



Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención Artes Audiovisuales
Trabajo de Grado

MIKKE

Fanny Gutiérrez Tovar
Tutor: Enrique Haneine

Caracas, septiembre 2004.

DEDICATORIA

Al Director de la vida... Dios

A quien amo, Javier

A Los personajes principales de mi historia:

Mis padres, hermanos y sobrinos

A la música

AGRADECIMIENTOS A:

Dios

La Virgen del Valle

Mi mamá

Javier Sanz

Elisa Martínez

Enrique Haneine

Alain Gómez

Fabiola Gutiérrez Tovar

Manuel Churión

Amira Tremont

Los Matthey

Sabrina Torres

David Torres

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS	8
I.-CAPÍTULO 1: EL SONIDO	9
1.1.- ¿Qué es el sonido?	9
1.2.- El sonido en el cine	13
1.3.- Clasificación de los sonidos	16
1.4.- Funciones del sonido	20
1.5.- Dualidad imagen – sonido	23
II.- CAPÍTULO 2: LOS CÓDIGOS SONOROS	26
2.1.- ¿Qué son los códigos sonoros?	26
2.2.- La música	27
2.2.1.- La música en el cine y sus funciones	30
2.2.2.- Breve análisis de la música en, <i>Peter and the Wolf</i> (1946)	35
2.2.3.- Breve análisis de la música en, <i>Fiddler on the roof</i> (1971)	38
2.3.- Efectos de sonido	40
2.3.1.- Breve análisis de los efectos de sonido en, <i>Kill Bill Vol. 1</i> (2003)	44
2.3.2.- Breve análisis de los efectos de sonido en, <i>Requiem for a dream</i> (2001)	47
2.4.- El ruido	49
2.4.1.- Breve análisis del código sonoro ruido en, <i>Natural Born Killers</i> (1994)	53
2.4.2.- Breve análisis del código sonoro ruido en, <i>Irreversible</i> (2002)	55
2.5.- El silencio	58

2.5.1.- Breve análisis del código sonoro silencio en, <i>Mullholand Dr.</i> (2001)	62
2.5.2.- Breve análisis del código sonoro silencio en, <i>Elephant</i> (2003)	64
III.- LIBRO DE PRODUCCIÓN	66
3.1.- Ficha técnica	66
3.2.- Idea	67
3.3.- Sinopsis	67
3.4.- Escaleta	67
3.5.- Guión	68
3.6.- Diseño sonoro	71
3.6.1.- Origen del sonido utilizado	72
3.6.2.- Banda sonora	74
3.7.-Construcción del personaje	77
3.7.1.- Biografía	77
3.7.2.- Exterior	80
3.7.3.- Necesidades de Mikke	81
3.7.4.- Punto de vista del personaje	82
3.7.5.- Actitud y comportamiento	83
3.8.- El suicidio como tema en el cortometraje	84
3.9.- Tratamiento estético	86
3.10.-Recursos de producción	87
3.11.- La postproducción	89
3.12.- Itinerario de grabación	90
3.13.- Desglose por escena	92
3.14.- Presupuesto	97
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	99
FUENTES CONSULTADAS	101

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1	74
Figura 2	75
Figura 3	76
Figura 4	85

ÍNDICE DE ANEXOS

(Disponibles en disco compacto anexo)

	Pista
Tono agudo <i>(ejemplo)</i>	1
Tono grave <i>(ejemplo)</i>	2
Volumen bajo <i>(ejemplo)</i>	3
Volumen medio <i>(ejemplo)</i>	4
Volumen alto <i>(ejemplo)</i>	5
Timbre aflautado <i>(ejemplo)</i>	6
Timbre timbálico <i>(ejemplo)</i>	7
Timbre metálico <i>(ejemplo)</i>	8
Tempo lento <i>(ejemplo)</i>	9
Tempo medio <i>(ejemplo)</i>	10
Tempo rápido <i>(ejemplo)</i>	11
Ritmo simple <i>(ejemplo)</i>	12
Ritmo constante <i>(ejemplo)</i>	13
Ritmo complejo <i>(ejemplo)</i>	14
Ritmo cambiante <i>(ejemplo)</i>	15
Ataque inmediato <i>(ejemplo)</i>	16
Ataque medio <i>(ejemplo)</i>	17
Ataque lento <i>(ejemplo)</i>	18
Duración corta <i>(ejemplo)</i>	19
Duración mediana <i>(ejemplo)</i>	20
Duración larga <i>(ejemplo)</i>	21
Decaimiento corto <i>(ejemplo)</i>	22
Decaimiento medio <i>(ejemplo)</i>	23
Decaimiento largo <i>(ejemplo)</i>	24
Symphony Nº 25 in G minor	25
The evil that warmen do	26

Melodía (<i>ejemplo</i>)	27
Armonía (<i>ejemplo</i>)	28
Textura 1 (<i>ejemplo</i>)	29
Textura 2 (<i>ejemplo</i>)	30
Margen dinámico (<i>ejemplo</i>)	31
Margen dinámico <i>crescendo</i> (<i>ejemplo</i>)	32
Margen dinámico <i>diminuendo</i> (<i>ejemplo</i>)	33
Margen dinámico <i>trémolo</i> (<i>ejemplo</i>)	34
Peter and the Wolf	35
If I were a rich man	36
Ironside	37
Motives	38
Angustia en Manhattan	39
Dark Sadness	40
Free drums	41
Puerta (<i>efecto sonoro</i>)	42
Respiración (<i>efecto sonoro</i>)	43
Gun shut (<i>efecto sonoro</i>)	44
Pyscho piano (<i>efecto sonoro</i>)	45

INTRODUCCIÓN

Transcurría el año 1926 cuando el arte cinematográfico sumó, a sus múltiples cualidades, un elemento crucial para su evolución: el sonido. El cine se hizo escuchar y se acercó, aún más, a lo que convencionalmente se conoce como realidad.

La manifestación artística, más novedosa y realista creada por el ser humano, no podía enmudecer el resto de su existencia. Por eso, no conforme con expresar palabras, se enriqueció con la música, los efectos sonoros, el ruido y el silencio.

El sonido del mar, el de la lluvia, el croar de las ranas, el silbido del viento, sublimes o avasallantes notas musicales, el dramatismo del silencio, el ruido y todo aquello que el oído humano puede percibir, se immortalizó en una película de celuloide. Desde entonces, el sonido acompaña a la imagen cinematográfica.

La importancia del sonido en el ámbito cinematográfico es precisamente el móvil que conduce a desarrollar la idea de realizar un cortometraje utilizando recursos sonoros, exceptuando las palabras, como estructuradores narrativos de un discurso audiovisual.

Emitir un mensaje a través de los recursos sonoros no lingüísticos es el objetivo de este trabajo de grado. El modo elegido para lograr la meta fue la realización de un cortometraje experimental llamado: Mikke.

Previo a la realización del cortometraje, se exploró la potencialidad y características de los recursos sonoros no lingüísticos (música, efectos de

sonido, ruido y silencio) como código fundamental para expresar y estructurar un mensaje determinado en una producción audiovisual.

Mediante el estudio de los recursos sonoros, se buscó manifestar las diversas cualidades y características que éstos poseen, las cuales son adecuadas para estructurar un proyecto de género audiovisual.

Para ilustrar la presencia del sonido como herramienta funcional dentro de una producción que conjugue la grabación acústica y las imágenes ópticas, se realizó un breve análisis sonoro de dos películas por cada código sonoro explorado.

La realización de la investigación documental derivó, en la construcción de un código basado en recursos sonoros para emitir un mensaje determinado, en este caso, el suicidio de una joven en la ciudad de New York. Tal mensaje fue el modelo para elaborar la banda sonora.

La mezcla de recursos sonoros no lingüísticos, siguiendo el patrón estructural desarrollado, produjo una banda sonora con estilos *techno* y *rock*, ritmos constantes y tempos rápidos, que se utilizaron como traducción de los sentimientos de angustia y desesperación que experimenta el personaje.

El proyecto audiovisual fue grabado entre las ciudades de New York y Caracas. Se utilizaron recursos como cámara subjetiva y sinécdoque para dirigir la atención del espectador hacia la expresión sonora.

Mikke es la experiencia suicida de una joven, narrada mediante una estructura creada a partir de los elementos de expresión de una banda sonora. Este cortometraje pretende ser una propuesta alternativa que explora y destaca la potencialidad del sonido en el ámbito audiovisual.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

- Explorar las características y potencialidades de los recursos sonoros música, efectos de sonido, ruido y silencio, como código para expresar y estructurar un mensaje determinado en una producción audiovisual, a través de la realización de un cortometraje.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estudiar los recursos sonoros no-lingüísticos música, efectos de sonido, ruido y silencio como elementos de expresión.
- Estructurar un mensaje según las premisas de los recursos sonoros no-lingüísticos música, efectos de sonido, ruido y silencio.
- Elaborar una banda sonora empleando como medio de expresión del mensaje un código sonoro no-lingüístico.
- Realizar un cortometraje experimental estructurado a partir de una banda sonora determinada.

CAPÍTULO 1: EL SONIDO

1.1 ¿Qué es el sonido?

El sonido es un invitado que entra a nuestras vidas sin pedir permiso. Éste puede ser agradable, molesto, alto, bajo, con ritmo; su presencia es constante, independientemente de cómo se manifieste.

El fenómeno físico, como parte de la naturaleza, pertenece a nuestra cotidianidad y no puede ser ignorado. Aunque tapemos nuestros oídos escucharemos el latido de nuestro corazón y nuestra respiración.

Como proceso “el sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire (...) producto de la vibración de un objeto físico dentro de la gama de frecuencias y amplitudes que es capaz de percibir el oído humano” (Rodríguez, 1998, pp. 45-46).

Respecto a los ámbitos de manifestación del fenómeno cabe destacar que el sonido no es únicamente externo. Según Rodríguez (1998), el sonido no es percibido exclusivamente a través del aire, éste puede manifestarse mediante la vibración de nuestro propio cuerpo, como es el caso de la voz.

De acuerdo con este planteamiento, cuando estas vibraciones llegan a nuestro oído las percibimos como sonido. Por tanto, podemos definir el fenómeno sonoro como la “percepción de las oscilaciones rítmicas, normalmente de la presión del aire, y que han sido estimuladas por otro objeto físico vibrante que actúa como fuente de emisión” (Rodríguez, 1998, p.46).

Rumsey & Mc Cormick (1992) sostienen que el sonido se produce cuando un objeto (o fuente sonora) vibra y origina un movimiento en el aire que lo rodea. Este movimiento es conocido como onda sonora.

Alten (1994) define la onda sonora como “distorsiones vibratorias que implican el movimiento de moléculas que transmiten energía de un lugar a otro” (p.13).

Para Reátegui (2003), el concepto de sonido se expresa de tres maneras diferentes: Físicamente, como la vibración realizada en el aire por un cuerpo sonoro; fisiológicamente, como la impresión producto de tales vibraciones en el oído humano; y musicalmente, como la base primordial de la música, el sonido es ordenado para fines artísticos. (p.90)

En virtud de las formas de manifestación planteadas por Reátegui, podemos advertir en el sonido, ocho elementos fundamentales que interfieren en el proceso de comunicación en forma determinante.

Según Alten (1994) estos elementos son:

- El tono¹: elemento que expresa la agudeza o gravedad de un sonido. El sonido de tono agudo sugiere frecuentemente algo delicado, brillante o elevado; al contrario de éste, el sonido de tono grave puede indicar algo siniestro, duro o lleno de paz.
- El volumen²: elemento que describe al sonido de acuerdo a su sonoridad o debilidad. El sonido fuerte sugiere cercanía, fuerza o importancia. El sonido suave, en cambio, expresa distancia, debilidad o tranquilidad.
- El timbre³: también llamado color del tono, es la manifestación característica de la calidad tonal de un sonido. Este identifica una fuente de sonido como aflautada, metálica o timbálica. El timbre también tiene cualidades tales como riqueza, agudeza y perfilado. Según Alten (1994), las calidades tonales aflautadas producidas por un clarinete u oboe, pueden sugerir algo deseoso, solitario o dulce. Asimismo, un sonido de metal puede implicar algo frío, duro, feroz, amargo, fuerte, marcial o grandioso. Mientras que un sonido de timbal o percusión indica drama, importancia o poder.
- El tempo⁴: elemento que identifica la velocidad de un sonido. Los tempos rápidos pueden agitar, excitar o acelerar; en cambio, los tempos lentos pueden sugerir monotonía, dignidad o control.
- El ritmo⁵: patrón de tiempo sonoro que puede ser simple, constante, complejo o cambiante. Un ritmo simple indica deliberación, regularidad

¹ Ejemplos en disco compacto (DC) anexo, tono agudo y tono grave, (pista 1 y 2). Aut. M. Churión.

² Ej. DC anexo, vol. bajo (pista 3), vol. medio (pista 4), vol. alto (pista 5). Aut. M. Churión

³ Ej. DC anexo, timbre aflautado (pista 6), timbálico (pista 7) y metálico (pista 8) Aut. Churión

⁴ Ej. DC anexo, tempo lento (pista 9), medio (pista 10) y rápido (pista 11) Aut. M. Churión

⁵ Ej. DC anexo, ritmo simple, constante, complejo y cambiante (pistas 12,13,14 y 15) A. Churión

o un montón de complicaciones. Un ritmo constante evoca estupidez, depresión o uniformidad; un ritmo complejo sugiere dificultades o elaboración; mientras un ritmo cambiante podría crear una sensación de incertidumbre, vigor o confusión.

- Ataque⁶: elemento que indica la manera como un sonido se inicia. Esta puede ser dura, brusca, gradual o suave. Alten (1994) afirma que los ataques duros o bruscos sugieren emociones como violencia, excitación o peligro y que los ataques suaves o graduales implican algo gentil, sordo o aburrido.
- Duración⁷: Se refiere a la prolongación de tiempo de un sonido. Alten (1994) sostiene que un sonido corto en duración indica inquietud, nerviosismo o excitación; al contrario de los sonidos más sostenidos, los cuales sugieren momentos pacíficos, persistencia o cansancio.
- Decaimiento⁸: elemento que ilustra la manera cómo el sonido baja desde un volumen determinado. Este puede ser rápido, gradual o lento. Un decaimiento rápido puede crear un sentido de confinamiento, encierro o definición; en cambio, un declive lento puede indicar distancia, suavidad o incertidumbre.

Los elementos expuestos anteriormente se conjugan para dar paso a una concepción de sonido más amplia. Alten (1994) considera el fenómeno sonoro como una fuerza emocional, perceptual, física que puede excitar los sentimientos, expresar intenciones y, si es lo suficientemente alto, hacer vibrar al cuerpo. (p.4)

⁶ Ej. DC anexo, ataque inmediato (pista 16), medio (pista 17), lento (pista 18). Aut. M. Churión

⁷ Ej. DC anexo, duración corta (pista 19), media (pista 20), larga (pista 21). Aut. M. Churión

⁸ Ej. DC anexo, decaimiento corto (pista 22), medio (pista 23) y largo (pista 24). Aut. Churión

El sonido es más que una simple percepción, es un motor que conlleva la experimentación de un gran número de sensaciones, culturales, espaciales y temporales.

1.2 El sonido en el cine

La incorporación del sonido al cine fue producto de las circunstancias económicas a las que se enfrentaron los hermanos Warner en 1926. Conforme al historiador Román Gubern (2001), ese año era considerado de plenitud en el arte cinematográfico mudo, Hollywood vivía tiempos dorados de prosperidad y la demanda del público no exigía más de lo que para entonces la producción de los estudios le ofrecía. Sin embargo, para los hermanos Warner, la situación era diferente, sus negocios pendían de un hilo. Buscando una solución, los Warner pensaron en innovar al introducir el sonido al cine.

Para Gubern (2001), la aventura del cine sonoro fue una novedad relativa debido a que ya anteriormente Edison y Pathé se aplicaron a obtener sincronización de las imágenes con los sonidos emitidos por rodillos o discos gramofónicos. Sin embargo, sus trabajos no pasaron de ser experimentos curiosos.

El ingeniero estadounidense Lee de Forest inventó una válvula amplificadora denominada *triodo*, la cual había resuelto los problemas de amplificación del sonido exigidos por una sala de grandes dimensiones (Gubern, 2001).

El estudio Warner Bros enfrentaba para entonces una difícil situación financiera que influyó definitivamente en la decisión de incorporar la novedad técnica del sonido en sus producciones comerciales.

Según Gubern (2001), el primer intento fue con la película *Don Juan* (1926), de Alan Crosland, la cual estaba sincronizada con música grabada con ópera de Mozart. Luego *Old San Francisco* (1927) incorporó por primera vez ruidos y efectos sonoros. La tercera producción de la historia inicial del sonido en el cine es *The Jazz Singer* (1927), en la cual Al Jolson se dirigía al público con el histórico diálogo: “Esperen un momento, pues todavía no han oído nada. Escuchen ahora.”(p.195)

La noche del 6 de octubre de 1927 fue histórica. El Teatro Warner se conmovió, como sacudido por un terremoto, cuando por primera vez la imagen de Al Jolson pronunció esa frase premonitora ante las masas, gracias al Vitaphone. (*Ibidem*, 2001)

Para la época, “la implantación del cine sonoro duplicó en poco tiempo el número de espectadores cinematográficos e introdujo cambios revolucionarios en la técnica y en la expresión cinematográfica” (Gubern, 2001, p.196).

