



Facultad de
**Información y
Comunicación**



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

**Análisis de los recursos de la audiovisión
participantes en la generación de la riqueza discursiva
en filmes de ficción uruguayos
premiados a mejor sonido
por la Asociación de Críticos de Cine del Uruguay
entre 2008 y 2017**

Trabajo de Grado

Licenciatura en Comunicación

Carolina Zabelso

Tutores:

Leonardo Secco

Álvaro Santos

Octubre de 2019

Índice

Índice	1
1. Introducción	3
1.1 Pregunta general	4
1.2 Objetivo general y objetivos específicos	4
1.3 Justificación	4
2. Antecedentes	6
2.1 El rol del sonido en el cine	6
2.1.1 Debate sobre la introducción del sonido	6
2.1.2. Los cambios producidos a partir del sonido	7
2.2. Música e imagen	8
2.3. Estudios sobre la audiovisión y el diseño de bandas sonoras	10
2.4. Análisis del sonido de películas uruguayas	11
3. Marco teórico	13
3.1. La audiovisión y el análisis de bandas sonoras	13
3.1.1. Componentes sonoros de una película	14
3.1.2. Marco, acústica y fuera de campo	14
3.1.3. Los diálogos	16
3.1.4. Sonidos empáticos y anempáticos	17
3.1.5. Funciones del sonido en el cine	17
3.1.6. Síncresis y puntos de sincronización	18
3.1.7. Extensión del campo	18
3.1.8. Flujo sonoro y suspensión	19
3.1.9. Punto de vista y punto de escucha	19
3.1.10. Resumen	19
4. Metodología	20
4.1 Universo de estudio	20
4.2 Etapas de análisis	21

5. Análisis a partir del audiovisionado	23
5.1. Presentación	23
5.1.1 La Vida Útil	23
5.1.2 Hiroshima	25
5.1.3 Clever	27
5.2. Desarrollo	29
5.2.1 Mal Día Para Pescar	29
5.2.2 El Sereno	31
5.2.3. La Casa Muda	34
5.3. Desenlace	37
5.3.2. Mr. Kaplan	37
5.3.2. 3	39
5.3.3. El Apóstata	42
5.4 Predominios y elementos en común	45
5.4.1. Análisis estadístico del uso de los recursos	45
5.4.2. Resultados aplicados según el predominio de elemento sonoro	47
5.4.3. Resultados aplicados según la estructura narrativa	48
5.4.4. Primeras reflexiones	49
6. Conclusiones y reflexiones finales	52
7. Referencias	54
7.1. Bibliografía	54
7.2. Filmografía	56
8. Anexo	58

1. Introducción

La presente investigación aborda la riqueza discursiva de las películas de ficción uruguayas premiadas a mejor sonido por la Asociación de Críticos de Cine del Uruguay (ACCU) entre los años 2008 y 2017. Se basa en la propuesta de Michel Chion, que en su libro *La Audiovisión* detalla los diferentes recursos utilizados en el cine para crear nuevos significados a través de la unión entre sonido e imagen.

Para este análisis, se plantea una metodología cualitativa y cuantitativa a través del audiovisionado de las secuencias seleccionadas. La finalidad es aplicar las categorías propuestas por Chion a las películas de la muestra para analizar los recursos participantes en la generación de la riqueza discursiva. Las secuencias estudiadas provienen de los filmes *Mal Día Para Pescar* (Álvaro Brechner, 2009), *Hiroshima* (Pablo Stoll, 2009), *La Vida Útil* (Federico Veiroj, 2010), *La Casa Muda* (Gustavo Hernández, 2010), *3* (Pablo Stoll, 2012), *Mr. Kaplan* (Álvaro Brechner, 2014), *El Apóstata* (Federico Veiroj, 2015), *Clever* (Federico Borgia y Guillermo Madeiro, 2015) y *El Sereno* (Oscar Estévez y Joaquín Mauad, 2017), ficciones ganadoras a mejor sonido en los años delimitados. A partir de estas, se proponen secuencias donde predominen la música, los diálogos o los ruidos, durante el inicio, desarrollo o desenlace de la historia. Se destaca la importancia de la premiación al sonido al reconocer su participación en la creación de nuevos significados en su relación con la imagen.

De esta manera, el análisis comienza con la aplicación de las categorías propuestas por Chion a cada una de las secuencias seleccionadas, para posteriormente estudiar el conjunto de resultados de forma comparativa. Se determinan los recursos predominantes y cuáles son sus usos, los significados propuestos en las secuencias y las modalidades de interrelación entre los elementos visuales y sonoros.

1.1 Pregunta general

Michel Chion (1993, p.13) plantea que entre la imagen y el sonido de una película existe una relación que modifica la manera de significar de cada elemento. A esta relación la llama *valor añadido*, y es perceptible a través de la *audiovisión*. Los recursos utilizados para tal finalidad son el objeto de este estudio. Su análisis puede realizarse tanto a nivel particular (en una película, secuencia o escena en especial) o a nivel general (géneros, estilos o movimientos).

De esta manera, la pregunta de investigación es la siguiente: *¿Cómo participan los recursos provenientes del vínculo sonido-imagen en la generación de la riqueza discursiva de las películas uruguayas de ficción premiadas por la Asociación de Críticos de Cine del Uruguay entre los años 2008 y 2017?*

A partir de esta, se formulan las siguientes preguntas específicas:

- ¿Cómo participan los sonidos y silencios en los filmes observados?
- ¿Qué tipologías de *valor añadido* se observan en las películas de la muestra? (Empatía, anempatía, puntos de sincronización, extensión del campo sonoro).
- ¿Qué significados sugieren dichos recursos?
- ¿Se percibe alguna constante en el vínculo imagen-sonido en los filmes seleccionados?

1.2 Objetivo general y objetivos específicos

El objetivo general es analizar la participación de los recursos visuales-sonoros en la generación de la riqueza discursiva del cine de largometraje de ficción uruguayo en películas premiadas por la Asociación de Críticos de Cine del Uruguay entre los años 2008 y 2017, a partir de las categorías de Michel Chion. Los objetivos específicos planteados son los siguientes:

- Analizar los usos del sonido (habla, ruidos y música) y del silencio de las películas seleccionadas.
- Investigar sobre los recursos de la *audiovisión* que predominan en los filmes seleccionados.
- Visualizar los significados que sugieren dichas relaciones.
- Identificar constantes en las tipologías de *valor añadido* en las películas de la muestra.

1.3 Justificación

El interés por realizar este estudio cuenta con varias aristas, tanto a nivel académico como social.

En primer lugar, su importancia radica en la trascendencia que conlleva el sonido en los audiovisuales. Esto se refleja en posturas de teóricos como la de André Bazin (1958, p. 81), quien

destaca que el sonido llegó al cine para completar su realismo. A su vez, Michel Chion (1993, p. 13) introduce el concepto de *valor añadido* en referencia a cómo el sonido enriquece a la imagen sin que el espectador lo note. Para ambos autores el sonido agrega información, sensaciones y otorga el efecto de realidad a las películas.

En segundo lugar, la investigación busca valorizar al cine uruguayo desde un punto de vista cultural, como registro del contexto artístico. Esto se basa en la percepción de las obras de arte cinematográficas como reflejo de las consideraciones estéticas favorecidas por los artistas al momento de su realización. La concepción planteada remite a la propuesta de Casetti y Di Chio (1998, cap. 6), quienes argumentan que un filme se compone del objeto de la comunicación (mensaje) y del contexto de emisión y recepción en el que se inscribe. Denominan *autor implícito* a la figura que representa las decisiones del director, visible en la organización y opciones expresivas del film. Así, las películas seleccionadas son espejos de las decisiones de los directores y sus equipos como rastro del contexto en que fueron realizadas.

Desde una perspectiva académica, no se han identificado investigaciones previas vinculadas a la temática en Uruguay. Por este motivo, el proyecto busca colaborar en la producción de conocimiento del cine nacional, en especial desde la perspectiva de la audiovisión. Se destaca la importancia del abordaje teórico del arte y de la comunicación, tanto desde la reflexión teórica como desde la descripción técnica para futuras aplicaciones.

En la misma línea, de este estudio surgen potenciales líneas de investigación que permitirán profundizar en el tema, como el vococentrismo en el cine uruguayo o la aplicación del análisis a otros filmes.

2. Antecedentes

Como se menciona anteriormente, en el proceso de búsqueda no se identificaron investigaciones sobre los recursos utilizados por el cine uruguayo para generar valor añadido. Por lo tanto, se considera una serie de investigaciones que se aproximan desde otras ópticas al objeto de estudio.

Este capítulo abarca los ejes temáticos vinculados a la historia del sonido en el cine, con el debate generado sobre el rol que cumple en relación a la imagen y los cambios tecnológicos que favorecieron las nuevas concepciones estéticas. También se retoman investigaciones anteriores con una metodología afín a la propuesta de este proyecto, dada la cercanía temática. Por último, culmina con la mención a dos estudios sobre el cine uruguayo, el primero se centra en la música de *3* (Pablo Stoll, 2012) y *Acné* (Federico Veiroj, 2008), y el segundo sobre las características de *Almas de la Costa* (Juan Antonio Borges, 1924) y *El Pequeño Héroe del Arroyo del Oro* (Carlos Alonso, 1932) a partir de la propuesta de Noël Burch.

2.1 El rol del sonido en el cine

2.1.1 Debate sobre la introducción del sonido

La discusión sobre el vínculo entre sonido e imagen se remonta a la época del cine mudo, es decir, antes del surgimiento del cine sonoro en 1926 por parte de la compañía Warner Brothers.

Previo a la llegada del cine sonoro, se estimaba que el cine mudo contaba con una gran diversidad de recursos para imponer al espectador una interpretación determinada sobre lo representado. Este conjunto de técnicas era considerado completo a finales de la época, tanto a nivel de la imagen como del montaje. En este marco, se creía que el sonido desempeñaría un papel subordinado y complementario a los otros dos componentes establecidos, o incluso que podría destruir al cine como arte silencioso.

