Escencia del Cine*. Buenos Aires: Editorial Galalea.

Gardies, René (2014). *Comprender el cine y las imágenes*. Buenos Aires: Editorial La marca Editora.

Gaudreault, André. Jost Francois (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Editorial Paidós. SAICF.

Jitrik, Noé. *Fantasmas semióticos: concentrados*, México D.F., FCE-Tecnológico de Monterrey, 2007.

Sonneschein, David (2001). *Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. EEUU. Michael Wiese Productions.

Digitales e Internet

Libros Digitales

Bresson Robert (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. Disponible en dirección electrónica: <https://lenguajecinematografico.files.wordpress.com/2013/06/notas-sobre-el-cinematc3b3grafo-r-bresson.pdf>

Rodriguez de Fonseca, Francisco (s/f). *Saber Narrar Cine*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.serlib.com/pdflibros/9788403101258.pdf>



Schafer, Murray (1989). *El Nuevo Paisaje Sonoro. Manual para el profesor de música moderno*. Editorial Ricordi. Disponible en dirección electrónica:

https://drive.google.com/file/d/0B6NW_wyR5FAIRVpoRXZlcEt1V1k/edit

Schafer Murray (1976). *El mundo de los sonidos y los sonidos del mundo*. Disponible en dirección electrónica:

https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cad=rja&uact=8&ved=0CDEQFjAD&url=http%3A%2F%2Funesdoc.unesco.org%2Fimages%2F0007%2F000748%2F074828so.pdf&ei=r_n9VKuvDqS_sQSqzIGIDA&usq=AFQjCNFFF_y7_Jr8RUChz58AmdN45zmupQ&sig2=zpzoolufNtV88CXwQhB0bA&bvm=bv.87611401,d.cWc

Artículos de Internet

Aguerre, Alejandro (2005). *El Grillo*. Disponible en dirección electrónica: <http://estarenelaire.blogspot.com/2005/10/el-grillo.html> Visitado el 14 de mayo, 2015.

Bresson, Robert (2009). *Pensamientos y Citas*. Disponible en dirección electrónica: <http://soundsthetics.blogspot.com/2011/10/el-sonido-como-metonimia-de-la-realidad.html>. Visitado 12 de abril, 2014.

Briseño Tania (2014). Cine para imaginar: películas mexicanas para personas con ceguera. Disponible en dirección electrónica: <http://e-consulta.com/nota/2014-04-30/cultura/cine-para-imaginar-peliculas-mexicanas-para-personas-con-ceguera> Visitado 15 de mayo, 2014.

Delgado, David (2004). *Ritmo, Melodía y Armonía*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.mailxmail.com/curso-basico-tocar-piano/melodia-ritmo-armonia> Visitado 05 de marzo, 2015.

De la Torre Vega Angel (2003). *Implantes Cocleares*. Disponible en dirección electrónica: http://dtstc.ugr.es/~atv/Documents/Docs/frases_sinte.htm. Visitado el 16 de julio del 2014.

De Gorgot, Emilio (2014). *Quince reglas del Cine de Alfred Hitchcock*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.jotdown.es/2014/01/quince-reglas-basicas-del-cine-de-alfred-hitchcock/> Visitado 21 de enero, 2015.

Flomenbaun, Ernesto. (s/f) *El Sonido en el Cine*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.cineclubtea.com.ar/Public07.htm> Visitado 04 de marzo, 2015.



García Alejandra (2014). *Fidelidad absoluta a sí mismo: rasgos y temas del cine de Andrei Tarkovski*. Disponible en dirección electrónica: <http://revistamito.com/fidelidad-absoluta-si-mismo-rasgos-y-temas-del-cine-de-andrei-tarkovski/> Visitado el 15 de diciembre 2014.

Instituto Cervantes (1997). *Paisajes sonoros*. Disponible en dirección electrónica: http://cvc.cervantes.es/artes/paisajes_sonoros/p_sonoros02/carles/carles_02.htm Visitado el 04 de abril del 2015

Koza, Roger (2014). *El Caballero del cinematógrafo, los diálogos de Bresson por Bresson*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.lavoz.com.ar/ciudad-equis/el-caballero-del-cinematografo>. Visitado el 13 de diciembre 2014.

Kidshealth (2014). El Oído y el Implante Coclear. Disponible en dirección electrónica: http://kidshealth.org/parent/en_espanol/general/ears_esp.html Visitado el 16 de julio del 2014.

Massanet, Adrian (2011). *El sonido Arquitectura de las Imágenes*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.blogdecine.com/tecnica-cinematografica/el-sonido-arquitectura-de-las-imagenes> Visitado el 16 de mayo del 2014.

Martinez Enrique (s/f). El cine sonoro. Disponible en dirección electrónica <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinesonoro.htm> Visitado el 16 de mayo del 2014.

Molina, Olvido Andujar. (2013) *El cine nunca fue mudo, intentos de sonorización previos al llamado cine sonoro*. Disponible en dirección electrónica: http://www.sineris.es/el_cine_que_nunca_fue_mudo.pdf Visitado el 15 de abril, 2014.

Murch, Walter (2000). *Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente*. Disponible en dirección electrónica: <http://filmsound.org/murch/estirando.htm> Visitado el 01 de enero del 2015.

Paíry Blas. (2012). *Recursos Sonoros y Audiovisuales*. Disponible en dirección electrónica: <http://sonido.blogs.upv.es/presentacion/focalizacion-y-auricularizacion/> Visitado el 19 de mayo, 2014.

Rodríguez, Paco (2013). *Subwoofer Características, Misión y Funciones*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.xataka.com/altavoces/el-subwoofer-caracteristicas-mision-y-funciones-en-nuestro-home-cinema> Visitado el 15 de diciembre del 2014.