Sin embargo, Alten (1994) asegura que no todo fue fácil en la historia de la incorporación del sonido al cine. El autor sostiene que todos los elementos concernientes al audio y a las personas que los producen han sido considerados tradicionalmente como una función creativa secundaria.

Para Alten (1994), los tiempos han cambiado para beneficio artístico y financiero de los medios y del personal de audio. El cambio comenzó en 1971, cuando se incluyó a los mezcladores de sonido en la entrega de los Premios Oscar®. Posteriormente se agregaron reconocimientos para los operadores de jirafa, técnicos de grabación, efectos de sonido, música, efectos de sala, montadores de diálogo, entre otros.

La inclusión en los Premios Oscar® de las categorías relativas al audio en la industria, es un reconocimiento implícito al impacto del sonido en la comunicación del cine, tan importante en los medios como en la vida; el sonido es vital, potente y fundamental. (Alten, 1994)

Desde los años veinte, el sonido se convirtió en un compañero inseparable de la imagen cinematográfica. En la actualidad, el proceso de grabación de sonido para una producción cinematográfica es más complejo, ofreciendo así múltiples ventajas a la banda sonora de la película.

El sonido puede ser síncrono con la imagen y versátil en caso de cualquier cambio necesario en postproducción. Tales cualidades dependen del proceso de grabación.

Según Rumsey y Mc Cormick (1992),

el sonido se graba normalmente separado de la imagen, utilizando para ello un magnetófono portátil de un cuarto de pulgada. Para mantener en todo momento -sobre todo en la postproducción- una correspondencia del sonido con la imagen, se graba al mismo tiempo en la cinta de audio una señal de sincronismo 'piloto' relacionada con la velocidad de la cámara. El sonido grabado en exteriores, o sonido directo, se copia en el estudio en cinta magnética perforada, con el fin de que pueda ser editada de la misma manera que las imágenes. Las diferentes bandas de sonido pueden desplazarse entre sí de forma sincronizada, utilizando para ello un dispositivo llamado 'moviola'. Consta, básicamente, de un eje común que une a varias bandas, cada una de las cuales puede quedar liberada mediante un embrague. Gracias a esto, se pueden desplazar entre sí una o más bandas -lo que equivale a un desplazamiento en el tiempo- hasta conseguir el efecto sonoro deseado (pp.60-61).

El hecho de grabar el sonido de la película separado de la imagen, ofrece la posibilidad de modificar y mejorar el origen del sonido en la edición final. El sonido se perfecciona eliminando posibles errores de origen, incluyendo efectos de sonido, mezclándolos y modificando el volumen.

El avance tecnológico que implicó la introducción del sonido en el cine revolucionó, además de la industria cinematográfica mundial, el aspecto social, económico y cultural de la época.

1.3 Clasificación de los sonidos

El fenómeno sonoro puede clasificarse de diversas maneras debido a su gran cantidad de variedad, funciones y significados.

Según Alten (1994), el sonido puede clasificarse en:

- **Sonido contextual:** aquel que tiene la característica de emanar de la fuente sonora, es decir, imita o duplica a la fuente. El sonido que se escucha es fiel al sonido de origen. Este sonido se caracteriza por manejar una perspectiva natural. Por ejemplo, en la imagen de un avión aterrizando, se escuchará un avión aterrizando.
- **Sonido narrativo:** aquel que añade información a la escena. Este tipo de sonido es versátil debido a que puede ser descriptivo o comentativo.
- **Sonido descriptivo:** aquel que describe los aspectos sonoros de una escena, normalmente aquellos que no tienen una relación directa con la acción principal. Estos sonidos actúan como descriptores de las características del contexto en el cual se desarrolla la acción. Por ejemplo, en el tránsito de un personaje por una calle, los sonidos descriptivos ilustrarían los elementos de esa calle, las actividades que se desarrollan allí y elementos ambientales.

- Sonido comentativo: aquel que añade un elemento especial, el detalle que se hace con frecuencia en la descripción de una historia. Por ejemplo, “un aullido animal cuando los amantes se besan se vuelve comentativo al mofarse del inocente placer de un beso” (Alten, 1994, p. 271).

Para Chion (1993), el sonido se clasifica según su origen visible. Esta tipología divide el fenómeno sonoro en: sonido fuera de campo -el cual se subdivide en *in* y *off*-, sonido ambiente, sonido interno y sonido *on the air*.

Con el fin de definir el sonido fuera de campo es necesario primero explicar qué es la acusmática. Chion (1993) señala que la acusmática es una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Pignot y teorizada por Pierre Schaeffer, que significa ser oída sin ver la causa originaria del sonido.

Todo sonido acusmático es un sonido fuera de campo. Éste presenta una fuente sonora invisible en relación a la imagen, por un espacio transitorio o definitivo.

De allí se entiende que el sonido fuera de campo es aquel que sucede cuando se oyen sonidos sin que su causa –real o aparente– aparezca en pantalla.

Chion (1993) explica que ejemplos típicos de la *acusmática* son la radio, el disco o el teléfono. Todos estos medios transmiten sonidos sin mostrar, generalmente, su emisor.

Los sonidos conservados como *acusmáticos* crean en efecto de misterio sobre el aspecto de su fuente y sobre la misma naturaleza, propiedades o poderes de su fuente (*Ibidem*, 1993).

Según Chion (1993), en las películas es bastante corriente que ciertos personajes de presencia maléfica, importante o impresionante, sean introducidos, generalmente, por un sonido determinado antes de ser vistos o *desacusmatizados*.

El sonido *fuera de campo* se subdivide en sonido *in* y *off*. Podemos definir el sonido *in* como aquel cuya fuente se expresa en la imagen y pertenece a la realidad que ésta evoca. Por ejemplo, el sonido de un automóvil, unos pasos o la lluvia en una escena determinada. En cambio, el sonido *off* es aquel cuya fuente supuesta es, no sólo ausente de la imagen, sino también no diegética, situada en tiempo y lugar ajenos a la imagen. Por ejemplo, la música que acompaña a una escena sin provenir de ésta (*Ibidem*, 1993).

El sonido ambiente, también llamado territorio, es aquel sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente. Por ejemplo, los pájaros que cantan o las campanas que repican. Se les llama también territorio porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes (*Ibidem*, 1993).

Éste tipo de sonido generalmente se toma directamente del ambiente donde se filma, siempre y cuando las condiciones sean propicias, sin ruidos que modifiquen el contexto. Es difícil concebir un jardín sin el sonido de los pájaros o una gran ciudad sin el sonido de autos, sirenas policiales, cornetas, y otros sonidos característicos.

El sonido interno, generalmente utilizado en películas dramáticas, de misterio y terror, es aquel situado en el presente de la acción, que corresponde al interior tanto físico como mental de un personaje. Éste tipo de sonidos tiene

dos instancias de manifestación principales: los sonidos fisiológicos y las voces mentales (*ob. cit.* 1993).

Los sonidos fisiológicos, como la respiración, los jadeos y latidos del corazón, podemos identificarlos como sonidos internos-objetivos; mientras que las voces mentales, los recuerdos, entre otros, pueden ser llamados como sonidos internos-subjetivos o internos-mentales (*Ibidem*, 1993).

El sonido interno posee dos funciones fundamentales para informar sobre un determinado personaje. En primer lugar, describe lo que el personaje siente físicamente. Por ejemplo, el cansancio por haber corrido, evidente mediante una respiración rápida o el tiritar propio de la sensación de frío. En segundo lugar, el sonido interno narra pensamientos, recuerdos o voces internas del personaje, los cuales son conocidos sólo por éste y el espectador. Este sonido invita a conocer profundamente al personaje presentado.

El sonido *on the air* es aquel presente en una escena, pero supuestamente retransmitidos eléctricamente por radio, teléfono, amplificación, entre otras que escapan a las leyes naturales de propagación del sonido (*Ibidem*, 1993).

Este tipo de sonido funciona como una retransmisión de un sonido de tipo electrónico dentro de una escena. Todos los sonidos provenientes de teléfonos, radios, televisores, timbres, entre otros, son sonidos *on the air*. Estos sonidos son manejados con un volumen generalmente superior al que le corresponderían si la fuente proviniera realmente de la escena. La razón de este manejo es la necesidad de hacer tal sonido determinante en la escena o que el espectador lo perciba con un volumen tan alto como lo oíría el personaje.

Estas clasificaciones del sonido, hechas a partir de sus características más relevantes, resultan de gran importancia para el diseñador de sonido debido a que se manejan intencionalidades en cada clasificación, dando así una mayor seguridad de lograr lo que se quiere expresar con cada sonido en cada escena.

1.4 Funciones del sonido

El sonido posee gran versatilidad, por ello cubre diversas funciones tanto en la realidad como en las producciones cinematográficas y medios en general.

Para Rodríguez (1998), el sonido es importante en la narrativa audiovisual. Éste representa un elemento de organización que une o separa estructuralmente secuencias visuales compuestas por múltiples movimientos y cambios de puntos de vista.

El uso del sonido como instrumento organizador tiene también, una relación muy directa con la lógica perceptiva humana; esto se fundamenta en que el sentido de la audición es mucho más estable en el tiempo que el de la vista.

Nuestra sensación visual cambia constantemente, percibimos puntos de vista cercanos, lejanos, quietos y en movimiento, de objetos completamente distintos, continuamente, uno tras otro; obedeciendo, simplemente, a nuestra voluntad de observación. En cambio, el sentido de la audición actúa de manera mucho más estable, haciéndonos percibir cambios sonoros importantes solamente cuando estos cambios se producen, también, físicamente en nuestro entorno. Por más atención que prestemos a algo, nuestra percepción auditiva se mantiene prácticamente idéntica, y los giros de cabeza para poder escuchar mejor una fuente concreta no nos da más que una sutil sensación de mejoría en la percepción de la direccionalidad del sonido (Rodríguez, 1998, pp.260-261).

Para Rodríguez (1998), el sonido suele utilizarse para organizar la narración audiovisual de tres formas concretas:

En primer lugar, se puede lograr que

el sonido correspondiente a un plano determinado se alargue en el tiempo más allá del momento en que aparece el plano siguiente. El resultado es una ligera sensación formal de unión entre los planos, a pesar de que las imágenes sean completamente distintas. (p.261)

Esta manera de utilizar el sonido resulta útil en el montaje. El sonido puede unir planos, organizarlos de tal manera que se relacionen ya sea porque se continúe escuchando una pieza musical, frases dichas en la escena anterior, sonidos de ambiente, entre otros.

En segundo lugar, es posible utilizar la música

de modo que ésta se extienda de forma homogénea y sin rupturas formales bruscas, a lo largo de distintos planos con contenidos visuales distintos. El resultado es la cohesión perceptivamente de esos planos, produciendo un efecto narrativo de acción o situación unitaria. (p.261)

Según Rodríguez (1998), éste suele utilizarse para reforzar el efecto de relación entre dos planos visuales cuando entre ellos hay un salto evidente en el tiempo.

El sonido es entonces empleado como base para fusionar diversos planos o escenas que frecuentemente no se relacionan entre sí. Éste recurso generalmente se utiliza para expresar que ha transcurrido tiempo en la historia narrada. La sensación de movilidad temporal causada puede a su vez modificarse de acuerdo a la música empleada para tal fin, posiblemente el efecto producido por la Sinfonía N° 25 de Mozart⁹ sea sustancialmente distinto al causado por *The evil that warmen do*¹⁰ de la banda de *rock metal* finlandesa *Warmen*.

⁹ Pieza musical disponible en disco compacto anexo, pista 25

¹⁰ Pieza musical disponible en disco compacto anexo, pista 26

La elección de la música dependerá fundamentalmente de la intención del director y del efecto que se quiera lograr en el espectador.

En tercer lugar, el sonido puede ser un elemento organizador de la narración audiovisual al mantener estable el punto de audición a lo largo de toda una serie de planos visuales con puntos de vista muy diferentes.

Este tercer recurso produce el efecto perceptivo de insertar la citada serie de planos en un mismo espacio sonoro y en un tiempo continuo.

Generalmente esta función del sonido es utilizada en escenas o planos que se desarrollan en un mismo espacio territorial, ya sea una casa, oficina, ciudad, en una playa u otros; al no alterar el volumen ni introducir sonidos súbitos a la secuencia se crea la sensación de estabilidad.

Para Alten (1994), entre las funciones del sonido está el cumplir como agente en la comunicación de información afectiva y cognoscitiva.

La música ha tenido históricamente no solo un papel informativo sino que ha mantenido un trascendente papel espiritual. Durante años, la radio ha sido muy efectiva en la creación de un “teatro mental” usando solamente el sonido. (*Ibidem*, 1994)

El sonido aporta una parte importante del mensaje global expresado en los medios audiovisuales. Éste tiene un poder innegable para dirigir la atención a una imagen y transformar su interpretación, además crea expectativas y evidencia una idea o una emoción.

El sonido, además de realizar una importante función emotiva de acuerdo a su tipo e intensidad, también es un recurso satisfactorio en el montaje debido

a que puede unir varias tomas o escenas que no tengan relación o, por el contrario, desunir escenas o tomas que se relacionen de algún modo.

Asimismo, éste expande la imaginación del espectador, le da pistas, le hace aflorar sentimientos, lo conmueve y le hace intuir posibles acontecimientos.

Son muchas las funciones que cumple el sonido en las obras audiovisuales. Bien manejado puede ser una valiosa herramienta en el momento de querer transmitir un mensaje determinado.

1.5 Dualidad imagen - sonido

La dualidad imagen sonido siempre ha traído consigo el dilema de la supremacía, cuál es más importante en términos cinematográficos ha sido un tema discutido por expertos. Sin embargo, se parte de que cada elemento tiene características propias y por eso funciones importantes en la narración de una obra cinematográfica.

Para Rodríguez (1998), una vez conseguido el efecto de conexión entre la imagen de la pantalla y el sonido que emana de los altavoces, el espectador siente con mucha fuerza que las vibraciones sonoras provienen de la imagen que contempla proyectada. A partir de ese momento el narrador está en condiciones de conducir la percepción visual de su espectador manipulando el audio, porque el receptor procesa la información visual y sonora como un todo unívoco y coherente. (p.252)

Rodríguez (1998) sostiene que una vez establecida la asociación sonido-imagen, todo nuestro saber sonoro puede ser aplicado a dirigir la percepción de la imagen, o todo nuestro saber visual puede aplicarse a conducir la percepción del sonido. Tal conexión se establece debido a la coincidencia o

diferencia temporal entre el sonido y la imagen, es decir, la conexión y sus efectos se encuentran subordinados a los principios de sincronía.

La sincronía puede ser definida como

la coincidencia exacta en el tiempo de dos estímulos distintos que el receptor percibe perfectamente diferenciados. Estos dos estímulos pueden ser percibidos por el mismo sentido (oído: sincronía entre distintos instrumentos musicales) o por sentidos distintos (vista y oído: sincronía audiovisual) (*ob. cit.* p.253)

Asimismo, existen otros recursos que permiten relacionar formalmente imagen y sonido aprovechando la tendencia de nuestro sistema sensorial a la coherencia perceptiva.

Rodríguez (1998) establece que el uso más obvio de la relación entre imagen y sonido es el que existe entre intensidad y energía de la acción. Al respecto el autor explica que

así tanto los monstruos poderosos como las máquinas de gran potencia suelen estar asociados a intensidades acústicas que bordean el centenar de decibelios. Y lo mismo ocurre con las situaciones de fuerte carga emocional, que son asociados sistemáticamente a pasajes musicales interpretados con una intensidad muy alta. Naturalmente se hace también el uso inverso, asociando la extinción de la energía con la disminución de la intensidad sonora y el tamaño de la fuente visual. Cuanto mayor es físicamente la fuente sonora que se presenta en la pantalla, mayor suele ser la intensidad de las formas sonoras que se le asocian; cumpliéndose también el efecto contrario: a menor tamaño menos intensidad (Rodríguez, 1998, p.259).

Por su parte, Chion (1993) afirma en cuanto a la dualidad imagen-sonido que un filme sin sonido sigue siendo un filme; un filme sin imagen, o al menos sin marco visual de proyección, no lo es.

Determinar cuál elemento, imagen o sonido, tiene más importancia es relativo al criterio de cada persona. Aunque suene contradictorio, la imagen

siempre ha sido narradora por excelencia. No obstante, si la imagen se presenta junto a un marco sonoro determinado, éste aporta mayor información al espectador.

De igual manera, una misma imagen puede sugerir tantos significados como marcos sonoros se le agreguen: música orquestal, electrónica, flamenca, árabe; ruidos insistentes, ruidos en *crescendo*; efecto de sonidos de automóviles, de animales, de puertas, de pasos, entre otros.

CAPÍTULO 2: LOS CÓDIGOS SONOROS

.....

2.1 ¿Qué son los códigos sonoros?

Desde tiempos remotos, los seres humanos han codificado su entorno para crear diversas manifestaciones culturales necesarias para la perpetuación de la especie y sus costumbres. Los códigos creados por el hombre permiten a la humanidad seleccionar y clasificar elementos externos e internos para su posterior decodificación y comprensión por otros; siendo éstos procesos la base de la comunicación.