Sin embargo, tras su incorporación fue inmediatamente aceptado por el público pero criticado por realizadores como Charles Chaplin y René Clair (Martín, 2002, p. 118). La unión del sonido fue un retorno al teatro para algunos contemporáneos, mientras que para otros autores, como Rudolf Arnheim (en Stam, 2000, p. 78), el sonido perjudicó el progreso del cine como arte y desmejoró la imagen.

Así mismo, entre aquellos que aceptaron el ingreso del sonido se encuentra Maxim Gorki (en Stam, 2000, p. 40), ya que defendía que el cine mudo y en blanco y negro «no es la vida, sino su sombra». Otros lo promovieron como forma de registro y difusión del teatro (Marcel Pagnol, en

Stam, 2000, p. 77) o como manera de completar la fotogenia de la imagen mediante la fonogenia (Jean Epstein, en Stam, 2000, p. 77), es decir, complementar la revalorización dada a los objetos por parte de la cámara cinematográfica a través de los sonidos. Posteriormente, Bazin (1958, p. 81) planteó que el sonido ha venido a completar al cine, al cual le faltaban elementos para consolidarse como un arte realista, y Martin (2002, p. 121) destacó al sonido como integrante de la esencia del cine, al igual que la imagen, porque «es un fenómeno que se desarrolla en el tiempo».

Finalmente, entre ambas posturas polarizadas se ubicaron varios cineastas y teóricos, como los formalistas rusos Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov (en Stam, 2000, p. 78). Ellos mantuvieron sus reservas con respecto a la nueva composición del medio por temor a que se utilizara como mera curiosidad para el público. Argumentaron que este uso perjudicaría el desarrollo del cine como arte ya que, en cuanto finalizara la explotación comercial, se intentaría sustituir las posibilidades prácticas por «dramas de "gran literatura" y otros intentos de invasión del teatro en la pantalla» (Eisenstein, Pudovkin, Alexandrov, en Romaguera, 1985, p. 184). El sonido participaría en la destrucción del montaje al colaborar en la significación intrínseca de las fracciones de película. Sin embargo, reconocieron su riqueza y capacidad de solución de problemas técnicos, por lo que promovieron un uso no sincrónico del sonido, es decir, que los elementos sonoros no coincidieran con las imágenes visuales. Por último, Bela Bálázs (en Stam, 2000, p. 80) también destacó las posibilidades expresivas del sonido pese a haberlo rechazado en un primer momento.

2.1.2. Los cambios producidos a partir del sonido

Se ha destacado el cambio revolucionario generado por la introducción del sonido en el cine. Bazin (1957, p. 86) criticó la perspectiva que planteaba que el paso del cine mudo al sonoro implicaría una revolución estética, ya que, según el autor, quienes defendían esta postura consideraban que la imagen y el montaje eran la esencia del cine como arte. La visión de Bazin propone que lo importante de la imagen es lo que revela de la realidad, por lo que el cine mudo era un problema al faltarle uno de sus elementos sensoriales. Además, muchos valores del cine mudo se mantienen en el sonoro, no son estéticas opuestas sino diferentes. Siguiendo esta línea, el sonido deja de ser un quiebre entre dos modalidades del cine.

Antes de la incorporación del cine sonoro, los realizadores necesitaban hacer notar los sonidos mediante gestos de los personajes, planos detalles y variaciones en la música. La imagen tenía la función de explicar lo que ocurría en la narración y, a la vez, debía generar sensaciones sonoras con planos intercalados. Con el advenimiento del sonido, «la imagen reconquista su auténtico valor realista merced al entorno sonoro» (Martin, 2002, p. 124) y el componente sonoro genera diversas posibilidades de la relación con la imagen (contrapunto o contraste, realista o no realista, fuente visible o fuera de campo). Martin (*ibídem* p.124-126) destacó entre las mejoras la

impresión de realidad, la continuidad sonora, la eliminación de los intertítulos para utilizar la palabra, el silencio como valor dramático, la posibilidad de generar elipsis y yuxtaposiciones, y el empleo de la música.

Bazin (1958, p. 92) concordó en que el sonido llevó el montaje hacia el realismo y planteó que se dejan de lado las relaciones expresionistas y simbólicas entre las imágenes. La profundidad de campo, uno de los avances técnicos favorecidos por el sonido, «coloca al espectador en una relación con la imagen más próxima de la que tiene con la realidad» (*ibíd.* p. 95), genera una actitud mental más activa en el espectador y reintroduce la ambigüedad de lo real en la imagen que el montaje no permitía.

En conclusión, pese a la resistencia por parte de algunos realizadores y teóricos que se basaba en la creencia de la destrucción del cine como arte, y al apoyo de otros a partir de concepciones de similitud perceptiva o posibilidades expresivas, la introducción del sonido implicó la posibilidad de completar al cine como arte con una representación realista que se asemeja a nuestra percepción del mundo, a través de la imagen y el sonido. Además, permitió extender las posibilidades expresivas al agregar un nuevo componente con significado propio y en su vínculo con la imagen.

2.2. Música e imagen

Como parte de la reflexión sobre los cambios producidos por la introducción del sonido en el cine, Michel Chion (1997) en *La música en el cine* analiza la evolución del uso de la música en la cinematografía, los avances técnicos y sus consecuentes cambios de paradigmas. Comienza con una crítica a la noción de «cine puro» (Chion, 1997, p. 21), entendido como aquel que prescindía de la música, ya que, desde la época del cine mudo, la música ha sido un componente significativo de las producciones, un fragmento importante de la obra total de la película aunque conserva su carácter autónomo.

Desde el punto de vista de la historización, en 1877 se crearon el fonógrafo (Thomas Edison) y el paleófono (Charles Cros). El dispositivo de Edison fue destacado por sus contemporáneos como medio para conservar voces de manera similar a la fotografía con los rostros y como elemento de repetición en el tiempo. Posteriormente, en 1895 el mismo inventor creó el kinetófono, el cual permitió por primera vez visualizar de manera sincrónica la imagen y el sonido aunque no fuera de manera automática. En Europa fue posible una sincronización más sistemática gracias a la combinación de fonógrafo y gramófono. A pesar de estos avances, no se impuso inmediatamente la sonorización de los filmes debido a la dificultad de sincronizar la película con el disco y la amplia disponibilidad de los músicos y sus obras para ambientar las escenas.

En los inicios, la música en el cine funcionaba como elemento de atracción en el exterior

de la sala. Luego, los músicos ingresaban y efectuaban la puntuación de elementos centrales de la trama, la unión entre escenas y, como modo de centrar la atención, de vez en cuando se reforzaba la imagen con la voz de un narrador.

La música también colaboraba en la generación de la dimensión temporal y el ritmo de la escena, el reflejo y encause las reacciones del público, creaba atmósferas y participaba en la ubicación temporo-espacial de la historia. Estas funciones se mantienen actualmente en las producciones cinematográficas (*ibid.* p. 43-47).

El «cine sonoro sincrónico» (*ibid.* p. 65) surge de la necesidad de mejorar la intensidad de la música en el cine. No se crea la idea de sincronización entre sonido e imagen, sino que nacen los dispositivos que mejoran el recurso sonoro destinado a la música. Así, Chion (*ibid.* p. 66) considera que entre 1926 y 1927 se produjo la revolución en el cine, donde el sonido grabado-sincronizado obligó a «estabilizar la velocidad de grabación y lectura de las imágenes permitiendo que este arte cinematográfico –que fija el movimiento– se convierta en arte "cronográfico"». Al incorporar el diálogo, los ambientes y los efectos de sonido, la música tuvo que negociar su lugar con los demás elementos, junto con el cambio de los códigos convencionales del cine mudo a los nuevos del cine sonoro, lo que con el tiempo la obligó a incorporarse a la diégesis.

Un nuevo dispositivo surgió en 1926, el Vitaphone, que consiste en «un sistema de rodaje y de proyección que permite ensamblar y sincronizar estrechamente el sonido y la imagen, y después puede reproducirlos con la misma sincronía; en salas equipadas *ad hoc*» (*ibid.* p. 68).

A nivel estético, desde 1935 se produjo un cambio en la concepción de la ubicación de los sonidos. La palabra ganó lugar en su forma *naturalista*, entendida como generadora de un efecto de realidad. Los ruidos y músicas pasaron a un segundo plano y el cine se unificó bajo una forma vococentrista, es decir, centrada en la voz. La música descendió a un segundo plano para ceder el protagonismo al diálogo, con funciones mayormente referenciales o emotivas. La razón de ser de estas composiciones musicales es formar parte de una película como fondo sentimental, muchas veces imperceptible.

En esta misma línea, se puede afirmar que una nueva revolución se produjo en 1975 con el surgimiento del sonido Dolby Stereo, que permitió una mayor paleta de frecuencias e intensidades y la posibilidad de mezclar varias pistas de sonido.

En resumen, Michel Chion (1997) plantea que la música ha comenzado su historia en el cine con un papel predominante, sonorizando con exclusividad a las películas. Pero tras la incorporación del sonido sincrónico, que incluye los ruidos y los diálogos, fue pasando a ubicarse en un segundo plano, detrás de la voz. Sin embargo, mantiene algunas de sus funciones originales como la creación de atmósferas en el espectador, la unión entre escenas o la puntualización de situaciones. Los cambios tecnológicos y estéticos fueron motores de estas

revoluciones sonoras, que desembocan en las preferencias valoradas actualmente.

2.3. Estudios sobre la audiovisión y el diseño de bandas sonoras

Con respecto al estado de la cuestión, anteriormente se ha escrito sobre el vínculo entre sonido e imagen relacionado al foley¹ o respecto a un género, director o película en particular. La metodología propuesta por estos autores es la base de la planteada para esta investigación.

En el caso de Bernardita Ramos, Daniel Heusser y Roberto Muñoz (2008), en su artículo *Criterios de producción de foley en el cine*, analizan la banda sonora de una serie de largometrajes en busca de los criterios de empleo del foley, para utilizarlos como guía para mejorar la postproducción. En su metodología plantean una selección de películas que fueron realizadas en los últimos 30 años, premiadas a mejor sonido o mejor película, y que formaron parte del cine tradicional, es decir, excluyen al cine experimental.