Rivas Tito (2014). *Gravity Silencios y sonidos desde la Micro Gravedad*. Disponible en dirección electrónica <http://www.revistasantoysena.com/resonancias/gravity-silencios-y-sonidos-desde-la-micro-gravedad/>. Visitado el 12 de mayo, 2014.

Rocha, Manuel (s/f). *Estructura y percepción psicoacústica del paisaje sonoro electroacústico*. Disponible en dirección electrónica: https://www.academia.edu/8171665/Estructura_y_percepci%C3%B3n_psiacoac%C3%B3stica_del_paisaje_sonoro_electroac%C3%B3stico Visitado el 18 de marzo del 2015

Ruiz, Cantero Jorge (s/f). *Las modalidades de la Escucha. De Schaffer a Sonneschein*. Disponible en Dirección electrónica: <http://soundsthetics.blogspot.com/2011/12/las-modalidades-de-escucha-de-schaeffer.html> Visitado 07 de Febrero, 2015.

Ruiz, Cantero Jorge (2011). *El sonido como anclaje de la mirada*. Disponible en Dirección electrónica: <http://soundsthetics.blogspot.com/2011/12/el-sonido-como-anclaje-de-la-mirada-en.html> Visitado 07 de Febrero, 2015.

Gomez Ely (2014). *La Narración Cinematográfica*. Disponible en dirección electrónica: <https://prezi.com/zvaizbzew5et/httpwwwgooglecomdoimgresimgurlhttp3a2f2fimages/> Visitado el 12 de marzo, 2014.

Thom Randy (1999) *Diseñando una película para el Sonido, traducción por J. Díaz*. Disponible en dirección electrónica: <http://www.ildiaz.com.ar/lectura.php?name=disenando> Visitado el 12 de marzo, 2014. Visitado el 04 de abril, 2015

Filmográficas

Bresson, Robert (1956). *Un Condenado a Muerte se Escapa*. Francia: Gamount.

Bresson, Robert (1966). *Al Azar Baltazar*. Francia: Gamount.

Ceylan, Nuri Bilge (2008). *Üç Maymun/Tres Monos*. Turquía: Pyramide Productions.

Costa, Arnau - Cumeras, Joui - Martínez, Isaac - Parés, Josep - Soldevila, Roger (2012) *En un Xip multicolor*. España: Mapa Sonor – Asociación de Creación Documental



Crosland, Alan. (1927). *El cantante de Jazz*. Estados Unidos: Warner Brothers.

Donen, Stanley; Gene Kelly. (1952). *Singing in the Rain*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn_Majer.

Dreyer, Carl (1928). *La passion de Jeanne d'Arc*. Francia: Societé générale des films.

Freed, Artur. Genne, Kelly-Donnen, Stanley. (1952) *Singin in the Rain*. Estados Unidos: Metro Goldyn Meyer.

Ford Copolla, Francis (1972). *El Padrino*. Estados Unidos: Paramount Pictures.

Ford Copolla Francis (1974). *The Conversation*. Estados Unidos: American Zoetrope/ The Directos company/ Paramount Pictures/ The Coppola Company.

Ford Coppolla, Francis. (1979). *Apocalypse Now*. Estados Unidos: United Artists (OmniZoetropeProduction).

González Iñarritu, Alejandro. (2014). *Birdman*. Estados Unidos: 20th Century Fox.

Hawks, Howard. (1946). *The Big Sleep*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures

Hitchcock, Alfred (1958). *Vertigo*. Estados Unidos: Paramount Pictures

Iwai, Shunji (1996). *Pikunikku / Picnic*. Japón: Pony Canyon/ Fuji Television Network.

Kamerling, Ingrid. (2012). *Sounds for Mazin*. Holanda: Hollandese Helden.

Kechiche, Abdellatif. (2013). *Blue is the Warmest Color*. Francia-Bélgica-España: The Criterion Collection.

Lang, Fritz. (1945). *Scarlet Street*. Estados Unidos: Universal Pictures

Lumière, Nicolas - Lumière, Jean. (1895). *La llegada del tren a la estación*. Francia: Lumière.

Minnelli, Vicente. (1953). *Melodías de Broadway*. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Majer.

Philibert, Nicolas. (1992). *Le pays des sourds*. Francia, Italia, Gran Bretaña, Suiza: British BroadcastingCorporation (BBC) / Canal+ / Centre Européen Cinématographique Rhône-Alpes / Centre National de la



Cinématographie (CNC) / Fondation de France / La Sept Cinéma / Les Films d'Ici / MKL / Radiotelevisione Italiana (RAITRE) / Télévision Suisse-Romande (TSR).

Preminger, Otto. (1944). *Laura*. Estados Unidos. Twentieth Century Fox Film Corporation.

Tarkovsky Andrei (1979) *Stalker*. Alemania Occidental, Unión Soviética: MOsfilm,

Tarkovsky Andrei (1983) *Nostalgia*. Italia, Unión Soviética: Sonofilm, Opera Film

Tarkovsky, Andrei (1972) *Solaris*. Unión Soviética: Mosfilm Creative Unit for Writers & Cinema Workers Unit Four Produzione, Radiotelevisione Italiana (RAI). GAMbaroff-Chemier Interallianz

Tourneur, Jaques (1947). *Out of the Past*. Estados Unidos: RKO.
Wise Robert; Robbins Jerome. (1961). *West Side Story*. Estados Unidos. United Artist; Mirisch Corporation; The Seven Arts Productions; Beta Productions.

Wilder Billy. (1944). *Double Indemnity*. Estados Unidos: Paramount Pictures



ANEXOS

1. Disco Primero. Cortometraje *Summer Beats*
2. Disco Segundo. Ejemplos cinematográficos.