Los códigos han permitido la comunicación entre los seres humanos. Uno de los ejemplos más obvios de éstos son los códigos lingüísticos, los cuales varían de acuerdo a las diferencias culturales alrededor del mundo. Sin embargo, existen códigos un poco más abstractos y universales, como los códigos sonoros.

Los códigos sonoros son el producto de la subclasificación del sonido en general, es decir, según el tipo de sonido se codifica para su mejor comprensión. Diversos autores consideran que los códigos sonoros se dividen en: palabra, música y efectos sonoros, ésta última subclasificación implica el ruido y el silencio.

Para efectos del presente trabajo de grado, los códigos sonoros se clasificarán en: música, efectos de sonido, ruido y silencio. Esta clasificación no contempla la clasificación “palabra” debido a que la intención del proyecto es comunicar un mensaje empleando como código sonidos no lingüísticos.

2.2 La música

La música es un código sonoro que, como el lingüístico, presenta una serie de elementos codificables. Las notas musicales permiten codificar múltiples sonidos para crear una melodía.

Alten (1994) sostiene que todo el espectro audible del sonido puede ser utilizado en una variedad infinita de combinaciones, por lo cual resulta muy difícil ser objetivo sobre la semántica de la música.

La música tiene los mismos elementos estructurales que el sonido: tono, volumen, tempo, timbre y envoltura. Sin embargo, la música posee otras características que amplían su sentido estético y perceptivo “como sucede con la melodía y sus tonos o tonalidades; la armonía con sus cualidades (consonancia, disonancia y textura); el amplio margen dinámico en comparación con las palabras y los sonidos, y la ilimitada variedad estilística.” (ob. cit. 1994)

La amplia variedad de estilos musicales existentes son proporcionales a las múltiples combinaciones posibles de los componentes de la música.

Según Alten (1994), la música se compone de cinco elementos fundamentales:

La melodía¹¹ es considerada una sucesión de notas musicales, que se componen de duraciones variadas. Esta duración temporal de las notas musicales determina el ritmo de la música. Según Alten (1994), las melodías generalmente se escriben en tonos y tonalidades, denominadas mayor y menor.

El autor afirma que cuando una melodía avanza en modo de tono mayor, tiende a ser positiva, alegre, brillante y vigorosa; en cambio, las melodías en tono menor suenan oscuras, melancólicas, tristes y pensativas.

La armonía¹² es entendida como la articulación simultánea de dos o más tonos. Alten (1994) sostiene que se necesitan en general tres o más notas para clasificarlas como un acorde; estos acordes se clasifican en consonantes y disonantes y son muy importantes en la textura musical. Es así como “la consonancia musical se produce cuando el acorde es correcto, asentado, balanceado y con un sonido estable”. Por el contrario, la disonancia se produce por unos acordes desagradables, inestables, no resueltos y de sonido tenso. (p.55)

La textura¹³ en la música es el resultado de entrelazar la melodía y la armonía. Para Alten (1994), “la combinación de estos materiales forman una infinidad de texturas musicales que hacen que la música sea el elemento más indicado en la función de la comunicación humana. La textura musical puede ser descrita como delicada, basta, densa, aérea, frágil, etc”. (p.65)

El margen dinámico¹⁴ es otro de los elementos que fundamentan la música. Conforme a Alten (1994), éste puede resultar mucho más amplio que el del

¹¹ Ejemplo de melodía disponible en disco compacto anexo, pista 27. Autor, M. Churión SACVEN

¹² Ejemplo de armonía disponible en disco compacto anexo, pista 28. Autor, M. Churión SACVEN

¹³ Ej. DC anexo, textura 1 (pista 29), textura 2 (pista 30). Autor, M. Churión SACVEN

¹⁴ Ej. margen dinámico, crescendo, diminuendo, trémolo (pistas 31,32, 33 y 34) Aut. M. Churión

habla y el sonido, con la música se puede crear una mayor variedad de efectos de sonoridad relativa, siendo los tres efectos más comunes el *crescendo*, el *diminuendo* y el *trémolo*.

El *crescendo*, cambia el nivel sonoro desde un volumen suave o moderado al fuerte. Resulta efectivo en la creación de tensión, al atraer la atención hacia un personaje o una acción incrementando la proximidad, intensidad, fuerza o potencia. El *diminuendo* (o *decrecendo*), cambia el nivel sonoro desde un volumen fuerte a uno suave. Este resta énfasis, importancia y presencia y ayuda a desviar la atención, componiendo transiciones, y disminuyendo la intensidad y la potencia. El *trémolo* es una reiteración rápida de una modulación de amplitud (codificación de una onda portadora por variación de su amplitud) de un sonido que normalmente se emplea para añadir una expresión dramática y color a la música. Subjetivamente, el *trémolo* puede realzar la sensación de una acción inminente o puede sugerir vacilación o timidez. (Alten, 1994, p.274)

El estilo “es una cualidad musical fija identificable únicamente por la expresión, ejecución o interpretación”. Éste es el producto creativo de una combinación de características que permite distinguir los conjuntos entre sí, por ejemplo, “los Beatles se distinguen de los Rolling Stones y Beethoven de Brahms, la música de cámara se diferencia del Jazz, y un concierto sinfónico del siglo XXVIII (*sic*) se distingue de otro del siglo XIX”. Igual que la textura, el estilo permite manifestar en la música una muy amplia variedad (*ob. cit.* 1994).

El estilo conjuga las características de la música expuestas anteriormente debido a que maneja diversos elementos propios de la música para crear cierta originalidad. Un estilo propio diferencia un tipo de música de otro. En la actualidad se fusionan estilos existentes para crear nuevos estilos y se utilizan diversos recursos electrónicos como herramientas para desarrollar un estilo alternativo.

La música, más que código sonoro, es una manifestación artística del ser humano. De acuerdo a su intensidad y estilo puede resultar agradable o

desagradable al escucha. Sin embargo, gracias a las múltiples combinaciones que se pueden lograr con las notas musicales, posiblemente haya un tipo de música que se adecue a los gustos de cada quien.

2.2.1 La música en el cine y sus funciones

La música es una expresión artística y un elemento narrativo relevante en las producciones cinematográficas actuales gracias a la destacada evolución del sonido en el cine.

La música es un elemento fundamental en una obra cinematográfica moderna. Resulta difícil concebir una película sin música, pues ésta forma parte de la identidad de la obra.

La música en una película puede enriquecer la imagen, glorificar un plano sencillo, magnificar tomas, unir las, separarlas, evocar emociones, ideas y sentimientos. Debido a su versatilidad, la música es un recurso conveniente en el cine.

Para Adorno y Eisler (1981), la música en el cine debe tener una intervención planificada que debería comenzar con el guión. Según los autores, interrumpir la acción para permitir el desarrollo de una pieza musical puede convertirse en uno de los más importantes recursos artísticos en el ámbito cinematográfico.

La música en una producción cinematográfica debe estar necesariamente relacionada con las imágenes. Adorno y Eisler (1981) afirman al respecto que

La ausencia de relación constituye un pecado capital. Incluso si, en un caso límite, la música carece de toda relación, como cuando en un film de terror un asesinato es acompañado de una manera despectiva e indiferente, la falta de relación ha de justificarse como una forma

especial de relación a partir del sentido del conjunto. En los casos en que la música desempeñe una función de contraste, hay que preservar también la unidad formal: por ejemplo, en la mayoría de los casos de oposición extrema entre el carácter de la música y el carácter de las imágenes, la articulación de la música corresponderá a la articulación de la secuencia en planos. (pp.91-92)

La música debe ser parte de la película, un personaje más; no debe considerarse sólo como un elemento de función modificada que cumple un objetivo dentro de la obra. Los autores critican la manera en cómo la música es utilizada por los directores en ciertas producciones, en donde

se crean situaciones en las que resulta “natural” que el protagonista comience a cantar o cuando menos se intente disculpar la presencia de la música en una escena de amor haciendo que el héroe conecte una radio o un tocadiscos. Son escenas en las que no se habla. El director quiere llenar ese silencio. Sabe que las detenciones son peligrosas, así como los momentos vacíos o la relajación de la tensión. Por ese motivo recurre a la música. (Adorno y Eisler, 1981, p.26)

Utilizar acertadamente la música en el cine no es una actividad sencilla, requiere de una justificación que se adecue a las necesidades narrativas y estéticas de la película.

La música en una obra cinematográfica puede cumplir funciones muy explícitas debido a su facultad de amoldarse, de acuerdo a sus características, a escenas y situaciones que lo requieran. Es por ello que no es simplemente una herramienta sino un recurso narrativo importante en el desarrollo de una película.

Adorno y Eisler (1981) explican que la música de cine debería ser específica, creada a partir de las condiciones particulares de cada realización y “no debería ser sacada del cuarto de los accesorios en el sentido literal o figurado del término.”(ob.cit. 1981)

Por su parte, Alten (1994) hace una clasificación de las funciones de la música de acuerdo a sus efectos más significativos. Según su criterio, entre las funciones de la música en el cine se encuentran: Determinación local, enfatizar la acción, intensificar la acción, representar la identidad, dar el contrapunto, unificar una transición, fijar una época y predecir o recordar eventos.

Entenderemos por determinación local el origen regional de la música, es decir, la procedencia geográfica de una melodía. La música con un origen geográfico perceptible a través de su estilo hace recordar y ubica al espectador en determinada localidad.

De acuerdo a su origen, la música remitirá al espectador a un lugar determinado a través de una imitación certera de tipos y estilos característicos. Por ejemplo, el flamenco ubica al espectador en alguna localidad de España y el *reggae* hace lo propio con Jamaica.

Enfatizar la acción es una función de la música identificada por Alten (1994) como un proceso de aclaratoria o definición de un hecho. Por ejemplo

el estrépito de un acorde define el impacto de un golpe o una caída. Un acorde dramático ayuda a comprender un *shock* o un momento de decisión. Un tema romántico define una cualidad particular del amor o permite comprender mejor el momento de atracción entre un hombre y una mujer cuando se miran mutuamente. La música enfatiza un descubrimiento de petróleo definiendo el momento triunfal del torrente, o recalca el descubrimiento comunicando una sensación de tranquilidad, alegría o triunfo. Un correoso trombón, una percusión metálica, o un graznido pueden definir un punto cómico o recalcar su comicidad. (Alten, 1994, p.275)

La música tiene la facultad de aumentar el dramatismo, la tragedia o el romanticismo que se requiera de acuerdo a la escena. Al enfatizar el hecho con la música se logra que éste sea más importante de lo que puede ser en

realidad. Asimismo, puede indicarle al espectador que este hecho, enfatizado con la música, es realmente importante en el desenlace de la trama.

La música también puede intensificar la acción. Según Alten (1994), la música intensifica la acción normalmente con el crescendo o la repetición

el pánico de una música siniestra sirve para captar el clímax de una escena de terror absoluto y acaba en un aterrador acorde. La repetición de una melodía corta, de una frase o de un ritmo incrementa el aburrimiento, la amenaza de peligro o la acción inminente. (*ob. cit.* 1994, p.275)

La intensificación de la música es utilizada generalmente con el fin de crear en la audiencia incertidumbre en relación con un hecho que está próximo a suceder.

La música también representa la identidad. Ésta puede identificar a personajes, eventos y programas. Según Alten (1994)

un sucio y oscuro tema musical puede identificar al malvado. Una música delicada puede mostrar una personalidad gentil, y simpática. Una música fuerte y con un ritmo lento puede sugerir una personalidad pacificadora que destruirá a la que está representada por una música aguda y sincopada. Un tema particular tocado durante un determinado evento identifica al evento cada vez que se escucha. Los temas musicales identifican a los programas de Radio y Televisión, películas y personajes. (p.275)

Comúnmente este recurso es utilizado en la televisión, generalmente en las telenovelas, las cuales identifican a ciertos personajes o situaciones con temas musicales definidos a lo largo de toda la trama. En el cine se puede apreciar en muchas películas infantiles, en donde frecuentemente los villanos tienen su propia composición musical la cual los identifica constantemente.

Igualmente, la música es empleada con regularidad para dar el contrapunto. Se dice que la música da un contrapunto cuando “añade una idea o sentimiento que de otro modo no sería lógica.” (*Ibidem*, 1994)

A los jugadores de fútbol que aparecen pasando, combinando y dominando el balón se les pone una música de contrapunto con música de ballet para entender la coordinación y acoplamiento de los deportistas. La petición de mano de un hombre a la mujer se puede acompañar con una música voluble de acuerdo con la naturaleza frívola de la intención del hombre en contraposición con el momento formal. (Alten, 1994, pp. 275-276)

Este recurso musical pretende crear analogías entre lo que el espectador ve y lo que escucha. Genera una relación entre sonidos y planos que en otros contextos no tendrían relación alguna.

La música puede unificar una transición entre escenas con las mismas funciones que el sonido: superposición, anticipación y corte. La superposición de música mantiene la continuidad entre una escena y la que sigue. La anticipación musical determina el sentimiento, atmósfera, situación y ritmo de las siguientes escenas antes de que aparezcan. Un corte musical cambia bruscamente el sentimiento, la atmósfera, el ritmo y el sujeto de una escena a la siguiente (*ob. cit.* 1994).

Esta función de la música puede considerarse como un recurso del montaje cinematográfico, pues una melodía puede separar o unir ciertas escenas.

Por su parte, una de las funciones más destacadas de la música en el ámbito cinematográfico es la de fijar una época

Dependiendo de la estructura armónica, de las voces en el conjunto ejecutante o de ambas cosas, es posible determinar la época Romana, los comienzos de los años "40", la Inglaterra Isabelina, los tiempos modernos, el futuro, la mañana o la noche, etc. (Alten, 1994, p.276)

La música y diversos recursos sonoros pueden ubicar rápidamente al espectador en determinada época o ambiente, pues el sonido se percibe con igual o mayor rapidez que el vestuario o la escenografía alusivos a una época particular que puedan mostrarse en la película.

Por último, Alten (1994) explica la función predictiva o evocativa de la música, la cual puede utilizarse para recordar un hecho pasado o para vaticinar un suceso futuro. Según su criterio, no existe forma de comunicación humana tan efectiva como la música para crear una atmósfera, sentimiento, o estado de ánimo, además,

siempre existe una analogía musical para prácticamente cualquier emoción y condición humana. La música puede evocar atmósferas densas, desagradables, frías, bochornosas o etéreas; sentimientos como el amor, el odio y el miedo, amistad, enajenamiento, lástima o bondad; o estados de ánimo como éxtasis, depresión, melancolía o amabilidad. (*Ibidem*, 1994)

Este recurso es utilizado frecuentemente en las películas cuando algún personaje recuerda algo importante de su pasado, como la guerra o algún amor. También puede recrear un suceso futuro, generalmente con música electrónica.

La música es versátil. Puede evocar la atmósfera, el sentimiento o el estado de ánimo, creando un determinado ambiente en la escena, en las acciones y sentimientos de los personajes y de los espectadores.

2.2.2 Breve análisis de la música utilizada en, *Peter and the Wolf*

Peter and the Wolf (1946)

Disponible en español como: Pedro y el Lobo

Director: Clyde Geronimi

Guión: Dick Aumer y Eric Gurney basado en el cuento "Pedro y el Lobo" de Serge Prokofiev

Productor: Walt Disney Co.

Narrador: (en inglés) Sterling Holloway

Animación: Eric Larson, Oward Kimball, Ollie Jhonston y John Lounbery

País: Estados Unidos

Sinopsis

Pedro es un niño ruso que vive en un pueblo y le gusta ir de casería, actividad que su abuelo le tiene prohibida. Sin embargo, él le desobedece y en un descuido escapa de la protección de su abuelo al bosque en búsqueda del lobo. En el camino se encuentra con sus amigos, el pájaro Sacha, la patita Sonia y el gato Iván, juntos se disponen a capturar al lobo. Cuando lo encuentran se asustan y emprenden la huída. El lobo los acorrala. Sacha pide auxilio a los cazadores, cuando llegan observan las cosas de Pedro en el piso y piensan que ha muerto. No obstante, Pedro está trepado en un árbol y ha capturado al lobo. Todos van a celebrar la valentía del niño en el pueblo.

*La música en, Peter and the Wolf*¹⁵

Peter and the Wolf es una historia contada por un narrador. Los personajes son caricaturas identificadas con instrumentos musicales determinados. Pedro, el protagonista, es identificado con un cuarteto de cuerdas; el pájaro Sacha, con una flauta; Sonia la patita, con un oboe; Iván el gato, con clarinete en registro bajo; el abuelo con un fagot; los cazadores con timbales; y el lobo, con diversos instrumentos musicales de aire como trompetas y con platillos.

En este clásico de *Disney*, la música se presenta como un sonido *acusmático off* debido a que acompaña a la escena pero no proviene de esta.

En *Peter and the Wolf* la música cumple diversas funciones que podemos identificar aplicando la clasificación funcional de Alten (1994).

¹⁵ Música de *Peter and the Wolf* disponible en disco compacto anexo, pista 35.

En la obra es evidente el empleo de la música para enfatizar la acción. Ésta función se observa en el desenlace de la historia: cuando Pedro está en situación de peligro, la música se presenta con tempos rápidos y ritmo complejo, lo cual ilustra el conflicto del niño ante el lobo. Luego, cuando los cazadores dan por muerto a Pedro, la melodía tiene una textura suave de ritmo constante, tempos lentos y tonos agudos, la música refleja la tristeza del momento. Finalmente, cuando los cazadores se dan cuenta de que Pedro está vivo y capturó al lobo, la música presenta un margen dinámico en *crescendo* y un ritmo cambiante para enfatizar el triunfo del niño.