Luego de visualizar 50 filmes de diversos géneros, según su juicio, seleccionan 18 partiendo de la base de que el foley debe formar parte predominante en la banda sonora y debe estar vinculado a distintos valores de plano. Una vez finalizado el corpus, los investigadores diseñan una ficha técnica de análisis que incluye información básica de la película, la composición de la banda sonora (la presencia de diálogos, efectos, ambiente y música), los usos y frecuencias del foley, y el plano visual asociado. Finalmente, analizan los datos obtenidos y realizan una encuesta para cotejarlos.

Otro proyecto con metodología similar es el de Celín Astudillo (2016), en su trabajo de grado *El sonido del humor negro: estudio de la construcción del diseño sonoro en el cine de género humor negro*. En él, busca determinar los usos sonoros en el cine de humor negro que provocan efectos tan particulares en consonancia con la imagen, a partir de la indagación en el cine de Todd Solondz. Su finalidad también tiene que ver con usos en realizaciones audiovisuales posteriores. Al igual que en la investigación anterior, Astudillo plantea un análisis a partir de fichas y tablas, especificando el uso de diálogos, ambiente y música, desde los que extrae sus conclusiones.

Alejandro Román (2012), por su parte, realiza un análisis musivisual de la película *Los Otros* de Alejandro Amenábar (2001). Su intención es comprender los mecanismos de interacción y generación de significado entre los componentes sonoros y la imagen. Para eso, examina profundamente cada componente del medio audiovisual (fotografía, montaje, sonidos y música) y los confronta entre sí, para entender los componentes significantes de cada uno y cómo se vinculan. Genera una ficha de datos donde incluye la información técnica, argumento, códigos

¹ Se define al foley como “sonidos ejecutados y grabados en tiempo real sincrónicamente con la imagen del montaje final, agregados al film con el objeto de lograr un control sobre sus parámetros y colaborar narrativamente.” (Ramos, Heusser y Muñoz, 2008, p.44).

visuales, códigos sintácticos (referidos al montaje), códigos sonoros, códigos musicales y conclusiones.

2.4. Análisis del sonido de películas uruguayas

Con respecto al análisis de propuestas fílmicas nacionales, se destacan los estudios sobre la música en las películas y análisis de producciones correspondientes a los inicios de la cinematografía nacional. También se han realizado investigaciones sobre la historia del cine uruguayo y análisis sociológicos a partir de estas, pero no profundizan en cuestiones técnicas o estilísticas.

Uno de los análisis musicales fue propuesto por Beatriz Tadeo (2015) en su artículo *¿Los adolescentes escuchan? Sonidos que se comunican en el cine uruguayo*. En él propone que los adolescentes protagonistas de las películas *3* (Stoll, 2012) y *Acné* (Veiroy, 2008) se relacionan con su entorno a través de la música, siendo esta su medio de comunicación con sus pares en *Acné* (comunicación intrageneracional) o con sus familiares en *3* (comunicación intergeneracional).

En el caso de *3*, Tadeo (2015, párrafo 4), propone que la protagonista, Ana, comparte sus gustos musicales con sus padres, lo cual permite la comunicación entre ellos. Esa misma música también revela su posición política y las enseñanzas que su familia le ha dado al ser música folclórica uruguaya. Funciona además de manera empática² con la situación familiar, ya que «cuando al final se da una especie de reconciliación, la película adquiere un formato de género musical donde el baile de los personajes denota su unión» (*ibíd.* párrafo 9). De igual manera, en *Acné* la música acompaña a Rafa, el protagonista, en su relación con Nicole, especialmente de manera diegética³ participando en el vínculo entre ambos.

Por su parte, la tesis de grado de Santiago López Delacruz (2018) sobre los modos de representación en los inicios del cine uruguayo contiene un breve análisis sobre la falta de sonido en esos filmes. El proyecto se basa en las películas *Almas de la Costa* (Juan Antonio Borges, 1924) y *El pequeño héroe del Arroyo del Oro* (Carlos Alonso, 1932), donde desarrolla una reflexión sobre el montaje y la narración a partir de los conceptos de Noël Burch (en López Delacruz, 2018, p. 14) de «Modo de Representación Primitivo» y «Modo de Representación Institucional». Con esto, refieren a dos modos de representación que existieron en los inicios del cine universal. El primero de ellos se corresponde a las obras más tempranas, con «una concepción del plano caracterizada por la centralidad espacial, la autarquía del cuadro y con un aspecto teatral y frontal de la cámara» (*ibíd.* p. 15), mientras que en el segundo comienzan a verse usos del montaje y el plano más avanzados, consolidados en la cinematografía de David

² La empatía refiere a sonidos que participan en la escena reforzando las emociones y situaciones que presenta la imagen. Su opuesto es la anempatía, que se produce a partir de sonidos indiferentes al componente visual. (Chion, 1997, p. 15)

³ Se considera música diegética a aquella que «pertenece a la acción» (Chion, 1997, p.193).

Griffith.

En el caso del sonido, López Delacruz (2018) propone que su cualidad de *mudas* (pese a encontrarse históricamente en la transición al cine sonoro) les otorga rasgos del Modo de Representación Primitivo, categoría en la que se encuentran las películas no-sonoras. Argumenta que «el sonido fuerza a todo elemento a servir a la trama y al diálogo» (Andrew, en López Delacruz, 2018, p. 39) y que el timbre de voz del personaje puede ser considerado como «índice narrativo del filme» (Gaudreault y Jost, en López Delacruz, 2018, p. 39). Pese a pertenecer al Modo de Representación Primitivo desde un punto de vista sonoro, ambos films comparten cualidades de ambas modalidades, aunque la película de Alonso tiende a la representación institucionalizada, mientras que la de Borges a una más primitiva.

En resumen, se han planteado estudios sobre el diseño sonoro de las películas aunque no implican el análisis aplicado de los recursos generadores de valor añadido. Con respecto al cine uruguayo, se ha investigado sobre su historia y se han realizado algunos estudios de caso, con lo cual se conforma una parte del campo de conocimiento sobre la cinematografía nacional.

3. Marco teórico

Para orientar la investigación es necesario introducir algunos conceptos que se utilizarán en el estudio, puesto que son significativos para el abordaje del problema planteado. Por un lado, se definirán los conceptos de *audiovisión* y *valor añadido*, en los cuales se basa el análisis. Por otra parte, se plantea la división de los elementos sonoros y su ubicación con respecto a la imagen. A continuación se desarrollan los efectos generados a partir del vínculo entre los componentes de la audioimagen. Entre ellos se encuentran la empatía, los puntos de sincronización, la extensión sonora, y la relación de punto de vista y punto de escucha. Estos recursos se complementan con una serie de clasificaciones vinculadas a la temática en los diálogos y las funciones del sonido en el cine.

3.1. La audiovisión y el análisis de bandas sonoras

El término *audiovisión* refiere a la actitud perceptiva que adopta el espectador en la que recibe información visual y sonora percibiéndola como un conjunto donde ambos elementos están interconectados.

Como se deja entrever anteriormente, Chion (1993, p. 13) propone que imagen y sonido se influyen mutuamente y se transforman. Denomina *valor añadido* al «valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada» hasta hacer creer al espectador que la información proviene exclusivamente de la imagen, es decir, el sonido aporta a la imagen información que esta no contiene pero el espectador no nota que proviene del primero. El autor llama *reciprocidad* a la capacidad del sonido de hacer ver diferente a la imagen y de la imagen de hacer oír diferente al sonido. Sin embargo, propone que la percepción continúa siendo principalmente por la pantalla, siendo esta el destino final de los efectos de la reciprocidad.

Concuerdan con esta postura los teóricos Francisco Casetti y Federico Di Chio (1998, p. 104) al proponer que la dimensión sonora adquiere valor cinematográfico al interactuar con la imagen, agregándole nuevos sentidos, y Carmelo Saitta (2002, p. 57), quien subraya que el sonido connota a la imagen y realiza aportes narrativos y expresivos a través de la sonorización. Además, destaca la importancia de la vinculación de los componentes sonoros entre sí en un audiovisual, cuya consecuencia implica una mejor estructuración de los sonidos.

3.1.1. Componentes sonoros de una película

En el proceso de segmentación de los sonidos y silencios que constituyen un audiovisual para su análisis se distinguen las voces, los ruidos y la música (Casetti, Di Chio, 1998, p. 99), los cuales participan en otras formas de arte pero generan códigos especiales en su incorporación al cine cuando interactúan con el componente visual. En la voz⁴ predomina el código lingüístico, es decir, la lengua de los personajes y del espectador. Chion descarta los gritos y gemidos de los diálogos ya que considera la voz como «soporte de la expresión verbal» (Chion, 1993, p.14). Los ruidos se componen tanto por los ambientes (ver apartado siguiente), como por los efectos de sonido. Estos últimos refieren a objetos que sonorizan la escena al entrar en acción. Carmelo Saitta (2002) critica esta clasificación sonora porque argumenta que la distinción entre habla, música y ruido no se adecúa a la realidad auditiva cotidiana en la que estos límites son difusos.

En este proyecto se consideran para el análisis los conceptos propuestos por Casetti y Di Chio (1998), dada su claridad de clasificación. Aquellos elementos que se encuentran dentro de los límites serán ubicados en la categoría más próxima a su situación.

3.1.2. Marco, acusmática y fuera de campo

Pese a que la imagen se define basándose en marcos continentes, el sonido no cuenta con márgenes aunque se dispone a partir de los límites visuales. Cuando en la imagen no se ve el sonido escuchado se denomina «escucha acusmática», siendo su contrario la «escucha visualizada» (Schaeffer en Chion, 1993, p. 62). Así, la primera entrada de un sonido en una película puede ser acusmática, manteniendo expectante al espectador con respecto a la fuente del sonido hasta ser develada. Por ejemplo, en *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, dirigida por Chris Columbus, donde escuchamos la voz del basilisco durante la película pero se ve en cuadro únicamente durante el clímax de la historia. Además, la primera escucha puede ser visualizada, lo que genera una identificación instantánea de la fuente permitiendo que en una escucha acusmática posterior el espectador identifique la procedencia.