La función más importante de la música en esta película animada es la que Alten (1994) denomina representación de la identidad. Cada uno de los personajes de la historia es presentado con una melodía diferente dentro de un mismo estilo clásico.

La música le otorga personalidad a cada integrante. Por ejemplo, el cuarteto de cuerdas que identifican a Pedro, sugiere la relación entre las notas musicales y la personalidad de un niño aparentemente travieso, inquieto y emprendedor.

Asimismo, los tonos bajos del fagot, sugieren la personalidad del abuelo como un viejito pesado y regañón.

Toda la música es manejada dentro del estilo clásico, la relación imagen-música, se adecua a las necesidades narrativas y estéticas de la historia.

2.2.3 Breve análisis de la música en, *Fiddler on the roof*

Fiddler on the roof (1971)

Disponible en español como: El violinista en el tejado

Director: Norman Jewison

Productor: Norman Jewison

Música: Jerry Bock

Letras: Sheldon Harnick

Adaptación y conducción musical: Jhon Williams

Director de fotografía: Oswald Morris B.S.C.

Editor: Anthony Gibbs y Robert Lawrence

País: Estados Unidos

Sinopsis

Tevye es un humilde lechero que vive en un pueblo llamado Anatevka junto a su esposa y cinco hijas. Para Tevye mantener sus tradiciones judías es muy importante, considera que un pueblo sin tradiciones viviría igual de inestable que el violinista en el tejado. Sin embargo, esta convicción cambia luego de que su hija mayor Tzeitel, le ruega cancelar el matrimonio arreglado entre ella y un adinerado carnicero, debido a que está enamorada de un joven sastre. Tevye, decide sacrificar su tradición y la posibilidad de ser un hombre rico por la felicidad de su hija. No obstante, su segunda hija, Hodel, también se compromete sin su consentimiento. Tevye no puede tolerar una vez más el rompimiento de la tradición, finalmente cede, nuevamente por la felicidad de su hija. Cuando Tevye piensa que los problemas de pareja entre sus hijas han terminado, su tercera hija Chava le informa que se quiere casar. Tevye no acepta, Chava se va de la casa y contrae matrimonio católico con su novio Fiedka. Los problemas de Tevye aumentan debido a la intolerancia religiosa del régimen Zarista. Los judíos son desalojados de

Anatevka. Los habitantes del pueblo toman rumbos separados. Tevye y el resto de su familia se van rumbo a New York a continuar con sus vidas.

La música en, Fiddler on the roof

La música tiene una importante participación en esta obra, básicamente porque es de género musical.

En *Fiddler on the roof*, la música es el vehículo que utilizan los personajes para manifestar sus deseos y sentimientos.

Cantando, varios personajes interpretan lo que sienten. Con el tema *If I were a rich man*¹⁶ (Si yo fuera un hombre rico), Tevye expresa el deseo de poseer una pequeña fortuna que lo libere de los importunios que le causa su pobreza.

La música cumple diversas funciones dentro de *Fiddler on the roof*, las cuales podemos identificar a través de la clasificación realizada por Alten (1994).

La determinación local se percibe cuando se inicia la obra cinematográfica, Tevye narra las tradiciones de Anatevka, esta narración es alterna a los cantos de los habitantes del pueblo, la melodía de la canción remite a la música originaria de Europa Oriental.

Esta función también se observa en la fiesta de boda de Tzeitel y Motel (el sastre), en la escena hay música de origen ruso que se complementa con tradiciones y bailes típicos del lugar.

¹⁶ Tema musical disponible en disco compacto anexo, pista 36.

Volviendo al tema introductorio de la película (donde se interpretan las tradiciones de los habitantes de Anatevka), se observa que elementos propios del judaísmo, presentes en la sinagoga del pueblo, son enfatizados con la música, diversos tonos se escuchan en perfecta sincronía con la imagen.

Otra función presente en *Fiddler on the roof*, es la que Alten (1994) clasifica como la de unificar la transición. Cuando el pueblo judío debe abandonar su pueblo, hay un mismo fondo musical que sirve de base a varias tomas.

En general, la música es de ritmos cambiantes, de tempos rápidos y tonos variados. Se maneja un estilo clásico con acentuados matices de música rusa.

En cuanto al violinista en el tejado, es un personaje de pocas apariciones que tocando el violín acompaña a Tevye en importantes situaciones de la historia. Interpreta temas de estilo clásico y tempo rápidos, que sugieren alegría y esperanza.

2.3 Efectos de sonido

Podemos clasificar como efectos de sonido todo sonido que no sea voz o música (Alten, 1994). A pesar de lo corto que pueda parecer el concepto de efecto de sonido, este abarca casi la totalidad de los sonidos cotidianos.

Según Rodríguez (1998), los efectos sonoros no tienen más entidad acústica que la que es capaz de darles el nombre de su supuesta fuente sonora. Por ejemplo, efecto de ladrido, sonido de automóviles, entre otros.

Un efecto de sonido puede considerarse como aquel sonido emitido por determinado objeto, animal, movimiento o cualquier organismo que emita sonidos. Sin embargo, para Rodríguez (1998), los conceptos anteriores no parecen mostrar la total amplitud que expresa un efecto sonoro.

Rodríguez (1998) citando a Balsebre (1994), explica que los efectos sonoros se abren claramente a las formas musicales debido a que pueden ser sonidos inarticulados o de estructura musical.

Lo anterior enriquece el concepto de efecto de sonido, debido a que éste, además de ser una representación de sonidos existentes en el medio ambiente, también puede recrearse, intensificarse e inventarse a través de la música y la unión de diversos sonidos. Por ejemplo, es común escuchar en películas sonidos de golpes o disparos, los cuales son recreados ya que en realidad no se escuchan con tal intensidad.

Los efectos de sonido tienen dentro de la cinematografía funciones contextuales y narrativas; entre las más comunes están: definir el espacio, ubicar el lugar, crear el ambiente, enfatizar e intensificar la acción, representar la identidad, marcar el ritmo, dar el contrapunto, simbolizar el significado y unificar la transición (Alten, 1994).

Alten (1994) afirma que se define el espacio comunicando información mediante los efectos de sonido de distancia, dirección del movimiento, posición, apertura y dimensión

Un sonido fuerte indica la proximidad del oyente. La voz de una persona que está lejana no suena tan fuerte como la de una voz que está al lado. Un trueno con volumen bajo indica que la tormenta está lejos; si el siguiente trueno suena más fuerte, indica que la tormenta se acerca (*Ibidem*, 1994).

Los efectos de sonido también definen la posición mediante el control del volumen. De acuerdo a la intensidad del volumen puede generarse la sensación de lejanía o cercanía. Por ejemplo, un tren que se acerca, un avión, los pasos de una persona, los ladridos de un perro.

Alten (1994) afirma que cuando se varía el nivel del sonido, puede indicarse la dirección del movimiento. El fenómeno al que hace referencia el autor se conoce como efecto Doppler, llamado así debido a su descubridor, C. J. Doppler, un físico austriaco de principios del siglo XIX. (p.271)

Los efectos de sonidos permiten ubicar un lugar y crear un ambiente. La naturaleza del efecto y su intensidad permiten sugerir un lugar específico y describir una atmósfera que puede ser relajada, presurosa, tensa, romántica, entre otras.

Asimismo, los efectos de sonido pueden enfatizar la acción. Una persona que cae rodando por las escaleras tendrá una caída más dura si se acentúa cada golpe con un sonido. Con ese ejemplo sencillo, Alten (1994) demuestra la magnitud y naturaleza de esta función de los efectos de sonido.

Por otra parte, éstos también se emplean para intensificar la acción. Esta función permite incrementar o elevar el impacto dramático de una escena. Un ejemplo de este efecto se encuentra en los dibujos animados, los personajes que corren, ruedan, caen, rompen, brincan y chocan en las caricaturas son intensificadas mediante los efectos de sonido.

Un efecto sonoro sirve para representar la identidad. Ésta función es una de las más evidentes, pues algunas características vocales sirven para identificar a individuos definidos, unas palabras mal articuladas identifican a un borracho como un ladrido identifica a un perro (Alten, 1994).

Otra función típica de los efectos de sonido es la identificación de una caracterización no tan aparente. Esta ocurre cuando el sonido representa a una personalidad como “una risa maníaca o sofisticada, con respiración asmática, puede identificar un carácter diabólico.” (*Ibidem*, 1994)

La función de marcar el ritmo consiste en que los sonidos o silencios, ayudan a crear una frecuencia armónica, un ritmo, normalmente a través de la presencia o ausencia de energía sonora en el fondo de la acción principal.

Conferir un contrapunto es otra de las funciones de los efectos de sonido, ésta consiste en agregar un efecto distinto al esperado, añadiendo de esa forma una observación adicional a la acción. (*ob.cit.* 1994).

El sonido también puede emplearse simbólicamente. Alten (1994) ilustra el uso simbólico del sonido con un simple ejemplo, el redoble de unas campanas pueden simbolizar una boda o un funeral dependiendo del tipo de sonido que éstas emitan.

Por último, Alten (1994) explica que los sonidos ayudan en la transición y continuidad entre escenas, enlazándolas con un efecto de *superposición*, de anticipación o de corte. Esta función es definida como unificación de la transición.

Para entender esta cualidad, debemos comprender que la superposición sucede cuando el sonido usado al final de una escena continúa en la siguiente, sin ninguna pausa ni corte. La *anticipación* ocurre cuando el sonido que presenta una escena se escucha antes de que comience la misma. Mientras que el *corte* se refiere a aquel sonido que une escenas por cambio brusco de un sonido al final de una escena a un sonido similar al comienzo de la siguiente.

Los efectos de sonido, paradójicamente, imprimen realismo a la obra cinematográfica. Aunque en la realidad ciertos fenómenos no tengan un sonido contundente, la intensidad y el volumen que se le añadan lo harán creíbles dentro de la realidad cinematográfica.

Para Chion (1993), la realidad que aporten los efectos sonoros depende en gran medida de la sincronía y de la acentuación de éstos. Por ejemplo, “un puñetazo, aunque haga daño, no produce necesariamente ruido. Mientras que en una audio imagen de cine o televisión, el ruido del impacto es casi obligatorio; en otro caso no se creería en ellos.” (p.63)

Otro procedimiento típico que asocia música e imagen es el denominado *mickeymousing*. Este consiste en

seguir en sincronismo el hilo de la acción visual por medio de trayectorias musicales (rasgos ascendentes y descendentes, en montañas rusas) y puntuaciones instrumentales de la acción (golpes, caídas, puertas que se cierran), etc. (*ob. cit.* p.117)

Los efectos sonoros representan un factor muy importante en el mundo del cine, debido a que otorgan, mediante la acentuación y el énfasis, realidad cinematográfica a muchas imágenes, que si bien no suenan tan intensamente, se llenan de vida en la pantalla, lo cual hace más rica y sorprendente la narración de la historia.

2.3.1 Breve análisis de los efectos de sonido utilizados en, *Kill Bill Vol.1*

Kill Bill volume 1 (2003)

Disponible en español como: *Kill Bill* volumen 1 -La Venganza-

Director: Quentin Tarantino

Guión: Quentin Tarantino (basado en *The Bride* de Q&U)

Productor: Lawrence Bender

Música original: RZA

Editor: Sally Menke

Director de fotografía: Robert Richardson, A.S.C.

País: Estados Unidos

Actores: Uma Thurman, Vivica A. Fox, Julie Dreyfus, Daryl Hannah, Lucy Liu, David Carradine, Michael Madsen, Chiaki Kuriyama, Gordon Liu y otros.

Sinopsis

Una mujer ha sido víctima de un brutal ataque, cometido el día de su boda por su ex jefe Bill y el resto del escuadrón asesino Víbora Letal al que pertenecía. Cuando La Novia o "Cobra Africana", despierta de un estado comatoso de cuatro años producido a raíz del ataque, recuerda lo sucedido y que esperaba un bebé para el momento del crimen. El hecho de que aparentemente perdió a su hija, se convierte en el principal motivo de venganza. La Novia logra escapar del hospital donde está interna tras asesinar a Buck, un enfermero que la prostituye y abusa sexualmente de ella. Luego, en la ciudad de Pasadena, asesina a Vernita Green, una aparente ama de casa que responde al nombre de Jeanne Bell, pero que en realidad es una ex miembro del escuadrón Víbora Mortal. La Novia se traslada a Japón. Enfrenta a decenas de escoltas armados y vence a la audaz guardaespaldas "Gogo", encara a O-Ren Ishii, temida criminal de Tokio, protegida de Bill y ex miembro del escuadrón Víbora Mortal. O-Ren Ishii es asesinada por La Novia en un arduo combate de *Katanas*. En este enfrentamiento deja viva, aunque amputada, a Sofie Fatale, otra protegida de Bill y testigo en el crimen cometido hacia cuatro años atrás, sólo para que le informe a Bill lo ocurrido. La Novia desconoce que su hija aún vive.

Efectos de sonido en, Kill Bill Vol.1

Esta película se caracteriza por tener series de sonidos del tipo *fuera de campo in*.

Al comenzar la obra se escuchan jadeos, respiración agitada y agudos quejidos, posterior a esta introducción se observa en un plano cerrado el rostro ensangrentado de La Novia, la cual es *desacusmatizada*. Igualmente sucede cuando seguidamente se le acerca Bill, primero se escuchan sus pasos y luego se observa la acción en un plano cerrado.

En esta obra cinematográfica, los efectos de sonido están presentes constantemente, desde la introducción hasta el final.

Otro tipo de sonido presente en la película es el *interno*. Éste se manifiesta de dos maneras, como sonido objetivo de carácter fisiológico (jadeos y respiración) y como sonido subjetivo, especialmente cuando La Novia recuerda el suceso ocurrido el día de su boda, desde entonces, cada vez que recuerda lo ocurrido, se escucha un sonido denominado *Ironsides*¹⁷ que caracteriza la situación.

Según Alten (1994), los efectos de sonido cumplen diversas funciones en una obra audiovisual, entre estas se encuentra la de enfatizar la acción. En *Kill Bill Vol.1*, se enfatiza la acción en las escenas donde se desarrollan combates, específicamente, cuando La Novia se enfrenta a los escoltas de O-Ren Ishii. Cada puño, patada, movimiento, arma blanca o disparo se fortalece, caricaturizando o exagerando el sonido real.

¹⁷ Disponible en disco compacto anexo, pista 37.

Esta función de enfatizar la acción también se observa cuando La Novia y los escoltas de O-Ren Ishii se desplazan por el lugar, los diferentes movimientos se recrean con sonidos fantásticos.

En la película hay sincronía constante entre imágenes y sonidos. Chion (1993) define esta sincronía como *mickeymousing*, término asociado a la sincronía imagen-sonido de los dibujos animados.

Los efectos de sonido también marcan el ritmo de la obra. Esta característica puede observarse cuando La Novia se enfrenta a O-Ren Ishii, esto porque en el lugar, hay un pequeño canal de bambú que desemboca agua en un pozo, el sonido que emite el canal se mezcla con la respiración de los combatientes, marcando el ritmo al romper el silencio.

Finalmente, en la película se utiliza un efecto sonoro que censura el nombre de La Novia cada vez que se pronuncia, este efecto sonoro oculta la identidad del personaje, lo cual crea incertidumbre en torno a ésta.

2.3.2 Breve análisis de los efectos de sonido en, *Requiem for a Dream*

Requiem for a Dream (2000)

Disponible en español como: Réquiem por un sueño

Director: Darren Aranofsky

Guión: Hubert Selby Jr. y Darren Aranofsky (basado en la novela *Requiem for a Dream* de Hubert Selby Jr.)

Productor: Eric Watson

Música original: Clint Mansell

Director de fotografía: Matthew Libatique

Editor: Jay Rabiowitz

Actores: Ellen Busrty, Jared Leto, Jennifer Connelly, Marlon Wayans, Christopher McDonald y otros.

Sinopsis

Sara Goldfarb es viuda, se siente sola y vieja. Tiene un hijo, Harry, quien empeña constantemente el viejo televisor que tienen en casa para comprar drogas. Una mañana, Sara recibe una llamada telefónica, ha sido seleccionada para participar en un programa de televisión, prometen avisarle pronto para indicarle cuándo la necesitarán. Emocionada, comienza una estricta dieta porque quiere ponerse un vestido rojo -que no le sirve – para lucir bien ante el público. Por su parte, Harry sueña con abrir una tienda de ropa con su novia Marion. Tyrone, amigo de Harry, le propone ganar dinero fácil vendiendo cocaína adulterada. Comienzan el negocio y reúnen mucho dinero. A Sara no le funciona la dieta, una amiga le sugiere que vaya a un médico especialista, ella va y le recetan anfetaminas. Tyrone es detenido por la policía en una emboscada hecha a los narcotraficantes con quienes trabaja. Harry paga la fianza con el dinero reunido. A raíz del incidente escasea la droga, no pueden continuar el negocio y deciden buscar drogas en Florida. Harry tiene un brazo herido debido a la continua inyección de droga, necesita atención médica. Tyrone y Harry acuden a un hospital, un médico los denuncia y son arrestados. Marion desesperada por no tener drogas que consumir se prostituye para obtenerlas. El brazo de Harry empeora, se lo amputan. Tyrone es obligado a realizar trabajo forzado en la cárcel. Sara abusa de las anfetaminas, está trastornada, alucina. Alterada sale de su casa a averiguar porqué no la han llamado a participar en el programa de televisión. Es recluida en un hospital psiquiátrico.

Efectos de sonido en, Requiem for a Dream

El constante consumo de drogas y la ansiedad que produce una estricta dieta, son las principales acciones realizadas con efectos sonoros, en esta obra cinematográfica.

El uso de los efectos de sonido es constante, cada vez que Harry, Tyrone y Marion consumen drogas ilícitas, se enriquece la acción con acentuados efectos de sonido, alusivos al tipo de droga que consumen.

Las secuencias de tomas van acompañadas de puntuales efectos sonoros. Por ejemplo, cuando los personajes se preparan para consumir marihuana, el sonido refiere al acto de preparar y encender el tabaco. También, cuando se inyectan drogas, o consumen píldoras alucinógenas, se escuchan sonidos que ilustran el hecho.

De igual manera, muchas de las acciones y alucinaciones de Sara son destacadas con efectos de sonido: prender y apagar el televisor, comida que aparece y desaparece, la ingesta de anfetaminas, abrir y cerrar constantemente el buzón de correo, entre otros.

En este caso, el uso de los efectos de sonido, responde a la función de enfatizar la acción, la cual realza las acciones de los personajes y así hacer más evidente la adicción, ansiedad y angustia de éstos.

2.4 El Ruido

La palabra ruido remite a situaciones de violencia, accidentes, guerras, armas, música escandalosa y diversas manifestaciones desagradables. Tal vinculación obedece a que el ruido es un sonido no-armónico, disperso en

materia de volumen y frecuencia sonora, que generalmente es impredecible, súbito y persistente.

Para Rodríguez (1998) la palabra ruido denomina algo tan vago como cualquier sonido no deseado, considera que el concepto de ruido resulta familiar y, al mismo tiempo, poco concreto en el ámbito de la comunicación audiovisual, pues se refiere al conjunto de efectos sonoros que son de origen no verbal ni musical.

El concepto de ruido se relaciona con el sonido debido a que éste también puede ser entendido como todo elemento que dificulte un proceso de comunicación. (Rodríguez, 1998)

De acuerdo a lo anterior, una interferencia en la comunicación producto de una falla técnica, puede ser considerada un ruido. Igualmente, un grito, una sirena de policía, los latidos del corazón y casi la totalidad de los sonidos que se encuentran en el medio ambiente.

El ruido puede ser, en algunos casos, un elemento tolerable y hasta agradable al oído humano. Sanz (2004) explica que existen tres factores importantes entre los sonidos considerados ruidos: el contexto, el volumen y quien percibe el sonido.

Dependiendo del contexto, los ruidos pueden ser percibidos como sonidos ambientales, naturales y agradables. Por ejemplo, el sonido del mar en la playa.

Un ruido también puede modificar el contexto, si un sonido del mar es colocado en la ciudad de Caracas, posiblemente indicaría una amenaza de inundación, maremoto, un ataque marino o algo parecido. Un ruido fuera de

su contexto habitual puede sugerir una serie de hechos, emociones o sentimientos diferentes a los percibidos normalmente.

Para Sanz (2004), la consideración de que un sonido sea percibido como ruido es relativa, pues depende en algunos casos de quien lo escuche. Por ejemplo, hay estilos musicales que emplean ruidos en sus composiciones, como el *Rock*, *Punk Rock*, *Techno*, *Heavy Metal*, *Thrash Metal*, entre otros. Estos estilos musicales son agradables para quienes los escuchan con frecuencia, sin embargo, para otras personas esta música puede ser considerada ruido.

Ciertos estilos musicales pueden surgir del ruido y a su vez el ruido puede surgir de la música. Sanz (2004) sostiene que el factor volumen es muy importante, pues generalmente se considera ruido a todo aquel sonido que se escucha a un volumen alto, que si bien lo tolera el oído humano, resulta desagradable y coarta el proceso de comunicación.

El ruido puede intensificarse si se escucha de manera constante y durante un tiempo prolongado. Una pieza musical que se transmita a un alto volumen, independientemente de su estilo, será en considerada ruido en términos de sonido.

La música que maneje un estilo donde predominen los instrumentos de percusión (batería, timbales, tumbadoras), así como aquellos que lleguen a notas musicales muy agudas como -por ejemplo- las guitarras eléctricas, pueden ser asumidas como ruidos.

En el ámbito cinematográfico, Chion (1993) explica que los ruidos han sido, durante mucho tiempo, los olvidados en la gama de sonidos cinematográficos. Para el autor, los ruidos son considerados oscuros

soldados de infantería, que han permanecido olvidados por la teoría, la cual sólo le ha concedido un valor utilitario y figurativo.

Los ruidos en el cine intervienen puntualmente y son extremadamente estereotipados, tal sería el caso del silbato del tren, el galope de los caballos en los *westerns* o los tecleos de las máquinas de escribir. En una película clásica, entre la música y sobre todo los diálogos omnipresentes, apenas queda sitio para otra cosa. (Chion, 1993)

Por lo general, el ruido no se presenta en el cine como un recurso intencional que busca un objetivo específico, sino como un sonido que es consecuencia natural de cierta maquinaria, animal o situación. Por ejemplo, los gritos desesperados de las personas huyendo de un monstruo, los cornetazos constantes de los conductores en una autopista congestionada, entre otros.

Para Chion (1993), el hecho de que el ruido sea utilizado en el cine de una manera puntual y estereotipada responde a dos razones técnicas y culturales.

Las razones técnicas responden a los inicios de la grabación, en donde el arte de las tomas de sonido que se realizaban residían en las voces (habladas y cantadas) y en la música. Los ruidos se consideraban errores, problemas particulares de grabación, que además interferían, resultando en obstáculos que impedían comprender los diálogos. Por esa razón, la industria prefirió difuminarlos o reemplazarlos por sonidos estilizados, puntuales y estereotipados.

La otra razón es cultural. “El ruido es un elemento del mundo sensible totalmente desvalorizado en el plano estético”. Incluso la industria asume con

sarcasmo e incredulidad la posibilidad de que alguien pueda hacer música empleando el ruido como recurso. (*ob. cit.* 1993)

Sin embargo, el ruido es un código sonoro que está en todas partes: en la música, en el cine, en las grandes ciudades, en los pueblos, en la intimidad del hogar y dentro del propio organismo humano.

La función del ruido en el cine se materializa en la posibilidad que tiene de sugerir emociones asociadas al caos y de magnificar sucesos de naturaleza ruidosa como enfrentamientos armados, peleas, guerras, angustia, estampidas, explosiones, entre otros.

A pesar de la molestia que pueda causar en el cine o en la realidad, de todo aquello que pueda sugerir (violencia, caos, guerra) y de los esfuerzos que se hagan para matizarlo o esconderlo “el ruido es parte de nuestra existencia y nunca puede ser completamente eliminado” (Alten, 1994, p.38)

2.4.1 Breve análisis del código sonoro ruido utilizado en, *Natural Born Killers*

Natural Born Killers (1994)

Disponible en español como: Asesinos por Naturaleza

Director: Oliver Stone

Guión: Quentin Tarantino

Productores: Jane Hamsher, Don Murphy y Clayton Townsed

Editores: Hank Corwin y Brian Berdam

Director de fotografía: Robert Richardson, A.S.C.

Actores: Juliet Lewis, Woody Harrelson, Robert Downey Jr., Tommy Lee Jones, Tom Sizemore y otros.

País: Estados Unidos

Sinopsis

Es una atípica historia de amor entre dos asesinos con tendencias psicópatas. Mickey y Mallory Knox conforman una pareja que se hace famosa gracias a que los crímenes que realizan, los cuales son constantemente reseñados por los medios informativos. Los hechos se desarrollan al Oeste de Estados Unidos, Mickey y Mallory se enamoran y se casan simbólicamente luego de asesinar a los padres de ésta, como venganza de los abusos perpetrados en su contra. Este hecho desencadena el asesinato de decenas de personas. Mickey y Mallory son famosos y admirados. Luego de un enfrentamiento con la policía son arrestados. Estando Mickey en prisión, Wayne Gale, conductor del programa “Maniáticos Americanos”, se interesa en su caso y quiere transmitir un programa en vivo. En esta transmisión Mickey admite que es asesino por naturaleza, afirmación que desata un motín en la cárcel, hecho propicio para rescatar a Mallory y escapar tomando como rehén al conductor del programa. Mickey y Mallory Knox escapan, asesinan a Wayne Gale luego de grabar video para la prensa y siguen felices.

El ruido en, Natural Born Killers

La historia de los asesinos Mickey y Mallory se introduce con música estilo *Country*, proveniente de una rocola ubicada en el establecimiento donde están. Mallory cambia el tema musical, pero éste se escucha luego de que se inicia un violento enfrentamiento en el establecimiento. La música tiene un ritmo acelerado acorde con la violencia que reina en el lugar.

En la escena, la música, los gritos, golpes y disparos se mezclan para crear un ambiente ruidoso y anárquico.

En esta obra cinematográfica abundan los ruidos provenientes de disparos, automóviles, gritos de alegría de Mickey y Mallory, y gritos de terror de las múltiples víctimas. Estos ruidos, también provienen de la música utilizada en diversas escenas. El *Rock* predomina y su estilo conjuga tempos rápidos y ritmos complejos que acentúan las acciones agitadas e intensas de los personajes.

La intensidad de la música *Rock* se hace más evidente debido a que se alterna con música de estilo orquestal y ópera.

Los enfrentamientos de Mickey y Mallory con la policía son ruidosos por los continuos disparos.

Otro ruido que cabe destacar en el análisis sucede cuando Mickey afirma en televisión que es un asesino por naturaleza, esto ocasiona que los reos se alteren y desencadena un motín en la cárcel. La algarabía existente se recrea con *Heavy metal*, además de gritos, sonidos de puños, armas y otros.

Natural Born Killers es una película de contenido violento que conjuga estilos musicales acelerados, efectos sonoros intensos y ruidos para enfatizar los crímenes de la pareja de asesinos.

2.4.2 Breve análisis del código sonoro ruido en, *Irreversible*

Irreversible (2002)

Director: Gaspar Noe

Guión: Gaspar Noe

Productores: Nord-ouest, ESKWAD y Studiocanal 120 films

Sonido: Jean –Luc Audij

Cámara: Gaspar Noe

Editor: Gaspar Noe

País: Francia

Actores: Mónica Bellucci, Vincent Cassel, Albert Dupontel, Jo Prestia, Phillippe Nahon.

Sinopsis:

Alexandra tiene un extraño sueño -está en un túnel rojo y el túnel se partió-. El sueño es una premonición de lo que pasa horas más tarde. Alexandra, su novio, Marcus, y Pierre, van a una fiesta. En la fiesta, Alexandra discute con su novio porque éste consumió drogas. Molesta, decide irse de la fiesta sola, al no encontrar taxi, atraviesa un túnel y es atacada sexualmente. Cuando Marcus y Pierre se van de la fiesta, la policía está en la calle. Ellos observan que la víctima es Alexandra. Persuadido por un par de hombres que le ofrecen ayuda a cambio de dinero, Marcus decide buscar venganza. Luego de recorrer diversos suburbios de París, Marcus y sus compañeros dan con el paradero del criminal apodado El Tenia. En el antro se enfrentan con quien creen es El Tenia, éste hiere a Marcus y Pierre lo asesina. Sin embargo, se equivocaron de hombre y son apresados por la policía.

El ruido en, Irreversible

El sonido en esta película sugiere sentimientos de desesperación y angustia debido a su calidad tonal, estilo y ritmo. Además, el ruido fortifica la tensión y violencia de las acciones. El sonido persistente de la música se mezcla con los sonidos de las acciones para dar cabida a un ambiente ruidoso y exasperante.

Irreversible comienza con los créditos finales, luego se presentan los créditos de la introducción, cuando éstos aparecen van síncronos a un sonido de tono

grave, de fuente electrónica, estilo *Techno*, el cual se prolonga como fondo ruidoso de una conversación aislada de dos hombres, el ruido interfiere lentamente y va en *crescendo*.

Posteriormente, mientras Marcus y Pierre están buscando a El Tenia en el antro, el sonido continúa, el volumen sube y baja de intensidad, conservando la base sonora. Ruidos de jadeos, gritos, latigazos y quejidos de prácticas homosexuales y sadomasoquistas, parecen provenir del lugar, colaborando a realizar una descripción de la atmósfera del lugar.

Cuando Marcus y Pierre, encuentran a El Tenia, el sonido sigue y se intensifica, se combina con redoblantes. Los tonos musicales actúan como fondo sonoro insistente, se perciben como ruidos, aunados a los gritos y golpes.

Otra escena en la cual se percibe alto contenido de ruido es en la que Marcus y Pierre están en un taxi. Marcus se altera, grita, rompe las ventanas del vehículo y se escucha como fondo sonoro una música electrónica de ritmo acelerado.

Un ruido que se presenta en la película es el tono característico de cierre de puertas en el metro. Cuando Alexandra, Pierre y Marcus se dirigen a la fiesta en metro, el sonido de cierre de puertas se escucha alto e interrumpe, aproximadamente tres veces, la conversación.

Entre otros ruidos en la película se encuentran las sirenas de la policía, ruido de autos y los golpes que Pierre le da a un hombre con un extintor de fuego. Además, cuando termina la obra cinematográfica, un tenue fondo musical de estilo orquestal es contrastado con un sonido electrónico, insistente y grave que acompaña a una imagen irregular, brillante y en movimiento.

2.5 Silencio

En la cinematografía el silencio ha sido, generalmente, un elemento decisivo en la narración, principalmente cuando la historia se acerca al desenlace final.

“Una vez, se le preguntó a un director por qué, después de un hecho muy dramático revelador en la escena, le ponía un silencio total. La contestación fue: ‘El silencio es el sonido más aterrador que podemos escuchar’” (Stanley Alten, 1994, p.276).

El silencio actúa en muchos casos como anfitrión de algún sonido contundente. “El silencio es un elemento particularmente poderoso en situaciones donde se anticipa el sonido (inacción, post o pre acción). (*Ibidem*, 1994)

El silencio es una pausa necesaria para percibir los sonidos. Alten (1994) sostiene que son los silencios entre las notas musicales, palabras y sonidos, los que ayudan a crear el ritmo y contraste, elementos importantes en la comunicación sonora.

El término silencio denota en el ámbito sonoro una ausencia total de sonido. Rodríguez (1998), sin embargo, considera tal concepto como demasiado simple. Incluso afirma que en los manuales de acústica el fenómeno silencio como ausencia total de sonido, no existe.

Rodríguez (1998) afirma que cuando se realiza un análisis electroacústico para comprobar si existe o no sonido, “resulta extremadamente difícil conseguir una situación en la que no aparezca ningún tipo de señal sonora”, asimismo, considera que “si acústicamente no es posible localizar

situaciones naturales de silencio absoluto, la ausencia total de sonido debería ser un fenómeno puramente perceptivo.” (p.148)

El silencio existe como una convención. A pesar de que aparentemente no se perciben sonidos, si los hay. Pensar que existe un estado de silencio absoluto es análogo a suponer que se pueda estar inmóvil en algún momento.

Un ambiente silencioso se fundamenta en la medida de que se perciban frecuencias sonoras considerablemente más bajas de lo normal, mientras más bajas, más silencio se percibe. Por ejemplo, cuando se escucha exclusivamente la respiración o un lejano ladrido de un perro a media noche.

Conforme a Rodríguez (1998), el silencio no se determina como ausencia de sonido sino como un leve fondo de ruidos asociados a un espacio determinado,

el silencio no es ausencia de sonido, puesto que la ausencia de sonido no es posible; el silencio es, realidad, el efecto perceptivo producido por un determinado tipo de formas sonoras. (...) Así, desde esta perspectiva, podemos afirmar que el silencio es un efecto auditivo determinado fundamentalmente por una disminución grande y rápida en el nivel de intensidad sonora. (p.150)

Debido a sus características, el silencio, al igual que los demás códigos sonoros, cumple diversas funciones dentro de la narración audiovisual de una obra cinematográfica.

Según Rodríguez (1998), cuando se produce un efecto silencio en el discurso audiovisual, éste le otorga instantáneamente un valor informativo relacionado al contexto y a la longitud de tiempo.

Asimismo, el efecto silencio adquiere valor expresivo si se extiende durante más de tres segundos en la narración audiovisual.

Para Rodríguez (1998), los usos del silencio, como elemento narrativo en el lenguaje audiovisual, se clasifican de la siguiente manera:

Uso sintáctico: El efecto silencio se utiliza como estructura y separa el material audiovisual. En este caso, le indica al espectador que ha llegado el final de una escena o etapa en la historia y que a continuación se presentará algo distinto o sin ninguna relación con lo anterior.

Los ejemplos más comunes del uso sintáctico del silencio en el cine son aquellos utilizados luego de que un conflicto o nudo dramático es resuelto, también cuando se pasa de una escena a otra y al terminar un tema musical.