A su vez, Michel Chion (1993, p. 63) identifica los sonidos diegéticos como aquellos en los que la fuente está presente en el espacio de la narración, mientras que los extradiegéticos son aquellos cuya fuente sonora no pertenece al universo de la historia. Dentro de las fuentes acusmáticas, los sonidos diegéticos pero no visibles en pantalla en ese momento se denominan fuera de campo. Por ejemplo, en *The Birds* de Alfred Hitchcock, cuando ocurre el ataque de las aves se escucha pero mantiene en cuadro el interior de la casa, sin ver a los pájaros. En cambio, los extradiegéticos se consideran sonidos *off*, muy utilizado por las voces de los narradores. Por último, los sonidos diegéticos visualizados se denominan sonidos *in*.

Esta clasificación es aplicable tanto a las voces como a la música y los ruidos. Las voces

⁴ En este proyecto se utilizarán de manera indistinta los conceptos de voz (Casetti-Di Chio) y diálogo (Chion).

in provienen de personajes hablando en cuadro, mientras que las fuera de campo y *off* pueden funcionar como unión entre diferentes secuencias a través de introducciones o «enmarques» (Casetti, Di Chio, 1998, p. 103). Por su parte, los sonidos *in* se encargan de volver más verosímil la situación narrada al «reproducir lo más fielmente posible lo que sería una situación real» (*ibíd.*). Los sonidos fuera de campo funcionan como nexos entre distintas imágenes y colaboran en el relleno de situaciones visuales poco significativas, mientras que los sonidos *off* cuentan con funciones narrativas abstractas.

A partir de perspectivas como la de Saitta anteriormente mencionada sobre la división poco natural de los elementos, Chion (1993, p. 65) argumenta que estas distinciones tienen sentido desde una visión geográfica, donde hay zonas medias entre los extremos. Entre las zonas grises se encuentran el *sonido ambiente*, los *sonidos internos* y los *sonidos on the air*. Define al sonido ambiente como el «sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio» (*ibíd.* p. 65) sin generar la necesidad de visualizar la fuente, clasificado dentro de los ruidos en esta investigación dada la denominación propuesta por Casetti y Di Chio (1998) y su similitud sonora con los efectos.

En esta línea, los sonidos internos son aquellos que corresponden al interior físico o mental de un personaje, por ejemplo, latidos del corazón o voces mentales. Los sonidos *on the air* corresponden a sonidos presentes en la escena pero retransmitidos eléctricamente, como teléfonos o radios. Se encuentran también los efectos especiales de sonido, concepto propuesto por Saitta (2002, p. 33) para referir a aquellos sonidos que participan en el audiovisual pero solo hacen referencia a sí mismos. A su vez, identifica una categoría de sonido que se ubica entre música y ambiente, ya que si bien no son completamente musicales, son producidos por medios instrumentales o electrónicos, y suelen ser utilizados como señales, puntuaciones o enlaces, como los tonos⁵ que son incorporados en las películas.

A su vez, es posible clasificar los sonidos en fuera de campo activo, cuando generan la inquietud en el espectador de ver qué es lo que sucede, buscando de alguna manera *desacusmatizarlo*, y en fuera de campo pasivo, cuando envuelve a la imagen sin provocar la necesidad de visualizar la fuente, siendo el caso de la mayoría de los elementos de decorado sonoro y los ambientes (Chion, 1993, p. 72).

Finalmente, se denomina *acúsmetro* a aquellos personajes que no están dentro ni fuera de campo sino que tienen una relación especial, ya que su imagen no se ve pero forman parte de la diégesis y de la acción (*ibíd.* p. 103). El proceso de revelar el rostro se denomina *desacusmatización*. A los acúsmetros se les atribuye capacidades como la omnipresencia en la escena, la omnisciencia, omnividencia y omnipotencia, poderes que pierden al *desacusmatizarse*.

⁵ En este proyecto, los tonos son sonidos cuya frecuencia es discreta, de fuente indefinida y que tienden a aparecer de fondo con la finalidad de crear atmósferas.

Un ejemplo de acúsmetro es la madre de Norman Bates en *Psicosis* de Alfred Hitchcock, quien participa fuertemente en el transcurso de la historia pese a que no es vista y revela su identidad al final de la trama.

3.1.3. Los diálogos

Luego de separar los elementos constitutivos del sonido y la imagen en el cine, corresponde el estudio de la interrelación entre ellos y sus recursos para generar valor añadido.

A nivel de los diálogos, Saitta (2002, p. 39) sostiene que «el texto es el soporte de la narración», por lo tanto, es quien cuenta la historia. Agrega que «las palabras aluden a sujetos, objetos, acciones, situaciones y demás imágenes mentales propias del lenguaje verbal que se ocupan de la realidad, pero que también aluden al mundo de las ideas, de lo imaginario, de las fabulaciones» (*ibíd.*) que se hacen presentes a través de imágenes mentales. La importancia del texto radica en que «las palabras crean imágenes dentro de las imágenes» (*ibíd.*), que se vinculan con las imágenes visuales para generar significaciones más complejas y de otro orden. Palabras e imágenes visuales pueden utilizarse por separado o ambas en redundancia, complementariedad o convivencia. Finaliza destacando que los filmes son construcciones virtuales, donde es necesario pensar qué se dice con palabras o con otro medio, su duración, circunstancias, comprender su estructura sintáctica, que un texto conlleva ideas, relaciones afectivas, plásticas y sonoras.

Por su parte, Chion (1993, p. 132) distingue tres modalidades de intervención de la palabra en los diálogos:

- La *palabra teatro*: es el caso común del diálogo, con función dramática, psicológica, afectiva e informativa. «Se percibe como emanado de seres humanos en la acción misma, sin poder sobre el curso de las imágenes que lo muestran, y se oye palabra por palabra» (*ibíd.*).
- La *palabra texto*: suele ser la voz en off de los comentarios, con posibilidad de influir en el curso de las imágenes por su poder evocativo. Tiende a limitarse a un personaje privilegiado de la narración y por determinado tiempo.
- La *palabra emanación*: «consiste en la palabra que no es necesariamente oída e íntegramente comprendida y, sobre todo, no está ligada al corazón y al centro de lo que podría llamarse la *acción* en sentido amplio» (*ibíd.* p. 136). Son un aspecto significativo de los personajes pero no central para la acción. Puede evocarse a través de la rarefacción de una palabra, su proliferación, el uso de lenguas extranjeras, palabra inmersa (durante una escena, las palabras se oyen en conversaciones y en murmullos, se hunden las conversaciones para luego emerger), la pérdida de inteligibilidad y descentrar los diálogos de la atención del espectador.

3.1.4. Sonidos empáticos y anempáticos

Entre los usos de los sonidos que promueven nuevos significados en la imagen sin ser necesariamente percibidos por el espectador, se hallan los sonidos empáticos y anempáticos. Michel Chion (*ibíd.* p. 15) define la empatía como aquella participación donde los sonidos colaboran en la generación de emociones en la escena acorde a lo que se narra, a partir de códigos culturales. Por ejemplo, música triste cuando se escenifica una situación trágica. La anempatía, por el contrario, implica una indiferencia respecto a la situación que intensifica la emoción de la escena, como la música alegre e infantil durante situaciones de tensión en las películas de terror. Entre ambas categorías existe una posición neutra, donde el sonido no genera o promueve alguna emoción en particular.

3.1.5. Funciones del sonido en el cine

Respecto a la función que cumple el sonido en el cine, Chion (*ibíd.* p. 44) distingue cuatro usos del sonido cinematográfico, los cuales no son excluyentes sino que se superponen en sus funciones. El primero es como unificador, es decir, para disimular los cortes visuales fruto del montaje y generar un contexto para las imágenes.

Una segunda función es como puntuadora, entendida tanto desde una visión gramatical similar a los puntos, comas y demás signos que modifican el sentido del mensaje, como colaborando en los ritmos de la escena y con capacidad de destacar determinado elemento o situación. Entre los recursos sonoros utilizados para esta función se encuentran los elementos de decorado sonoro, definidos como «sonidos de una fuente más o menos puntual y de aparición más o menos intermitente, que contribuyen a poblar o crear el espacio de una película por medio de pequeños toques distintos y localizados» (*ibíd.* p. 49). Son elementos narrativos y colaboran en la generación de marcos de acción.

En tercer lugar se encuentra la anticipación. Genera expectación a partir de indicaciones de dirección de la historia que poseen los sonidos, como el aumento en la sonoridad o ritmos, y en las imágenes a través de movimientos de cámaras o actorales. Invitan al espectador a identificar una línea de evolución que puede confirmarse o no, como la música principal de *Jaws* de Steven Spielberg que anticipa el ataque del tiburón.

Por último, se encuentra el silencio con su función separadora. La particularidad del silencio consiste en que existe a partir del contraste respecto a los sonidos oídos anteriormente o mediante la audición de sonidos tenues asociados a la idea de calma.

3.1.6. *Síncresis y puntos de sincronización*

Otros elementos importantes del vínculo en la audioimagen son la síncresis y los puntos de sincronización. Estos últimos se definen como un instante relevante de encuentro entre el componente visual y el sonoro donde se acentúa el efecto de síncresis (Michel Chion, 1993, p. 52). Por su parte, se define a la síncresis como «la soldadura irreversible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional» (*ibíd.* p. 56), por ejemplo, la imagen de una explosión con su sonido correspondiente, al mismo tiempo.

Los puntos de sincronización son generadores de ritmo en la escena y se relacionan con su contenido. Su surgimiento puede estar vinculado a una doble ruptura sincrónica e inesperada de sonido e imagen, a la coincidencia puntuada entre ambos componentes que provenían de desarrollos distintos, por el carácter físico (por ejemplo, si el punto de sincronización recae sobre un énfasis visual o sonoro como un primer plano o un sonido de mayor intensidad) o por el carácter semántico del texto. En contraposición, se encuentran los puntos de sincronización evitados, donde no se ve el vínculo marcado del caso anterior sino que se puntúa la imagen mientras el sonido se mantiene en su camino o viceversa. Por ejemplo, en el inicio de *Saving Private Ryan* de Steven Spielberg, donde a nivel de imagen se ve a un personaje gritando pero se oye momentos después.

Finalmente, la síncresis es la que permite los doblajes y aparece en momentos donde se esperan determinados sonidos (pasos, golpes, etcétera) para reforzar la imagen. Tiene ciertos vínculos culturales e innatos, según Chion (*ibíd.*).

3.1.7. *Extensión del campo*

En relación al espacio de la historia, para Saitta (2002, p. 53), al igual que se divide al tiempo en cronométrico, psicológico y virtual, existen tres maneras de vivenciar el espacio: externo (abarcable con la mirada), interno (psicológico) y virtual (independiente de los dos anteriores, es el espacio representado en las películas). Dentro del espacio virtual se encuentra el concepto de extensión del campo sonoro.

Se puede definir la extensión del campo sonoro como el «espacio concreto más o menos amplio y abierto que los sonidos evocan y hacen sentir alrededor del campo, y también en el interior de ese campo, alrededor de los personajes» (Chion, 1993, p. 74). De esta manera, existen dos extremos de esta categoría: la extensión nula, donde solo oímos lo que oye uno de los personajes, y extensión amplia, en la que percibimos ruidos más distanciados de la posición del espectador, como la ciudad lejana.

3.1.8. Flujo sonoro y suspensión

El flujo sonoro se vincula con el encadenamiento más o menos fluido de los elementos sonoros, tanto de manera sucesiva y superpuesta como con cortes abruptos. En este recurso es posible establecer dos extremos: la lógica interna y la lógica externa del flujo sonoro. El primero busca que el «encadenamiento de las imágenes y de los sonidos (...) parezca responder a un proceso orgánico flexible de desarrollo» (Chion, 1993, p. 43), con modificaciones progresivas, sin cortes abruptos salvo que la situación lo requiera. En cambio, la lógica externa promueve las rupturas y discontinuidades por motivos externos al contenido de la escena (ibíd.).

En ambos planteamientos, se produce una suspensión cuando un sonido oído previamente y natural en una situación es repentinamente suprimido, lo cual genera una sensación de vacío en el espectador (ibíd. p. 106).

3.1.9. Punto de vista y punto de escucha

El último recurso de la audiovisión a analizar es el punto de vista y el punto de escucha. Se denomina punto de vista a la posición desde donde se ven las acciones y punto de escucha desde donde se oyen. Ambos conceptos pueden ser considerados desde la visión del personaje (¿el personaje percibe lo mismo que el espectador?) y desde donde ve el espectador (vinculado a la posición de la cámara y el micrófono en la escena). A nivel del espectador, estos dos elementos pueden concordar cuando la posición visual coincide con la auditiva, de manera que un objeto visualmente lejano se escuche distanciado. Además, pueden dissociarse si no coinciden, por ejemplo, cuando vemos un personaje lejos en el espacio pero lo oímos con claridad como si estuviera cerca.

3.1.10. Resumen

El cine cuenta con un gran número de recursos a través de los que se genera valor añadido. Una vez distinguidos los elementos sonoros componentes de un audiovisual, es posible analizarlos en su vínculo con la imagen y destacar las relaciones que se dan entre ambos elementos. Así, entre imagen y sonido es posible establecer relaciones de empatía y anempatía, si el sonido refuerza o no la situación narrada en la imagen, pueden unirse en determinado punto de sincronización o aumentar el drama a través de un punto de sincronización evitado, cambiar la percepción a través de un campo sonoro más o menos extenso y con diferente participación de los elementos de decorado sonoro, o generar otros efectos detallados anteriormente.

4. Metodología

El problema de investigación requiere del desarrollo de una metodología cualitativa, dado que la finalidad es interpretar los recursos de la audiovisión en las películas uruguayas a la luz de la propuesta de Chion. También se incluye la perspectiva cuantitativa a través del análisis estadístico de los elementos hallados en el análisis cualitativo.

Así mismo, si se consideran los conceptos desarrollados por Hernández Sampieri (2005, p. 70), se puede afirmar que este estudio tiene características exploratorias, debido a que el objeto de investigación ha sido poco analizado por trabajos anteriores. En este caso, el hecho de no haber encontrado antecedentes sobre la audiovisión aplicada al cine uruguayo lo ubica en dicha categoría.

A su vez, se emplearán las categorías propuestas por especialistas en el tema, incorporando a Carmelo Saitta, Casetti y Di Chio en complementación a la propuesta de Chion, además de seguir la metodología utilizada previamente por investigadores que han analizado el sonido en relación con la imagen durante sus proyectos.

4.1 Universo de estudio

El universo de estudio es el cine de largometraje de ficción uruguayo actual. Se centrará en aquellas películas que hayan sido estrenadas entre los años 2008 y 2017 y premiadas a mejor sonido por la ACCU. Se excluye la categoría de no-ficción en búsqueda de una mayor especificidad.

La elección del período de análisis entre 2008 y 2017 es motivada por la inclusión de la categoría de Mejor Sonido a los premios de la ACCU en 2008, aunque anteriormente existía la categoría de Mejor Música de Película. El premio del año 2018 no había sido entregado al momento de iniciar la investigación, por lo cual no fue incluido.

Por lo tanto, las películas a analizar son:

- *Mal Día Para Pescar* (Álvaro Brechner, estrenada y premiada en 2009),
- *Hiroshima* (Pablo Stoll, estrenada en 2009, premiada en 2010),
- *La Vida Útil* (Federico Veiroj, estrenada y premiada en 2010),
- *La Casa Muda* (Gustavo Hernández, estrenada en 2010, premiada en 2011),
- *3* (Pablo Stoll, estrenada y premiada en 2012),
- *Mr. Kaplan* (Álvaro Brechner, estrenada y premiada en 2014),

- *El Apóstata* (Federico Veiroj estrenada y premiada en 2015),
- *Clever* (Federico Borgia y Guillermo Madeiro, estrenada en 2015, premiada en 2016),
- *El Sereno* (Oscar Estévez y Joaquín Mauad, estrenada y premiada en 2017).

Debido a la decisión de descartar las películas de no-ficción para este análisis, las películas ganadoras de estas categorías en 2008 (*Hit* de Claudia Abend) y 2013 (*Jugadores Con Patente* de Luis Ara Hermida y Federico Lemos) son apartadas del corpus. Por lo mismo, se descartan los cortometrajes y medimetrajes para este proyecto.

4.2 Etapas de análisis

El proceso de estudio se divide en varias etapas. Primero se visionaron los nueve filmes mencionados en repetidas ocasiones. En segundo lugar, en cada uno se determinaron las secuencias⁶ pertenecientes a la presentación de la película, el conflicto y el desenlace de la historia. En tercer lugar, el resultado de la selección se subdividió en diálogos, ruidos y música, basado en las categorías de Casetti y Di Chio (1998), según el predominio temporal que presentaran en cada unidad narrativa. De esta manera, a partir de las subdivisiones de las películas y a través de un proceso de selección que implicó seleccionar una secuencia de cada caso, se obtienen nueve segmentos en una estructura similar a la siguiente tabla:

	Presentación	Desarrollo	Desenlace
Diálogos			
Ruidos			
Música			

Luego, se analiza la selección. Para comenzar se distinguen los planos, diálogos, ruidos y músicas de cada secuencia a través de su audiovisionado repetido con un sistema de reproducción de alta calidad tanto en imagen como en sonido. Esto permite discretizar e identificar los elementos que componen a la audioimagen y ver cómo participan en la escena. El detalle de esta división se encuentra en las tablas ubicadas en el Anexo.

A continuación se aplica la propuesta de Michel Chion (1993) descrita en *La Audiovisión*. Se busca determinar, por ejemplo, la empatía o anempatía de los sonidos respecto a la imagen,

⁶ Una secuencia es una «unidad fundamental del contenido de un film» (Casetti, Di Chio, 1998, p. 39).

los puntos de sincronización y los puntos de sincronización evitados, el punto de vista y el punto de escucha, la extensión del campo sonoro. Estos conceptos son aplicados a nivel general de la secuencia y profundizados en aquellos elementos sonoros que presenten particularidades.

Finalmente, se contrastan los resultados de las películas desde una perspectiva general, en relación a la distribución narrativa y a la categoría de elemento sonoro predominante. En este punto se observan los puntos en común, predominios y diferencias, lo cual permite plantear las conclusiones y reflexiones, además de nuevas preguntas de investigación.

5. Análisis a partir del audiovisionado

Este capítulo detalla el análisis de las secuencias de los filmes seleccionados, acompañado de una breve reseña. La selección es la siguiente:

	Presentación	Desarrollo	Desenlace
Voces	La Vida Útil	Mal Día Para Pescar	Mr. Kaplan
Ruido	Hiroshima	El Sereno	3
Música	Clever	La Casa Muda	El Apóstata

5.1. Presentación

5.1.1 La Vida Útil

Dirigida por Federico Veiroj. Año 2010.

Secuencia ubicada al inicio de la historia con predominio de los diálogos.

Storyline: Jorge trabaja en Cinemateca desde hace 25 años pero se ven obligados a cerrar tras varios problemas técnicos y económicos. Pese a la situación dolorosa, Jorge comienza a adaptarse a su nueva vida y dedicarle tiempo a Paola, una profesora de Derecho Penal por quien siente atracción, hasta lograr invitarla a salir.

Secuencia 5:59 – Parte de la rutina de Cinemateca es reproducir películas con locuciones dichas por Martínez, director del cine, desde la cabina.