Uso naturalista: Sucede cuando el efecto silencio se utiliza para imitar los sonidos de la realidad a la cual se hace referencia en el plano. “mientras escuchamos la respiración de un enfermo vive, si ésta se detiene es que el enfermo ha fallecido.” (*ob. cit.* 1998)

En esta situación, el efecto silencio tiene un valor descriptivo en la narración, maneja información objetiva en relación a la acción. Un enfermo que respira con dificultad y de repente el sonido de respiración se detiene significa que la persona ha fallecido.” (Rodríguez, 1998)

Uso dramático: silencio utilizado conscientemente por el narrador para expresar información simbólica determinada: tristeza, soledad, muerte, vacío, suspenso, tragedia, entre otros.

Este uso del efecto silencio no tiene una relación directa con la reproducción objetiva del paisaje sonoro de la realidad referencial. Su uso es extremadamente abierto y el tipo de carga simbólica que adquiere depende, a la vez, de la presencia de ciertas incongruencias narrativas y del tipo de información emocional que contiene el discurso que lo precede. (Rodríguez, 1998, p.154)

Rodríguez (1998) considera conveniente que el uso del efecto silencio oscile entre tres y diez segundos, si es menor a este lapso posiblemente el efecto silencio no se perciba como elemento narrativo y, por el contrario, si es mayor, seguramente el espectador crea estar ante una falla técnica de audio.

Por su parte, Reátegui (2003) explica que debe justificarse el uso del efecto silencio dentro de una producción audiovisual. Si se prolonga la duración del silencio se pierde el ritmo y la expresividad del efecto, debilitando así la caracterización de los personajes y el dinamismo de la historia.

El tiempo que dure un silencio en el discurso audiovisual, determinará las intenciones del narrador para con el espectador. La carga simbólica o valorativa dentro de la historia que añade el silencio, dependerá de cómo se utilice este elemento.

Reátegui (2003) sostiene que el silencio como código sonoro puede utilizarse de diversas maneras. El efecto puede connotar una larga espera o preparar un desenlace final, también es empleado para describir la profunda soledad de un personaje e incluso puede utilizarse con la intención de “connotar un lapso o elipsis, conjugándose perfectamente con disolvencias de imágenes para transportarnos a otro lugar o a otro tiempo.” (*ob. cit.* 2003)

Por último, además de las funciones sintácticas y dramáticas del silencio en el ámbito cinematográfico, el efecto también aporta las pausas necesarias para equilibrar el ritmo de la historia.

Chion (1993) considera que el silencio nunca es un vacío neutro. Por el contrario, es una suerte de negativo de un sonido que se ha oído antes o que se imagina. El silencio es producto de un contraste.

El autor puntualiza que otra manera de expresar silencio es introduciendo ruidos, evidentemente tenues asociados a la calma, aquellos que no son audibles sino a partir del momento en que los demás -tráfico, conversaciones, vecinos, ruidos laborales, entre otros- se han callado. (Chion, 1993, p.60)

El silencio es un elemento importante dentro del discurso audiovisual, según su uso puede sugerir emociones y sentimientos, simbolizar hechos y organizar escenas dentro de la narración.

2.5.1 Breve análisis del código sonoro silencio en, *Mullholand Dr.*

Mullholand Dr. (2001).

Disponible en español como: Mullholand Drive

Director: David Lynch

Guión: David Lynch

Productor Ejecutivo: Pierre Edelman

Director de fotografía: Peter Deming

Música: Angelo Badalamenti, David Lynch y John Neff

Editor: Mary Sweeney

País: Estados Unidos - Francia

Sinopsis: (Basada en el artículo de Lydia Merás, 2004)

Diane es una aspirante a actriz de Hollywood que fracasa profesional y sentimentalmente. Diane es abandonada por su amante Camilla, ésta, la deja

por el director de cine Adam Kershner. Mientras Camilla es protagonista de la nueva película de Kershner, Diane se ve obligada a trabajar de mesera. La obsesión de Diane por Camilla hace que contrate a unos matones para que la asesinen. Sin embargo, en la imaginación de Diane, un accidente de tránsito frustra el intento de asesinato, la víctima sale ilesa y amnésica y se refugia en el apartamento de una actriz jubilada. Diane presa del remordimiento, crea en su imaginación a Betty, su alter ego, ésta es la amable sobrina de dueña de la casa, quien ayuda a la mujer amnésica a resolver el misterio de su identidad. En su fantasía, Diane obtiene, a través de Betty, éxito profesional y recupera el amor de Camilla. Sin embargo, Diane se enfrenta a su verdadera existencia y se suicida.

El silencio en, Mullholand Dr.

El suspenso, la manifestación de situaciones confusas y personajes silenciosos, son la base fundamental de *Mullholand Drive*.

En la obra cinematográfica, se utiliza el efecto silencio en diversas ocasiones como elemento dramático y organizador.

Cuando Rita (Camilla en la imaginación de Diane), abre y deja caer una enigmática cajita azul, aparentemente ve algo importante, sin embargo, lo que Rita vió es desconocido por el espectador, este misterio se enfatiza mediante el uso dramático del silencio.

Este uso dramático del silencio, también se percibe en la escena donde Betty y Rita (productos de la imaginación de Diane), ven el cadáver de Diane. La información emocional de la escena se reitera con el silencio, de igual manera, el drama se acrecienta debido a que las mujeres se privan de gritar.

Una situación similar sucede cuando el personaje de un hombre, si se quiere aislado o inconexo con la historia, se enfrenta a un sueño que ha tenido repetidas veces con un extraño mendigo. La sensación de terror consecuencia del encuentro entre ambos personajes se dramatiza con el efecto silencio, igual que la situación anterior el hombre tapa su boca, privándose de gritar.

En la película, el silencio también se utiliza como elemento organizador, es decir, actúa como pausa entre escena y escena, este uso es denominado por Rodríguez (1998) como sintáctico.

Otro aspecto presente en la película, relacionado con el uso del silencio, es el nombre del teatro donde acuden Betty y Rita, el lugar se llama "Silencio". Además, la película termina con la actuación de una mujer que pide a la audiencia, en este caso al espectador, silencio. Evidentemente el silencio es utilizado como un recurso dramático en la trama.

2.5.2 Breve análisis del código sonoro silencio en, *Elephant*

Elephant (2003).

Disponible en español como: Elefante

Director: Gus Van Sant

Productor: Danny Wolf

Director de fotografía: Harris Savides ASC

Editor: Gus Van Sant

País: Estados Unidos

Actores: Alex Frost, Eric Duelen, Jhon Robinson, Elias Mc Connell, Jordan Taylor, Carrie Fínquela, Nicole George, Brittany Montain y otros.

Sinopsis:

En una secundaria americana, los alumnos discuten temas en clases, hacen deportes, relaciones públicas y diversas actividades. Jhon, Elias, Nathan, Carrie, Michelle, Brittany y otros alumnos viven diferentes experiencias. Aparentemente transcurre un día normal. Sin embargo, Eric y Alex se sienten incomprendidos y fraguan un plan. Con un fuerte armamento los jóvenes se dirigen a la Institución y asesinan a varios estudiantes y profesores.

El silencio en, Elephant

En esta obra cinematográfica el silencio es una herramienta a la que se recurre para presentar a los personajes. Por ejemplo, Nathan tiene una prolongada caminata en silencio antes de encontrarse con su novia, igualmente, Jhon camina en silencio por un rato hasta llegar a su destino.

El uso del silencio en *Elephant* es percibido en diversas ocasiones. Cuando la tímida Michelle observa el cielo en medio del campo de fútbol, el sonido ambiental disminuye hasta hacerse casi imperceptible, luego que ella sale de cuadro el sonido vuelve a la normalidad.

En el desenlace y desarrollo de la historia el uso del sonido es utilizado como recurso dramático. A través del silencio se sugiere información en torno a los personajes: vacío, tristeza, soledad.

El silencio también enfatiza la frialdad y determinación de Alex y Eric ante su plan. Luego de que Alex y Eric adquieren las armas y diseñan el procedimiento para actuar se observa un montaje del cielo sin fondo sonoro perceptible. Además, en el automóvil se dirigen a la institución en silencio, lo que sugiere una situación de tensión.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

MIKKE

3.1.- Ficha técnica

Duración: 4' 40"

Género: Drama

Formato: Video (Mini Dv)

Dirección: Fanny Gutiérrez Tovar

Producción: Javier Sanz

Guión: Fanny Gutiérrez Tovar

Cámara: Fanny Gutiérrez Tovar

Dirección de Fotografía: Fanny Gutiérrez Tovar

Dirección de Arte: Fanny Gutiérrez Tovar

Música: Enrique Haneine

Edición: JC Vega

3.2.- Idea

Una joven agobiada por la realidad que le rodea decide acabar con su vida. Cuando se dispone a hacerlo en el metro de la ciudad, se asusta y huye. Sin rumbo fijo, camina por un suburbio. En su camino observa una tienda de armas, en la cual adquiere una pistola que lleva a casa y se suicida.

3.3.- Sinopsis

Mikke es una joven de 21 años que vive en New York. Está frustrada y agobiada por la realidad que le rodea: su existencia, la gente y el sistema social en general, por eso ha decidido acabar con su vida. Después de pensar cómo hacerlo se le ocurre lanzarse en el metro de la ciudad, sin embargo, estando en la estación se asusta y huye. Alterada y sin rumbo fijo, Mikke camina por un suburbio de la ciudad. En su camino observa una tienda de armas en la cual adquiere una pistola. La joven lleva el arma a su casa y se suicida con un disparo en la cabeza.

3.4.- Escaleta

- 1. New York:** Montaje de la ciudad: tráfico, gente, calles, edificios, estatuas.
- 2. La Decisión:** Mikke está en su casa, inquieta, pensando cómo acabar con su vida. Se le ocurre ir al metro para suicidarse.
- 3. El Metro:** Mikke está en las instalaciones del metro, sin embargo, el lugar la asusta y huye angustiada.

4. The Village: Mikke camina sin rumbo fijo en la ciudad. Observa una armería en la cual adquiere un arma.

5. La Indecisión: Es de noche. Mikke está aturdida en *Time Square*. Se va a su casa.

6. The End: Mikke llega a su casa, apunta hacia su cabeza y dispara.

3.5.- Guión

En virtud de los requerimientos planteados en este proyecto, se construyó un personaje que atravesara por un intenso conflicto interno, el cual pudiera describirse con códigos sonoros no-lingüísticos.

Por tal razón, se planteó la posibilidad de crear un guión de género dramático, en donde existiera un sólo personaje. Este padece un conflicto interno y se plantea como objetivo el suicidarse en el metro, pero no puede consumar su idea, pues la invade un sentimiento de miedo. El personaje finalmente se suicida, lo que hace de este al mismo tiempo protagonista y antagonista de su historia.

Para recrear las posibles emociones por las que atraviesa un suicida, se escribió el guión en base al miedo, la angustia y las ganas de huir.

El escenario es la ciudad de New York, para representar de alguna manera lo pequeño e insignificante que puede parecer un ser humano ante una gran ciudad y el mundo.

FADE IN**1. EXT. NEW YORK - DÍA** **1.**

Secuencia de montaje de diferentes lugares de Manhattan, personas, tráfico, edificios y estatuas.

2. INT. HABITACIÓN DE MIKKE – DÍA **2.**

Mikke está inquieta junto a una silla, está pensando cómo suicidarse. Toma dinero y se va de su casa.

3. EXT. METRO DE NEW YORK – DÍA **3.**

Mikke está parada en la entrada de la estación de metro, observa como personas entran y salen de la estación.

4. INT. METRO DE NEW YORK – DÍA **4.**

Mikke entra a la estación de metro. Hay mucha gente. Se acerca al tren, el tren pasa. Mikke no puede suicidarse, asustada huye del lugar.

5. EXT. THE VILLAGE – DÍA **5.**

Mikke camina sin rumbo fijo por un suburbio de la ciudad. En su recorrido observa una armería y adquiere un arma.

6. EXT. TIME SQUARE- NOCHE

6.

Mikke está en Time Square, camina confundida e indecisa. Observa a las personas. Se dirige a su casa.

7. INT. HABITACIÓN DE MIKKE – NOCHE

7.

Mikke está sentada en una silla, apunta el arma hacia su rostro y dispara.

FADE OUT

3.6.- Diseño de sonido

1. EXT. NEW YORK - DÍA **1.**

Sonido: tema musical, *Motives*. Sonidos de ambiente apagados.

2. INT. HABITACIÓN DE MIKKE – DÍA **2.**

Sonido: tema musical *Motives*. Sonidos de ambiente. Efecto sonoro “puerta”.

3. EXT. METRO DE NEW YORK – DÍA **3.**

Sonido: tema musical, *Angustia en Manhattan*, alterno a los sonidos de ambiente.

4. INT. METRO DE NEW YORK – DÍA **4.**

Sonido: tema musical *Angustia en Manhattan*, alterno a los sonidos de ambiente: metro, saxofonista, percusionistas. Efecto sonoro “*Psycho piano*” (cuando plumas caen al piso), continua tema musical *Angustia en Manhattan*.

5. EXT. THE VILLAGE – DÍA **5.**

Sonido: tema musical, *Free drums*. Sonidos de ambiente en intermedio, luego continúan apagados hasta el final.

6. EXT. TIME SQUARE- NOCHE **6.**

Sonido: efecto sonoro “respiración” alterno a los sonidos de ambiente.

7. INT. HABITACIÓN DE MIKKE – NOCHE

7.

Sonido: efecto sonoro “Gun shut”. Sonido de ambiente. Tema musical, *Dark sadness*.

3.6.1.- Origen del sonido utilizado

Tema: *Motives*¹⁸

Compositor: Enrique Haneine

Intérprete: Enrique Haneine

Lugar de grabación: Estudio privado de Enrique Haneine.

Manhattan, New York.

Duración: 1 minuto

Tema: *Angustia en Manhattan*¹⁹

Compositor: Enrique Haneine

Intérprete: Enrique Haneine

Lugar de grabación: Estudio privado de Enrique Haneine.

Manhattan, New York.

Duración: 1 minuto con 30 segundos

Tema: *Dark Sadness*²⁰

Compositor: Enrique Haneine

Intérprete: Enrique Haneine

Lugar de grabación: Estudio privado de Enrique Haneine.

Manhattan, New York.

Duración: 35 segundos

¹⁸ Tema musical disponible en disco compacto anexo, pista 38 a partir del segundo 37.

¹⁹ Tema musical disponible en disco compacto anexo, pista 39.

²⁰ Tema musical disponible en disco compacto anexo, pista 40.

Tema: *Free Drums*²¹

Compositor: -interpretacion improvisada-

Intérprete: Javier Sanz

Lugar de grabación: Planta Studio. Lagunita Country Club, Caracas.

Duración: 40 segundos

Efecto de sonido: Puerta²²

Origen: grabado en Planta Studio. Lagunita Country Club, Caracas.

Duración: 16 segundos (varios)

Efecto de sonido: Respiración²³

Origen: grabado en Planta Studio. Lagunita Country Club, Caracas.

Intérprete: Fanny Gutiérrez Tovar

Duración: 36 segundos

Efecto de sonido: Gun shut²⁴

Origen: www.winmx.com

Duración: 2 segundos

Efecto de sonido: Pyscho piano²⁵

Origen: Hilarius comical effects. (1993). En, 101 Digital sound effects. Santa Mónica, CA: Delta Music, Laser Light.

Duración: 07 segundos

²¹ Interpretación disponible en disco compacto anexo, pista 41.

²² Sonido disponible en disco compacto anexo, pista 42

²³ Sonido disponible en disco compacto anexo, pista 43

²⁴ Efecto sonoro disponible en disco compacto anexo, pista 44

²⁵ Efecto sonoro disponible en disco compacto anexo, pista 45

3.6.2.- Banda sonora

Debido a la intención del proyecto se coordinó la estructura de una banda sonora que tuviera como finalidad expresar un mensaje determinado.

Para llevar a cabo este objetivo específico, se construyó previamente un modelo narrativo básico que sirvió de referencia en el proceso de composición. Se tomó como tema principal el suicidio, a raíz de éste, se manejó el sentimiento de angustia como inspiración principal.

Luego de delimitar el tema y la secuencia de acciones que realizaría el personaje, se hizo una composición improvisada basada en un motivo rítmico. Según Haneine (2004), un motivo rítmico “es una frase expresada con música que sirve de célula dentro de la composición”, este motivo sirve de base al resto de la melodía.

El motivo rítmico creado posee un sonido análogo a los sonidos del metro y a los latidos del corazón, para materializar la angustia del personaje y la relación con el metro de la ciudad.

En el cortometraje se utiliza como tema introductorio *Motives*, este tema posee un motivo rítmico basado en la repetición (ver figura 1). La repetición en el ritmo sugiere un estado de ansiedad.

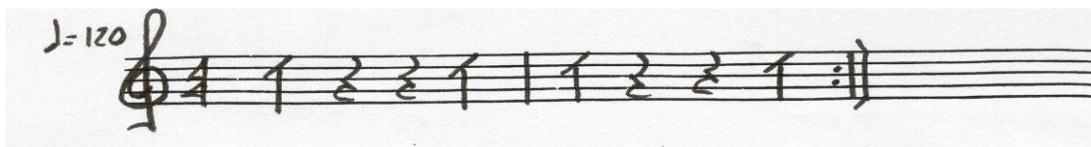


Figura 1

El segundo tema utilizado en el cortometraje es *Angustia en Manhattan*, esta pieza musical posee como base la misma frase rítmica del tema *Motives*.