A nivel del sonido, esta secuencia se divide en tres momentos: la proyección de la película dentro de la sala, la transición entre ambos y la locución desde la cabina de sonido. En la primera parte se encuentran la voz del locutor, los efectos de sonido de manipulación del micrófono, los golpes y el ambiente del proyector, relacionados a la imagen de la pantalla (ver tabla 1, Anexo). A excepción del proyector, los demás elementos sonoros provienen de los parlantes instalados en la sala, lo cual los convierte en sonidos *on the air*. En el tercer segmento se percibe la voz del personaje de forma directa, sin mediaciones, junto al proyector como ambiente y la manipulación del guión como efecto sonoro, vinculados al plano de la cabina de

sonido. Entre estos momentos existe un plano detalle de la ventanilla de proyección, acompañada del ambiente mencionado, que funciona como transición entre los espacios. La música no participa en esta secuencia ni se hallan elementos de decorado sonoro.

Otra característica de la primera parte es la ubicación fuera de campo pasivo de todos los sonidos mencionado, ya que no se visualizan los parlantes, el locutor ni el proyector, los cuales tampoco provocan la necesidad de verlos. El personaje no constituye un acúsmetro porque en la escena anterior se ve en cuadro caminando hacia la cabina, es decir, ya tuvo una aparición en pantalla. Se desacusmatiza el origen de los sonidos cuando la cámara ingresa a la cabina, constituyendo como sonidos *in* al locutor, al proyector, al micrófono y al guión que manipula Martínez. No se registran sonidos *off*, por lo que la sonorización de la secuencia es diegética en su totalidad.

Con respecto a la imagen, cada valor de plano cuenta con un entorno sonoro diferente, generado por un aumento de la sonoridad del proyector a medida que la cámara y el micrófono se acercan a la cabina. Esto demuestra la unión entre punto de vista y punto de escucha con respecto al espectador. Sin embargo, es independiente en relación a la posición de Martínez, ya que los movimientos de la cámara y el micrófono no presentan relación con la posición fija del personaje. También se relaciona con la lógica externa del flujo sonoro, que favorece los cortes notorios.

A su vez, estos cambios son apoyados por la extensión media del campo sonoro, sin ser extremadamente angosta al punto de escuchar lo inmediato, pero tampoco permite percibir sonidos exteriores. Una posible explicación es por las características de un cine, donde no deberían escucharse sonidos provenientes de las afueras de la sala ni permitir que la concentración en otros sonidos genere el olvido de la escucha del parlante.

En cuanto a las voces, se registran diálogos basados en la palabra teatro y en la palabra texto. Para el espectador del filme las intervenciones del locutor se comportan como palabra teatro, ya que Martínez pronuncia un diálogo que constituye una acción, en este caso la lectura del texto que se ve en la pantalla. Por otra parte, para quienes se encuentran dentro de la historia se comporta como diálogo texto, ya que desde su perspectiva es una voz en *off* proveniente de los parlantes del cine.

Además, la entonación pausada y cansina del personaje es empática con la situación de Cinemateca, develada en una fuerte crisis en escenas posteriores. Comparten esta empatía los sonidos de manipulación del micrófono, los golpes y el tratamiento reverberante que sufren los parlantes de la sala de proyección, los cuales provocan una idea de rusticidad asociable a la falta de recursos para mejorar los equipamientos y el personal. A nivel imagen, esto es apoyado por el vidrio rayado y con polvo del proyector, y los cables a la vista en la cabina de sonido, que sugieren un descuido del mantenimiento del lugar.

Por último, a nivel de las funciones sonoras, el proyector colabora en la generación de espacio narrativo, lo que le otorga funciones unificadoras pese a que no disimula el corte con los demás planos. Mientras, los efectos de manipulación del micrófono, los golpes y el papel funcionan como puntuadores entendidos en este caso como comas gramaticales que enumeran problemas técnicos del cine.

En conclusión, en esta secuencia se registra el uso de diálogos y ruidos. Los recursos empleados para generar valor añadido son las relaciones empáticas, un campo sonoro de extensión media, el uso de palabra teatro y palabra texto, y la asociación de punto de vista y punto de escucha que genera interrupciones en el flujo sonoro relacionadas al cambio de plano.

5.1.2 Hiroshima

Dirigida por Pablo Stoll. Año 2009.

Secuencia ubicada al inicio de la historia, con predominio de los ruidos.

Storyline: Un día en la vida de Juan ocurre entre su trabajo, llamados laborales para entes estatales, visitas, paseos, tareas hogareñas y música.

Secuencia 0:23 – Juan trabaja en una panadería en la madrugada.

La particularidad de este filme consiste en no contener diálogos sonoros sino que son suplantados por intertítulos, como en las películas de cine mudo, de manera que el filme está integrado por ruidos y música exclusivamente.

A nivel de ubicación en la imagen, la secuencia se compone de ruidos diegéticos, entre los que predominan los sonidos *in*. Los efectos sonoros son producidos por las acciones de Juan, el protagonista, de manera visible en el cuadro. El único sonido que escapa a esta situación es al masticar el pan (ver tabla 2, Anexo), el cual puede ser considerado como sonido interno ya que pertenece al interior físico del personaje, en este caso a su boca.

El ambiente se compone de un recinto espacioso y reverberante. Su construcción es apoyada por el tubo de luz y la máquina trabajando, ubicados *in* y fuera de campo respectivamente. Ambos propician la ubicación temporo espacial de la secuencia, donde el zumbido del tubo es asociado al silencio de la habitación y a la madrugada, mientras que la máquina colabora en la creación sonora de la panadería y refuerza las tempranas horas de trabajo. No conforman elementos de decorado sonoro debido a su persistencia durante la secuencia. El espacio virtual creado por estos ruidos es de extensión media, ya que, si bien se percibe la máquina ubicada posiblemente en otro espacio, su extensión no permite que se

escuchen sonidos del exterior del edificio, como pueden ser grillos o automóviles.

En cuanto a la relación entre punto de vista y punto de escucha, al igual que en *La Vida Útil*, la cámara y el micrófono se encuentran en el mismo punto. Esta unión es notoria por el cambio de intensidad sonora de la máquina de sellado al pasar del plano general al plano detalle. Por otro lado, los sonidos poseen cierto efecto de proximidad⁷ independiente de su ubicación en el plano, lo que enrarece y acerca el sonido al espectador. Sumado a esto, como se ve en escenas posteriores donde el sonido cambia a la vez que Juan se acomoda los auriculares, la película propone una relación con lo que escucha el protagonista como posible explicación del efecto de proximidad. En resumen, la secuencia plantea una relación de punto de vista y punto de escucha en la que si bien las intensidades sonoras se corresponden con la distancia entre la cámara y el objeto sonoro, el efecto de proximidad provoca que el punto de escucha también se vincule con la posición del personaje, es decir, el punto de escucha se relaciona a la vez con la cámara y con Juan, aunque estos dos se encuentren disociados.

Así mismo, al igual que en la secuencia anterior de este análisis, es posible dividir la secuencia en tres partes, ya que cada valor de plano cuenta con diferente tratamiento del ambiente y los efectos sonoros, producto de una lógica externa del flujo sonoro. En el caso de los primeros dos planos, pertenecen al mismo espacio pero durante el corte de un plano a otro desaparece el tubo de luz y se genera una suspensión (ver tabla 2, Anexo). Si bien este cambio se relaciona con lo planteado sobre el punto de vista y punto de escucha, el silencio repentino también colabora en el enrarecimiento del sonido. Esta situación se repite al cambiar al siguiente plano, donde reaparece el tubo de luz acompañando al nuevo ambiente.

Por lo expuesto, es esperable que a nivel de las funciones de sonido no se cumpla con la función unificadora para disimular los cortes. El tratamiento sonoro propone una evidenciación de los pasajes entre planos como parte de la construcción estética del film, es decir, la aparición y desaparición de sonidos cumple con una función separadora de los planos. Sin embargo, la función unificadora mantiene su característica de generadora de ambiente de las imágenes. El corte brusco se vincula a la función puntuadora, donde cada interrupción se constituye como punto y seguido dentro de la secuencia, y como punto y aparte al iniciar otra. También son un medio de generación del ritmo de la secuencia.

Acerca de las relaciones de empatía en esta secuencia, no apoyan ni son indiferentes a los movimientos escénicos desde la perspectiva emocional, es decir, son neutrales. Otro punto es la ausencia de los puntos de sincronización y puntos de sincronización evitados. La falta de ambos elementos puede estar motivada por ser una secuencia mayormente descriptiva y de contexto.

⁷ “El efecto de proximidad es un incremento de las frecuencias bajas que responde a un micrófono muy próximo a la fuente sonora.” (David; Jones, 1990, p. 125)

En conclusión, en *Hiroshima* los recursos en la audioimagen son puestos a la orden de un enrarecimiento del sonido, relacionado a las particularidades del personaje y a la intención de que el espectador se aproxime a la percepción del mundo de Juan.

5.1.3 *Clever*

Dirigida por Federico Borgia y Guillermo Madeiro. Año 2015.

Escena ubicada al inicio, con participación destacada de la música.

Storyline: Clever es un profesor de artes marciales, adicto a la cocaína, recientemente divorciado y padre de Bruce. Decide entrar a una convención de autos tuneados. Camino a su casa con su hijo encuentran un automóvil con un diseño pintado de fuego. Se dirige a Las Palmas en búsqueda del pintor para su auto. Una vez culminada la obra de arte, se distrae antes de irse del pueblo para comprar un regalo para su hijo pero al salir unos pueblerinos estafadores le incendian el vehículo. Culmina expulsado de Las Palmas y con las manos vacías.

Escena 9:53 – Durante sus turnos de custodia de su hijo, Bruce, Clever continúa con sus actividades, a las que lleva al niño. Entre ellas, se encuentran sus clases de artes marciales y sus entrenamientos. En uno de ellos descubre que se aproxima un encuentro de autos tuneados.

La escena comienza con un plano secuencia⁸ en un *travelling* lateral⁹ desde el plano medio de Mario, un amigo de Clever, enseñándole a hacer pesas a Bruce, hasta un plano medio de Clever mirando un punto fijo. En ese momento cambia al contraplano del póster que capta su atención (ver tabla 3, Anexos). La dirección visual de la escena se dirige al cartel de la convención de autos tuneados.

A nivel de sonido, se presentan los tres elementos sonoros propuestos para analizar dentro de la diégesis. El ambiente se compone mayormente de pesas y movimientos de poleas como elementos de decorado sonoro, apoyado por los efectos sonoros producidos por los movimientos de los personajes. Estos se mueven entre fuera de campo e *in*, según la posición de la imagen en el *travelling*. Los diálogos solo contienen la intervención de Mario ejercitándose con el niño y se ubican en su mayoría *in*, excepto cuando le ordena a Bruce que se pare derecho. En la clasificación propuesta, se corresponden con la palabra teatro debido a que forma parte de la acción de los personajes.

La música es una canción compuesta especialmente para la película, *Pure love attraction* + de Ismael Varela. Se mantiene de fondo constante, *on the air*, en una situación que la ubica en

⁸ Se define como plano secuencia a una «toma en continuidad de un acontecimiento» (Casetti, Di Chio, 1998, p. 157).

⁹ Movimiento de cámara que consiste en el desplazamiento en el eje horizontal del dispositivo de filmación.

el punto medio entre música y ambiente, ya que se mimetiza y es típico *piso sonoro* de un gimnasio. Su letra no presenta importancia para la historia, lo cual la convierte en una música con marcaciones rítmicas fuertes, características de un centro deportivo. Por eso, funciona como ambiente ya que si bien está conformada por música, se comporta como fondo común del espacio de la escena. Además, es quien marca el ritmo de los movimientos de los personajes, y en torno a la cual se ordenan los elementos de decorado sonoro y los efectos de sonido.

Continuando con el ritmo propuesto por la música, para Mario y Bruce marca la frecuencia de sus ejercicios y la energía deportiva, por lo que es empática con la actitud de ambos. Por otra parte, Clever se encuentra concentrado en el cartel pero totalmente distraído del ejercicio, de manera que sus movimientos no se sincronizan con la música ni comparten la sintonía del entrenamiento. Esta indiferencia conforma una relación anempática entre imagen y sonido, además de la falta de sincronización, lo cual colabora en acentuar la importancia del cartel.

En cuanto a las funciones sonoras, se destaca la función de unificación de la música, que une en un mismo espacio a los tres personajes y al póster, apoyada por una lógica interna del flujo sonoro. Los efectos y elementos de decorado sonoro cumplen una función puntuadora al apoyar los ritmos escénicos propuestos por la música.

Por otro lado, el punto de vista y el punto de escucha presentan concordancia en relación al espectador, pero se encuentran disociados con respecto a los personajes. En el primer caso, solo se escucha el sonido de las pesas que se ven en movimiento dentro del cuadro, mientras que las demás esperan su aparición en imagen para comenzar a sonar. Un ejemplo son las pesas de Clever, las cuales no se escuchan hasta que no se ve al personaje moverlas, a la vez que las de su hijo y su amigo desaparecen al irse del cuadro. Los personajes permanecen en la misma posición pese al cambio de los sonidos percibidos, lo cual denota la disociación en relación a ellos.

Además, este movimiento se vincula con un espacio sonoro medio-corto, donde se escucha la música alta y las acciones de los personajes con unos pocos toques de los elementos de decorado sonoro, pero no se escucha la totalidad de los ejercicios de los demás usuarios del gimnasio ni el exterior del recinto.

La escena presenta dificultades para determinar la existencia de los puntos de sincronización. Por un lado, es posible argumentar que no cuenta con ellos, sino que actúa la sincronía propia de la escena con las marcaciones rítmicas propuestas por la música. Si bien se producen momentos donde la síncreisis se ve más acentuada al moverse los personajes con la cadencia de la música, no constituyen «momentos relevantes de encuentro sincrónico» (Chion, 1993, p. 52) entre imagen y sonido. Simplemente comparten el ritmo de la escena propuesto por el componente musical. En contraposición, es posible argumentar que esos momentos de sincronía

entre imagen y sonido constituyen una serie de puntos de sincronización y los movimientos de Clever participan como puntos de sincronización evitados. La explicación radica en que al generar instantes de encuentro entre los integrantes de la audioimagen se acentúa la síncrexis, lo cual se corresponde con la definición del elemento en debate.

En conclusión, la disposición de los recursos vinculantes entre sonido e imagen destacan a esta escena como transición entre la presentación de los personajes y la presentación del conflicto. El uso de recursos limitados al narrar lo que sucede, sin nuevas connotaciones, prepara el terreno para la aparición del detonante¹⁰ y el desarrollo de la historia. Si bien en este caso se visualiza la intención de Clever con la convención de autos tuneados, el problema se presenta en escenas posteriores al descubrir los fuegos pintados en otro automóvil e ir en búsqueda del artista.

5.2. Desarrollo

5.2.1 Mal Día Para Pescar

Dirigida por Álvaro Brechner. Año 2009.

Escena durante el conflicto de la historia con predominio de los diálogos.

Storyline: El príncipe Orsini y su luchador profesional Jacob Van Oppen se dirigen al pueblo Santa María para retar a los locatarios a una pelea de lucha libre. Tras varias maniobras fallidas para arreglar los resultados, terminan enfrentándose Jacob con el Turco, un pueblerino en mejores condiciones físicas que el luchador y cuya esposa está dispuesta a darlo todo por los 1000 dólares del premio de la victoria. El luchador profesional gana la pelea al arrojar hacia abajo del escenario a su retador, ocasionándole graves heridas.

Escena 45:16 – Orsini va al diario a hablar con el responsable, Heber, por el titular de la portada sobre la pelea y se encuentra con el relato del periodista acerca de la historia del sobrenombre «El Matador» para el Turco. Luego llega el corresponsal tras haber realizado un reportaje al retador local.

Esta escena cuenta con todos los elementos a analizar: voces, ruido y música (ver tabla 4, Anexo). Para comenzar, los ambientes, dentro de los ruidos, se componen de un sonido de ambiente interior. Se complementa con elementos de decorado sonoro como las máquinas de escribir, los teléfonos, los vehículos en el exterior y las aves que colaboran a generar un paisaje más poblado de oficina de prensa. Los efectos de sonido son variados, relacionados en su

¹⁰ Se llama *detonante* al suceso que desencadena el problema de la historia. Suele marcar el comienzo de la fase de desarrollo o conflicto.

mayoría a las acciones de los personajes, a excepción del reloj. La voz se distribuye entre los diálogos del Príncipe Orsini y Heber, a los que se suma el corresponsal de prensa. Por último, el elemento musical consiste en un tono que Carmelo Saitta (2002) cataloga como ambiente compuesto de elementos musicales, como se detalla en el marco teórico, a la vez que clasifica como efecto especial de sonido.

Con respecto a la ubicación de los sonidos en la imagen, se plantean sonidos diegéticos, tanto *in* como fuera de campo, y sonidos extradieгéticos. Son sonidos *in* la totalidad de los diálogos, propuestos en plano-contraplano¹¹, y los efectos que implican la manipulación de objetos en la escena por parte de los personajes, como la afeitadora, el agua, la toalla, los lentes, la silla, la puerta, el periódico, los golpes al gesticular, los pasos, la ropa y la respiración de Orsini. Se encuentran fuera de campo pasivo los elementos de decorado sonoro anteriormente mencionados. Por último, los sonidos extradieгéticos están conformados por los efectos del reloj y el tono.

A nivel narrativo, la escena plantea una división tripartita en la llegada de Orsini, el relato de Heber y el diálogo con el corresponsal, cada una con diferentes características sonoras. La segmentación no es claramente audible como en *La Vida Útil* o *Hiroshima* debido a la lógica interna del flujo sonoro que plantea la película, donde no se evidencian los pasajes entre estos momentos ni los cortes de plano.

En primera instancia, con respecto a las relaciones empáticas y anempáticas, la historia del dueño del periódico cuenta con dos componentes empáticos que colaboran en la generación de la atmósfera de la historia narrada por el periodista: el reloj y el tono. El reloj, que no aparece en secuencias previas, es empático con el nerviosismo y la tensión de Orsini. Profundiza el suspenso del relato narrado por Heber, pese a que él lo toma como una anécdota divertida. En segunda instancia, el tono en el momento de mayor tensión de la breve historia agudiza aún más la sensación generada por el reloj. Ambos contagian al espectador del nerviosismo del príncipe al tensionar el ambiente tanto con un sonido de ritmo constante y marcado, como con un tono grave que es utilizado para generar sensación de mayor oscuridad.

Además, el efecto empático es apoyado por una disminución en la extensión del campo sonoro sumado a una suspensión de los elementos de decorado sonoro. El espacio virtual inicial acapara la oficina contigua y el exterior del edificio, para luego limitarse casi exclusivamente al relato del periodista y finaliza nuevamente con la redacción del periódico. Esta reducción colabora en la centralización de la voz y la narración de Heber, a la vez que promueve una mayor tensión al generar un silencio relativo con respecto a momentos anteriores y destacando aún más las voces al aislarlas de su entorno. Los dos campos más extensos corresponden a diálogos más desestructurados, aunque no necesariamente con menos carga negativa para Orsini, quien recibe

¹¹ El plano-contraplano consiste en la alternancia entre la imagen del hablante y su interlocutor.

cada vez peores noticias sobre el retador.

En el espacio sonoro del primer segmento, la extensión es subrayada por las máquinas de escribir y los teléfonos, quienes adquieren mayor sonoridad al abrir la puerta, con lo cual el espacio acústico llega hasta la oficina contigua. En cambio, en la última parte, los elementos de decorado sonoro que colaboran en su expansión son máquinas de escribir y vehículos, por lo que se extiende un poco el espacio hacia la calle con respecto a la primera parte. Sobre el final de la escena, cuando Orsini se sorprende por la fuerza del retador al levantar una vaca, esta situación vuelve a cambiar con una disminución de las máquinas de escribir y al eliminar el tránsito al punto de que el personaje pronuncia su diálogo final en un campo relativamente cerrado, pero no estrecho como en la segunda sección.

Así mismo, desde las funciones del sonido en un audiovisual es posible observar esta relación de destaque y apoyo. El reloj y el tono cumplen una función puntuadora ya que subrayan la historia narrada, colaborando en resaltar este segmento por sobre los demás. Con respecto al resto de los elementos sonoros, los ambientes se destacan por su función unificadora. Cuando entra el corresponsal a la oficina, el sonido del pestillo de la puerta actúa como punto final a la historia de Heber, lo cual lo vuelve un sonido bisagra con respecto a la última parte de la escena.