Para crear una atmósfera caótica similar a la desarrollada en la historia, se le agregaron efectos de sonidos provenientes de un sintetizador, sonidos de batería y se manejó la frase rítmica a un tempo mayor (ver figura 2).

The image shows a handwritten musical score for a piece in 4/4 time, marked with a tempo of 120. The score is divided into three staves. The top staff is a treble clef with a 4/4 time signature, showing a rhythmic pattern of quarter notes: 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4. The middle staff is labeled 'PAD SYNTH' and shows four measures of chords: C sus 4, a slash, A sus 4, and F sus 4. The bottom staff is labeled 'DRUMS' and shows a drum pattern with quarter notes and rests: 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4 | 1 2 3 4.

Figura 2

Según Haneine (2004), las frases rítmicas pueden sugerir diferentes significados de acuerdo a la velocidad con que se manejen, “un motivo rítmico trabajado a un tempo rápido expresa excitación o violencia, pero si se maneja a un tempo de menor velocidad sugiere calma, ansiedad o tristeza”.

El tema escogido para la escena final es *Dark Sadness*, esta pieza se desarrolla con igual motivo rítmico que *Motives* y *Angustia en Manhattan*.

La frase rítmica para esta pieza (ver figura 3), se expresó a través de un sonido de órgano tubular para crear una atmósfera funeraria, y se empleó una tonalidad menor para enfatizar la tristeza de la escena.

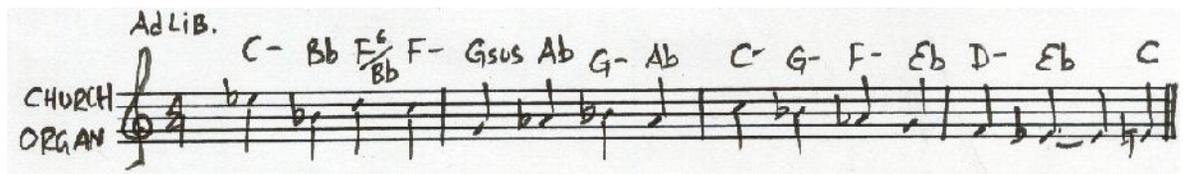


Figura 3

Para la escena cinco, cuando el personaje sale del metro después de un fracasado intento de suicidio, se utilizó la pieza improvisada *Free Drums*, en este tema se realizó con una batería electrónica y se le agregaron efectos de audio como *flange* y *delay*.

Se utilizó la batería como recurso para expresar la desesperación por la cual atraviesa el personaje, debido a la riqueza sonora del instrumento.

Además de la música se utilizó en la banda sonora efectos de sonido. El efecto de “puerta” y el sonido interno de la respiración se realizaron en estudio. Los efectos “gun shut” y “psycho piano” se obtuvieron por internet y en librería de sonidos.

Como recursos sonoros también se utilizaron los ruidos provenientes del ambiente y el efecto silencio en la etapa cumbre de la última escena.

Los temas musicales *Motives*, *Motives 2*, *Angustia en Manhattan* y *Dark sadness*, se realizaron vía *MIDI* (Musical Instrument Digital Interface), utilizando el programa *CUBASE Vst/24* de la compañía Steinberg.

Igualmente el tema *Free Drums* se realizó vía *MIDI* y los efectos de sonido “puerta” y “respiración”, se realizaron utilizando el programa *Pro Tools LE*.

El uso y composición de las piezas musicales, así como la selección de los efectos de sonido, ruidos y el efecto silencio se manejan con una intención específica: transmitir el mensaje de que Mikke atraviesa por una situación de angustia que termina en un suicidio.

3.7.- Construcción del personaje

Mikke quiere suicidarse, la pregunta es ¿por qué?

Los motivos que pueden llevar a una persona a suicidarse pueden ser tantos como personas se suiciden. Por eso, se buscó la causa que originó tal decisión en Mikke, la frustración.

Este sentimiento de frustración se aunó a sucesos del pasado, dando como resultado una decisión difícil pero definitiva.

3.7.1.- Biografía

Mikke nació en New York un veintiséis de diciembre, era una tarde de invierno a finales de los setenta.

Su madre murió en el parto, era una inmigrante holandesa que por mala suerte, se fijó en un italiano seductor sin ganas de amar.

Fue una tía, quien muy a su pesar, se la llevó de la fría sala de hospital a las complicadas calles de Manhattan.

Mikke nunca conoció a su madre, tampoco a su padre. Tuvo una infancia difícil, abundante en escasez y frialdad... para ella no hubo dulces vespertinos, ni manos complacientes que acariciaran su rostro.

Muy temprano en su vida aprendió a quedarse sola horas y horas, esperando a que llegara la tía del restaurante barato donde trabajaba. Quejándose del mundo, de los hombres, con un poco de comida sobrante de la jornada y embriagada.

A los trece años, la necesidad y el destino sacaron a Mikke de la escuela; la empujaron vilmente a la calle para ver qué podía hacer con su vida. Como era de esperarse, terminó de mesera en otro restaurante barato, en ese momento comenzó a sentir con más intensidad el desencanto y la frustración.

Mikke quería plasmar glamour en trozos de tela, soñaba con ser diseñadora de modas. Por eso, como un ritual, antes y después del trabajo, se paraba frente al Instituto de Modas.

Esa estructura era su incentivo para ir a trabajar y para guardar íntegras sus propinas, tenía ya casi siete años reuniendo para hacer el tan anhelado curso de diseño.

Una tarde al regresar a casa encontró una nota de su tía, se había regresado a Holanda. Junto a la nota había dinero, una manera muy fácil de pedir disculpas. El dinero al parecer fue robado, porque quien fue jefe de su tía no se cansaba de llamar por teléfono insultando y amenazando, un día vio a Mikke en la calle y la persiguió hasta dejarla sin aliento, por suerte logró zafarse.

Con ese dinero mal habido y parte de sus ahorros, Mikke se mudó a un apartamento más pequeño en el centro, por la cincuenta y seis.

Cuando llegó el mes de octubre del 2001, Mikke estaba lista para inscribirse en el ansiado curso de diseño de modas.

Una mañana se levantó, se puso vestido y zapatos nuevos, los había comprado para la ocasión.

Esta vez no pasó primero por el Instituto de Modas, prefirió ir directamente al restaurante donde trabajaba y delante de los comensales le gritó a su jefe todo lo que se guardaba desde hacía varios años.

Como una loca feliz corrió hasta la treinta y ocho con séptima avenida, a lo lejos veía el edificio.

Pero, este día era diferente al resto, cuando Mikke se acercó no entraban y salían excéntricos estudiantes, sólo estaba un regordete uniformado custodiando la entrada.

El Instituto de Modas había cerrado sus puertas, los dueños se declararon en quiebra, había habido corrupción, malversación de fondos y evasión de impuestos.

Mikke no entendía nada de eso, sólo sabía que se desangraba por dentro y nadie se lo imaginaba.

Como pudo llegó a su casa, no lloró, sólo pensó en una solución, quitarse la vida en el metro de la ciudad. Cuando fue, no pudo, se asustó.

Sin rumbo fijo por un suburbio de la ciudad, vio una armería de dueños italianos como el padre que nunca conoció. Irónicamente, el dinero que

reunió para un sueño de vida lo utilizó para extorsionar a un vendedor de armas y adquirir una llave hacia la muerte.

Esa tarde de octubre, Mikke en casa y sola, se disparó en la cabeza y murió.

3.7.2.- Exterior de Mikke

Mikke nació y vivió toda su vida en New York, una ciudad que no se caracteriza por la calidez humana. Al parecer, el invierno que vive la ciudad casi todo el año se refugia en los corazones de las personas.

Mikke se muestra hacia su avasallante ciudad como una joven tímida e insegura. Pronuncia pocas palabras al día, saluda al entrar a su trabajo, reitera las órdenes de los clientes en el restaurante y se despide de su jefe hasta la jornada siguiente. Cuando su jefe le reprocha, generalmente errores cometidos por él, Mikke guarda silencio y asiente.

Con su tía es la misma mecánica de acción, dos saludos secos pero respetuosos al día, uno cuando la ve al despertar y otro cuando se dispone a dormir. Este último saludo lo hace las pocas veces que su tía Elka llega cuando aún está despierta. Cuando su tía llega ebria le habla en holandés, Mikke escucha en silencio porque no entiende nada.

Mikke conoce a pocas personas de su entorno. De la escuela no guarda amistades, la miraban raro por sus fachas, además siempre estaba un poco distraída por lo que la tildaban de extraña.

Nunca tuvo novio, le gustó por un tiempo Patrick, un irlandés por el que todas deliraban, por supuesto, él nunca la miró.

Sus saludos tímidos se limitan a su jefe y a su tía. Las personas están muy apuradas, no hay tiempo de hacer amistades.

Cuando Mikke camina por la ciudad lo hace rápido y un poco cabizbaja, dando la impresión que tuviera prisa, pero en realidad no la tiene. Se viste de negro, no precisamente por parecer elegante sino para pasar desapercibida.

3.7.3.- Necesidades de Mikke

Todo comenzó una de esas noches en las que Mikke se quedó sola, con la única compañía de un viejo televisor. Fue a los diez años de edad cuando Mikke vió, por primera vez, un desfile de modas.

Ella no recuerda la hora, ni el canal, tampoco le importó que la imagen se viera entorpecida de vez en cuando, a causa del estropeado aparato. Esos minutos de transmisión fueron suficientes para que comenzara a interesarse por forjar un sueño de ser diseñadora de modas. Todo el glamour y la belleza que sobraba en un desfile era precisamente lo que le faltaba a su vida.

Mikke dedicaba horas al día a pensar en su sueño, sin embargo, ha diferencia de muchas personas, se propuso a construirlo. Poco a poco, hacía bocetos a escondidas, investigaba dónde podía estudiar y ahorraba todas las propinas de su trabajo.

Toda su energía se concentraba en un edificio que encontró en la calle treinta y ocho con séptima avenida, el Instituto de Modas de New York.

Mikke tenía una necesidad inmensa de ser diseñadora de modas, de prepararse académicamente para entrar en otro mundo. Esta fuerte necesidad estaba aunada a las ganas de lograr ser respetada, considerada y

querida por quienes la rodeaban, incluso lograr respeto y afecto para con ella misma.

El personaje maneja una necesidad que no logra ser satisfecha por motivos exteriores, el Instituto de Modas se va a la quiebra y cierra sus puertas. Eso sucedió precisamente cuando Mikke lograba reunir el dinero que necesitaba para inscribirse y pagar el curso de Diseño de Modas.

A raíz de este hecho, la necesidad del personaje se transforma, ahora su objetivo es suicidarse.

Mikke está sumamente frustrada y su decisión es acabar con su vida. Intenta suicidarse lanzándose a los rieles del metro de New York, pero no lo logra, se asusta y huye.

Desesperadamente camina por un suburbio en donde observa una armería, adquiere un arma, al anochecer, estando en su casa, se suicida con un disparo en la cabeza.

La necesidad de suicidarse fue menos trabajada, pero determinante pues Mikke logra su cometido.

3.7.4.- Punto de vista del personaje

Inmersa en una ciudad difícil y huérfana, Mikke no ve la realidad que la envuelve como una amenaza, prefiere verla como un incentivo para lograr el objetivo que ella persigue desde temprana edad.

Mikke siente agradecimiento por su tía Elka, quien la crió y alimentó. No le reprocha su falta de cariño, en el fondo se compadece de ella, pues piensa que es una mujer amargada, frustrada e infeliz.

El restaurante en el cual trabaja es un mal necesario, le aceptaron a pesar de ser menor de edad, así que en parte fueron buenos con ella.

Su jefe es un hombre infeliz, perdió a su familia y se avocó a trabajar. Trata mal a los empleados y a los clientes, a él no le tiene cariño ni consideración, no se la merece, sólo un poco de respeto porque paga puntual.

Mikke considera a Manhattan un gigante dormido que aún no la conoce, está convencida que cuando logre ser diseñadora el entorno cambiará con ella.

3.7.5.- Actitud y comportamiento

Mikke es un personaje que posee una actitud positiva ante la vida a pesar de haber tenido una infancia infeliz y una vida gris. Ciertamente, que como mesera en un restaurante barato hay cabida de vez en cuando para el desencanto y la frustración.

Mikke concentra su optimismo en un anhelo, el lograr estudiar en el Instituto de Modas y ser Diseñadora. Este optimismo es intrínseco, no lo manifiesta a su exterior, realmente porque no tiene con quien compartir sus expectativas de vida.

Instintivamente Mikke asumió una actitud emprendedora, prefirió ser la antítesis de su tía Elka, la cual es una mujer amargada por la vida.

Ante las adversidades que se le pueden presentar como mesera, Mikke adopta una actitud pacífica y tolerante para con su jefe y los comensales. Trata de ser amable al expresar las pocas palabras que dice al día.

En general, Mikke es una muchacha con tendencias a la bondad, una persona normalmente buena. Está conciente de que existe un exterior no necesariamente bueno, no aspira cambiarlo, se conforma con trabajar para lograr lo que ella quiere hacer.

Su comportamiento es discreto y tímido, pero cuando está a solas puede sonreír, soñar y hasta reírse de los programas que pasan por televisión.

Cuando Mikke se da cuenta de que no puede alcanzar su objetivo, estudiar en el Instituto de Diseño, asume una actitud sumamente pesimista ante la vida, su comportamiento se vuelve impulsivo, decide suicidarse y lo logra.

3.8.- El suicidio como tema en el cortometraje

El suicidio puede considerarse como un acto complejo, se define como una clase de muerte que conjuga tres elementos fundamentales “el elemento de morir, el elemento de matar y el elemento de ser matado”. (Menninger, 1972, p.26)

Se escogió el tema del suicidio por la considerable carga dramática que implica el hecho de combinar al protagonista y antagonista en un mismo personaje. En este caso, el personaje Mikke es “en una sola persona el asesino y asesinado”. (*ob.cit.* 1972)

Respecto al suicidio Carlos Tozzini (1969), plantea una clasificación etiológica y morfológica de los tipos sociales del suicidio (figura 4).

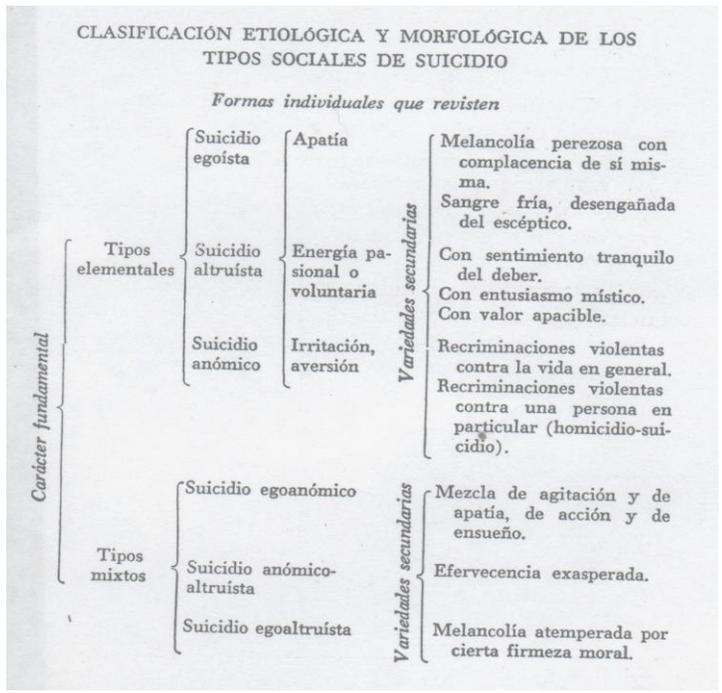


Figura 4.

De acuerdo a esta clasificación, se ubica al personaje en el tipo egoanómico. Este tipo de suicidio es producto de la combinación del tipo anómico y egoísta.

El suicidio anómico se caracteriza porque mezcla

La cólera y la decepción, dándole un cariz psicológico particular de irritación y de cansancio exasperado frente a la falta de mecanismos sociales reguladores capaces de poner un horizonte a las ambiciones del hombre. (Tozzini, 1969, p.11)

Mientras que el suicidio egoísta implica, actuar a través del desengaño y a sangre fría.

Estas características se manifiestan en Mikke, ella está frustrada porque no pudo lograr su objetivo -estudiar en el Instituto de Diseño- se siente

desengañada y decepcionada. Además, rechaza el sistema y el entorno que la rodea, por eso toma una decisión acelerada, suicidarse.

El debate entre la muerte y el instinto de conservación, aunado a la frustración y angustia, es la base fundamental del mensaje propuesto en el cortometraje.

Las emociones y características propias del suicida sirvieron de referencia e inspiración en la elaboración de la banda sonora.

3.9.- Tratamiento estético

En el cortometraje, se utilizó el sonido como principal herramienta de expresión. Tomando como punto de referencia este recurso, se diseñó el guión y las tomas del mismo.

Para acentuar la perspectiva interna del personaje, se utilizó el recurso visual de cámara subjetiva. Ésta se realizó cámara en mano, con movimientos rápidos y desplazamiento constante, para acentuar la angustia del personaje y crear relación con el sonido empleado.

Además, se colocó un atrezzo, en este caso la boa de plumas blancas, para recrear al personaje Mikke a través de una suerte de metonimia o sinécdoque.

El vestuario del personaje, exceptuando la boa, es negro. La intención es utilizar la ambivalencia que tiene el vestuario negro para representar elegancia y aspecto fúnebre al mismo tiempo, aunado a que es el tono al vestir, utilizado generalmente por los habitantes de New York.

La boa de plumas es blanca por la propiedad que tiene este tono de saturar en pantalla, tal saturación es empleada para acentuar la angustia extrema del personaje, mostrando una visión deformada del entorno.

Para el contexto se trató de ubicar elementos grises, edificios, palomas, árboles secos, concreto, para ubicar al personaje en un ambiente hostil.

En cuanto a la escenografía de la casa de Mikke, se jugó con dos elementos, primero el deseo del personaje de ser diseñadora de modas, y segundo, el ambiente minimal, para no llamar la atención en algún otro elemento. La silla es una representación de toda la casa de Mikke y la alfombra de pelusa blanca se combinó con la pared para crear una atmósfera de estudio fotográfico.

El sonido se manejó con una base rítmica constante que varió de acuerdo a las necesidades narrativas. El estilo es electrónico, vanguardista.

En el montaje las imágenes se adecuaron al sonido, en algunos casos, se sincronizó imagen – sonido para acentuar la potencialidad del sonido dentro de la narración audiovisual.

3.10.- Recursos de producción

Al establecer los objetivos específicos se planteó tácitamente la posibilidad de diseñar una producción que cumpliera con los parámetros de calidad y eficacia a bajo presupuesto. Por esta razón se buscó la manera de adquirir los equipos estrictamente necesarios, sin dejar de lado las necesidades estéticas que requiere una obra audiovisual.

La cámara utilizada es marca **Canon**, modelo ZR-70MC, de 1.3 ccd, con lente gran angular anexo. Aunque no es una cámara profesional, ofrece funciones útiles para crear efectos en la toma, de acuerdo a la iluminación y el movimiento tales como: *spot light*, *night*, *low light*, *sports* y otras. Tiene *zoom* de amplio alcance y efectos para la imagen como sepia, blanco y negro, transiciones, entre otros.

En algunas tomas se utilizaron dos mini trípodes para estabilizar la cámara. Éstos se adquirieron 'mini' por varias razones, en primer lugar porque la cámara es pequeña y se adecuaba perfectamente a los trípodes; segundo, por el costo, los mini trípodes son económicos; y tercero para no llamar la atención de los transeúntes y policías en las calles de Manhattan.

Unos de los trípodes es marca **Velbon**, modelo DF-10, puede adaptarse para alcanzar hasta 1,30 metros de altura, tiene palanca para controlar la base donde se coloca la cámara y permite realizar giros hasta de 360 grados.

El otro trípode es marca **Canon**, de 7 pulgadas, tiene como función básica estabilizar la cámara, es pequeño y de aluminio, lo cual lo hace fácil de trasladar.

Se utilizó iluminación natural en las escenas de día. En la escena de noche en *Time Square*, se tomaron como fuentes de iluminación las luces del lugar. En las escenas de la casa de Mikke, se utilizó luz natural para el día y para la noche, luz artificial doméstica, además de la lámpara disponible en la cámara de video.

Debido a que el objetivo principal es realizar un cortometraje con sonidos como códigos narrativos, se hizo un mayor esfuerzo en buscar aquellos que fuesen originales y se adecuaran a la historia. Afortunadamente, se pudo

contactar al músico Enrique Haneine, quien realizó seis temas musicales de forma gratuita.

También se contó con la colaboración de Aláin Gómez Reglá, quien puso a disposición el estudio de grabación *Planta Studio*. En el lugar se grabó una sesión de batería, efectos de voz y algunos efectos de sonido.

3.11.- La postproducción

En la realización del montaje se utilizó el programa Final Cut Pro® 3. El software presentó herramientas versátiles adecuadas para la culminación satisfactoria de la etapa de postproducción.

La dinámica consistió en dos procesos fundamentales: primero la digitalización del material (audio y video) y, segundo, el montaje de tomas y banda sonora definitivas.

Una vez realizado el montaje, se colocaron efectos visuales, los cuales responden principalmente a la necesidad de sincronía imagen-sonido. Para lograr la sincronía se empleó una herramienta que permite acelerar y disminuir la velocidad natural de la imagen.

Otro recurso utilizado en el montaje es la manipulación del brillo y del croma en la imagen. Esta herramienta se usó para saturar el tono blanco en la escenografía de la escena dos y en el atrezzo (boa de plumas) del personaje. También se utilizó para exagerar el color de los músicos de percusión que están en la escena cuatro. La saturación y exageración del color pretenden reforzar los sentimientos de angustia y miedo vividos por el personaje a través de la distorsión de la realidad.

Las transiciones se efectuaron mediante cortes sencillos y disolvencias a negro. La mezcla final de sonido consistió, básicamente, en la nivelación del volumen y la adición de un efecto *delay* -eco reverberado- al sonido de disparo en la última escena.

3.12.- Itinerario de grabación*

Fecha	Hora	Locación	Escena	Descripción
Día 1 09 marzo 2004	5:00 p.m	Estación de Metro:77street	4	Mikke está en el Metro, intenta suicidarse, huye.
Día 2 11 marzo 2004	5:00 p.m	Estación de Metro: Union Square, 14 street.	4	Tomas de apoyo: metro, gente.
Día 3 12 marzo 2004	5:00 p.m	Estación de Metro: Astor Place	3	Mikke está frente a la estación de Metro.
	8:00 p.m	Time Square	6	Mikke está confundida, observa a su alrededor.

Día 4 12 junio 2004	11:00 a.m	Central Park, Rockefeller Center, Time Square.	1	Montaje de diferentes elementos de Manhattan
Día 5 13 junio 2004	4:00 p.m	The Village: Houston Street, Broadway Av.	5	Mikke camina alterada, se detiene en una armería.
Día 6 12 agosto 2004	3:00 p.m	Residencia privada. Las Mercedes, Caracas.	2	Mikke está nerviosa en su casa, luego se va.
Día 7 13 agosto 2004	10:00 p.m	Residencia privada. Las Mercedes, Caracas.	7	Mikke se suicida.
Día 8 17 agosto 2004	9:00 p.m	Time Square	6	Mikke está confundida, observa a su alrededor. <i>(repetición por error de continuidad).</i>

*Las grabaciones en la ciudad de New York se grabaron de acuerdo a los viajes vacacionales efectuados.

3.13.- Desglose por escena

MIKKE		Planilla de Desglose			09 marzo 2004	Día 1
Día: x Noche:		Exterior: Interior: x	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz			
ESC.	PÁG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES
4	1	-----	Estación de metro: 77 St. N.Y.	-----	04:00 p.m.	Llevar batería de repuesto
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO	
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas	

MIKKE		Planilla de Desglose			11 marzo 2004	Día 2
Día: x Noche:		Exterior: Interior: x	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz			
ESC.	PÁG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES
4	1	-----	Estación de metro: Union Square. 14 street. N.Y.	-----	4:00 p.m.	Llevar batería de repuesto
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO	
		-----	Cámara Material virgen Mini Trípode	-----	-----	

MIKKE		Planilla de Desglose				12 marzo 2004	Día 3
Día: x Noche:		Exterior: x Interior:	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz				
ESC.	PAG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES	
3	1	-----	Estación de metro: Astor Place. N.Y.	-----	4:00 p.m.	Llevar batería de repuesto	
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO		
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas		

MIKKE		Planilla de Desglose				12 marzo 2004	Día 3
Día: Noche: x		Exterior: x Interior:	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz				
ESC.	PAG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES	
6	2	-----	Time Square N.Y.	-----	7:00 p.m.	Llevar batería de repuesto	
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO		
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas		

MIKKE		Planilla de Desglose			12 junio 2004	Día 4
Día: x Noche:		Exterior: x Interior:	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz			
ESC.	PÁG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES
1	1	-----	Central Park Rockefeller Center Time Square. N.Y.	-----	10:00 a.m.	Llevar batería de repuesto
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO	
		-----	Cámara Material virgen Mini Trípode	-----	Boa de plumas blancas	

MIKKE		Planilla de Desglose			13 junio 2004	Día 5
Día: x Noche:		Exterior: x Interior:	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz Sein			
ESC.	PÁG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES
5	1	-----	The Village: Houston street, Broadway Av. N.Y.	-----	03:00 p.m.	Llevar batería de repuesto
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO	
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas	

MIKKE		Planilla de Desglose				12 agosto 2004	Día 6
Día: x Noche:		Exterior: Interior: x	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz				
ESC.	PAG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES	
2	1	Alfombra de peluche color blanco	Apto. 15H2. Res. La Hacienda. Las Mercedes. Caracas.	Mikke	2:00 p.m.		
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO		
		Silla de cuero	Cámara Material virgen Mini Trípode	-----	Boa de plumas blancas, Medias Zapatos Falda negra		

MIKKE		Planilla de Desglose				13 agosto 2004	Día 7
Día: Noche: x		Exterior: Interior: x	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz				
ESC.	PAG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES	
7	2	-----	Apto. 15H2. Res. La Hacienda. Las Mercedes. Caracas.	-----	09:00 p.m.		
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO		
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas, Zapatos		

MIKKE		Planilla de Desglose			17 agosto 2004	Día 8
Día: Noche: x		Exterior: x Interior:	Director: Fanny Gutiérrez Tovar Productor: Javier Sanz			
ESC.	PAG.	DECORADO	LOCACIÓN	PERSONAJES	PAUTA	OBSERVACIONES
6	2	-----	Time Square. N.Y.	-----	08:00 p.m.	Llevar batería de repuesto
		UTILERÍA	RECURSOS TÉCNICOS	MAQUILLAJE	VESTUARIO/ ATREZZO	
		-----	Cámara Material virgen	-----	Boa de plumas blancas	

3.14.- Presupuesto (aproximado, calculado en Bolívares)

MIKKE

PREPRODUCCIÓN	
Cargo	Honorarios / Costo
Guión	
Guionista	0,00
Derechos de la historia	0,00
Casting	
Cargo	Honorarios / Costo
Actriz	0,00
Pregira	
	Honorarios / Costo
	0,00*
PRODUCCIÓN	
Cargo	Honorarios / Costo
Director	0,00
Productor	0,00
Director de Fotografía	0,00
Director de Arte	0,00
Camarógrafo	0,00
Escenografía	
Cargo	Honorarios / Costo
Silla	0,00*
Alfombra	25,000
Vestuario, atrezzo y maquillaje	
Cargo	Honorarios / Costo
Medias	0,00*
Falda	0,00*
Zapatos	0,00*
Cartera	(5\$)10,000
Boa	(9\$)18,000
Sangre artificial	(5\$)10,000
Equipos	
Cargo	Honorarios / Costo
Cámara de video (formato Mini Dv)	0,00*
Trípode <i>Velbon</i>	(32\$)64,000
Trípode <i>Canon</i>	(19\$)38,000
Material Virgen (4 cassettes)	(4,50\$ c/u)36,000

Música	Honorarios / Costo
Compositor	0,00
Derechos de autor	0,00
Intérprete	0,00
Ingeniero de Audio (New York)	0,00
Estudio de grabación (New York)	0,00
Ingeniero de Audio (Caracas)	0,00
Estudio de grabación (Caracas)	0,00
Baterista	0,00

Otros	
Transporte (Taxis y Metro)	100,000
Refrigerios	100,000
Permisos	0,00
Multa	(25\$)50,000

POSTPRODUCCIÓN	
Edición	
Cargo	Honorarios / Costo
Editor	200,000
Sala de edición	0,00
Grafismos	0,00
Librería de sonidos	0,00*
Material virgen (4 CD's para DVD)	20,000
Empaques para CD's (4unid.)	(1\$ c/u) 8,000
Diseñador gráfico	100,000
Otros	Honorarios / Costo
Transporte (Taxis y Metro)	70,000
Refrigerios	50,000

TOTAL: 899,000

*Elementos adquiridos previamente. Pregira realizada aprovechando viaje de vacaciones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Las variadas manifestaciones y amplia riqueza expresiva que posee el sonido desde una perspectiva no - lingüística, hacen de este elemento un recurso potencial e importante dentro de la narración audiovisual.

La música, los efectos sonoros, el ruido y el silencio conjugan una serie de características que garantizan su potencialidad dentro de una grabación acústica acompañada de imágenes ópticas.

Entre las características más importantes destacan cuatro funciones fundamentales: organizar y estructurar el discurso; sugerir diversas emociones en torno a personajes y situaciones; ubicar al espectador en un determinado contexto; y enfatizar la acción.

En el ámbito audiovisual, los recursos sonoros invitan al espectador a elaborar un marco espacial, temporal y dramático que unido a la imagen fortalece y determina el mensaje de una producción.

En virtud de la capacidad expresiva y estructuradora de los códigos sonoros no lingüísticos, se realizó el diseño del mensaje y banda sonora del cortometraje: Mikke.

En la obra se expresan los sentimientos de angustia del personaje a través de música vanguardista, de tempos rápidos y ritmo constante. Además, se recrea una situación cumbre, como lo es el suicidio, mediante el uso de efectos sonoros.

Evidentemente los recursos sonoros: música, efectos de sonido, ruido y silencio son herramientas versátiles y útiles en el proceso de elaboración y expresión de un mensaje determinado.

Con este trabajo de grado se enfatiza la importancia de la partícula *audio* presente en el género audiovisual.

Como recomendación para futuros trabajos de grado, se sugiere aprovechar las múltiples cualidades del sonido en una producción audiovisual. Así como, realizar una estructura previa o conjunta al diseño de las tomas.

También, se recomienda explorar y analizar exhaustivamente el sonido presente en obras cinematográficas vanguardistas como: Kill Bill Vol. 1 (2003) y Vol. 2 (2004), y Requiem for a dream (2000).

Como propuesta de producción audiovisual se sugiere explorar y utilizar el sonido *acusmático* como herramienta expresiva del mensaje.

Por último, se recomienda adquirir los permisos pertinentes al momento de grabar en una locación que así lo requiera.

FUENTES CONSULTADAS

.....

Bibliográficas

Adorno W., Theodor y Eisler, Hanns. (1981). *El cine y la música* (Fernando Montes, Trad.). Madrid, España: Editorial Fundamentos. (2ª edición)

Alten, Stanley R. (1994). *Manual de audio en los medios de comunicación* (Escuela de cine y video, Trads.). Guipúzcoa, España: Escuela de cine y video S.L.

Chion, Michel. (1993). *La audiovisión* (Antonio López Ruiz, Trad.). Barcelona, España: Paidós Comunicación. (Trabajo original publicado en 1990)

Gubern, Román. (2001). *Historia del cine*. Barcelona, España: Editorial Lumen.

Menninger, Karl. (1972). *El hombre contra sí mismo* (Pedro Debrigode, Trad.). Barcelona, España: Ediciones Península. (Trabajo original publicado en 1938)

Reátegui, Pedro. (2003). *Manual de creación sonora*. Lima, Perú: Fondo de Desarrollo Editorial.

Rodríguez, Ángel. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Rumsey, Francys y Mc Cormick, Tim. (1992). *Introducción al sonido y la grabación* (Javier Ferreras, Trad.). Madrid, España: Instituto Oficial de Radio Televisión Española RTVE.

Tozzini, Carlos. (1969). *El suicidio*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones DePalma.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (1998). *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas: Autor.

Comunicaciones personales

Haneine, Enrique, conversación personal, 12 marzo, 2004.

Sanz, Javier, conversación personal, 15 marzo, 2004.

Electrónicas

Merás, Lydia (2002). *Mullholand Drive: Hollywood, de David Lynch*. [Crítica cinematográfica]. Disponible: <http://www.artszin.net/mulholland.html> [Consulta: 2004, julio 05]

Win MX (2004). [Compilación de audio en línea]. Disponible: <http://www.winmx.com> [Consulta: 2004, agosto 16]

Audiovisuales

Aranofsky, Darren (Director). (2000). *Requiem for a Dream* [DVD]. EE.UU: Artisan.

Geronimi, Clyde (Director). (1946). *Peter and the Wolf* [video]. EE.UU: Walt Disney Home Video.

Jewinson, Norman (Director). (1971). *Fiddler on the Roof* [DVD]. EE.UU: Metro Goldwyn Mayer.

Lynch, David (Director). (2001). *Mullholand Dr.* [DVD]. EE.UU - Francia: Universal Pictures.

Noe, Gaspar (Director). (2002). *Irreversible* [DVD].Francia: Lions Gate Films.

Stone, Oliver (Director). (1994). *Natural Born Killers* [DVD]. EE.UU: Warner Brothers.

Tarantino, Quentin (Director). (2003). *Kill Bill* Vol. 1 [DVD]. EE.UU: Miramax.

Van Sant, Gus (Director). (2003). *Elephant* [DVD]. EE.UU: Fine Line Features.

Formatos de audio

Mozart, W. A. (s.f.) *Symphony N° 25 in G minor* [Grabado por Academy of St. Martin in the Fields]. En *Mozart at midnight* [DC]. New York: PolyGram (1994)

Jones, Quincy (s.f.) *Ironside*. [A&M Records para Universal Music Enterprises]. En *Kill Bill Vol. 1 Original Soundtrack* [DC]. New York: Warner Bros Records Inc. (2003)

Warman, Janne. (2000). *The evil that warmen do*. En *Unknown soldier*. Paris: XIII Bis Records (2001)