Por otra parte, los diálogos se componen en un totalidad de palabra teatro, es decir, aquella palabra dicha por los personajes de manera inteligible como parte de su acción.

Finalmente, punto de vista y punto de escucha difieren entre sí al proponer una vista desde la cámara y una escucha que, sin importar cuánto diste el valor de plano, mantiene los niveles de intensidad constantes, lo cual también lo separa de la posición de los personajes.

5.2.2 *El Sereno*

Dirigida por Óscar Estévez y Joaquín Mauad. Año 2017.

Escena ubicada en el conflicto, con mayor participación de los ruidos.

Storyline: Fernando consigue trabajo como sereno de un viejo depósito que pronto será demolido para convertirse en un edificio de remates. Su trabajo es normal hasta que comienzan a aparecer personajes de su pasado, como antiguas parejas y situaciones. Todo esto no ocurre dentro de un depósito físico, sino en la mente de Fernando que se encuentra en coma luego de haber tenido un accidente grave de auto. Finalmente, logra salir del coma y retomar su vida junto a su esposa, hija y amigos.

Escena 49:10 – Fernando se encuentra en un viejo apartamento monoambiente, donde está luego de sus jornadas laborales. Aparece en momentos anteriores de la película llamando a alguien que no contesta o incluso escuchando una llamada desde un hospital, siempre repitiendo

la estructura de plano secuencia con travelling de izquierda (cocina) a derecha (dormitorio en sí).

En primer lugar, esta escena se compone en su mayoría de ruido, con una leve intervención de la música, y prescinde de los diálogos. En este sentido, comparte las mismas características que secuencias similares a esta planteadas durante la película, tanto precedentes como posteriores. En todos los casos, la escena comienza con un travelling desde una canilla con gotera hasta el personaje, que puede estar ubicado en la cama o, en este caso, en la mesa, a partir de donde comienzan a diferenciarse las acciones. Por lo tanto, es posible dividir esta escena en dos partes: el *leit motiv* y la acción propiamente dicha. A su vez, este segundo momento se compone del plano detalle de la obra pictórica *Mobius Strip II* de M. C. Escher y de la acción de Fernando.

El *leit motiv* es visible en el inicio de la tabla 5 (ver Anexo). En esta parte, el sonido inicia en la canilla con goteo que aumenta su frecuencia en el transcurso de la historia. Es posible que el goteo sea proveniente de la sala de internación, como forma del personaje de integrar el sonido del suero al mundo en el que vive, y el aumento de la frecuencia puede asociarse a una mejoría en la salud de Fernando que es cada vez más consciente de los sonidos exteriores. Luego, agrega elementos de decorado sonoro de sirenas y pasos provenientes del hospital que aparecen en escenas anteriores y crean el espacio del centro de salud.

Con respecto a la ubicación de los sonidos en la imagen, en pantalla solo se ve la canilla, por lo que conforma el único sonido *in* de este segmento. Los demás se encuentran en una postura entre fuera de campo activo y *off* al no formar parte por completo de la diégesis ni ubicarse totalmente fuera, y al generar la intriga de ver el hospital. Se ubican en *off* los tonos catalogados en la música pero detallados por Saitta (2002) como sonidos musicales con rasgos ambientales. A su vez, se comportan como efectos especiales de sonido al hacer referencia a sí mismos.

En segundo lugar, se encuentra el segmento particular de esta serie de escenas. Durante el plano detalle del cuadro se perciben los golpes martillantes y el tono *off*, y la respiración fuera de campo pasivo, es decir, elementos sonoros correspondientes a la música y los ruidos. Al retomar el plano de Fernando no se utiliza la música ni los diálogos, limitándose a los efectos de sonido y al ambiente. La gotera es el único sonido que se mantiene desde el *leit motiv*, pero ubicada fuera de campo pasivo. En cuanto a los demás efectos de sonido, se limitan a sonorizar los movimientos del personaje de forma visible en pantalla, es decir, ubicados como sonidos *in*.

Para profundizar sobre *leit motiv* del hospital, compuesto por la sirena, la gotera, el pitido y los pasos, cabe mencionar que los sonidos revelan su procedencia en escenas anteriores donde Pedro, el dueño del depósito donde trabaja el protagonista, recibe una llamada del hospital informándole que Fernando sufrió un accidente y fue trasladado al sanatorio. Si bien el origen de

la repetición fue revelado, aún el afectado desconoce su situación. Lo que vivencia son recuerdos del pasado, traídos al presente durante su coma. Esto explica las situaciones extrañas y surrealistas que se le presentan.

En cuanto a las funciones del sonido, los elementos sonoros que se repiten en escenas anteriores, como los pasos, el goteo y la sirena, dinamizan la escena y cumplen una función puntuadora. A su vez, generan cierta unificación con respecto a las secuencias anteriores y siguientes de la misma habitación, al mantener la estructura mencionada.

Este segmento, por una parte, cuenta con un campo sonoro de extensa amplitud. No solo se oye el interior de la habitación mental del personaje, sino que incluye la realidad del hospital. En cambio, a medida que avanza la escena, la extensión sonora disminuye hasta un espacio virtual corto durante la imagen de la pintura, para volver a extenderlo a la habitación en segundos posteriores.

Por otra parte, el punto de vista comparte su posición con respecto al punto de escucha durante toda la escena, ya que sonidos periódicos como la gotera varían su sonoridad y ecualización a medida que la cámara se aleja de ellos y se aproxima al personaje, del cual percibimos sus acciones con sonoridades más intensas.

Otro aspecto que se mantiene durante toda la escena es la lógica interna del flujo sonoro, la cual no evidencia los cortes de plano ni de sonido. Incluso, por momentos se produce un *continuum* que provoca que algunos sonidos se fundan en otros, como el encadenamiento de la música de la escena anterior con la sirena de la actual. La finalidad de estos pasajes suavizados a ese extremo es parecerse a las mutaciones propias de los sueños.

La segunda parte de la escena comienza con el *travelling in*¹² hacia el cuadro *Mobius Strip II* de M. C. Escher, acompañado del sonido de unos golpes agudos y con gran reverberación. Durante este lapso de tiempo se detienen los demás sonidos del hospital y los propios de la habitación onírica, en especial la gotera, para dejar lugar a los sonidos mencionados, sumado a la modificación del espacio sonoro. La finalidad de esta suspensión es subrayar el cuadro y colaborar con la sensación de extrañeza que contiene la obra pictórica.

La importancia de la pintura radica en su similitud con la situación de Fernando. En el cuadro, las hormigas terminan en el mismo lugar en el que comenzaron luego de su recorrida, están inmersas en el infinito tanto física como metafóricamente. El protagonista también se encuentra atrapado en la infinidad de su mente, de la cual no puede salir y siempre retorna a lugares anteriores a través de los *flashbacks* que vive en los diferentes galpones. Tanto las hormigas como Fernando se encuentran atrapados en un espacio infinito, sin salida.

Estos sonidos, que sugieren un espacio amplio en un mundo paralelo, son empáticos al circuito infinito de las hormigas al comparar la infinidad del espacio con el recorrido de los

¹² Movimiento de cámara en el que el dispositivo se desplaza hacia el objeto.

insectos. Además, el resultado de esta combinación entre imagen y sonido es asociable a la repetición infinita del *leit motiv* de la película, los repetidos intentos del protagonista de realizar una llamada por celular y el retorno constante de los recuerdos en su trabajo. Sugieren la sensación de desesperación, locura y soledad en la inmensidad de la mente en la cual está sumido el protagonista.

A continuación, al retornar al personaje, los sonidos continúan sonorizando la imagen sin agregar nuevos significados, ya que se limitan a las acciones realizadas por Fernando.

En conclusión, esta escena comienza con la repetición de una situación de hospital, con una posible mejoría de Fernando a medida que avanza la historia. Luego, se destaca el elemento central de esta escena: el cuadro *Mobius Strip II* de Escher, que resume la situación del personaje apoyada por los golpes que sugieren un espacio infinito. Los recursos en la audioimagen son puestos a la orden de la sensación surreal y de la impresión de estar en una situación de la que es imposible escapar. Finalmente, la escena culmina con las acciones de Fernando.

5.2.3. *La Casa Muda*

Dirigida por Gustavo Hernández. Año 2011.

Escena ubicada en el conflicto de la historia, con predominio de la música.

Storyline: Laura y su padre, Wilson, van a trabajar como jardineros a la casa de Néstor pero pronto descubren que no están solos. Tras el asesinato del padre de Laura, la huida de la protagonista y el retorno junto al dueño, la verdad del pasado de la joven, casada con Néstor pero de quien perdió un hijo, sale a la luz cobrando venganza por su vida destrozada y asesina a su expareja, al igual que hizo con su padre.

Escena 31:18 – Laura, luego de intentar huir de los asesinos de su padre, regresa a la habitación donde comenzó la historia y descubre al fallecido sentado en el sillón donde dormía en escenas anteriores junto a una muñeca de trapo, pese a que cuando ella se había ido él se encontraba muerto en el suelo.

La Casa Muda cuenta con una particularidad técnica que la distingue de las demás películas de este corpus: fue realizada en un plano secuencia. A nivel de análisis, esto implica que no hay divisiones notorias entre las escenas, tanto en el aspecto visual como sonoro, sino que es posible fragmentarla en el tránsito de espacios o por secuencias de acción. En cuanto a la imagen, al no tener cortes, los planos son determinados bajo el mismo criterio que las acciones, y por el acercamiento o alejamiento de la cámara.

Para iniciar el análisis, esta escena está integrada por una gran cantidad de elementos

sonoros en la música y los ruidos, sin uso del diálogo.

A nivel de los ruidos, el ambiente se compone principalmente de los grillos y un momentáneo zumbido grave *off* al inicio de la escena, mientras que los efectos sonorizan los movimientos de Laura a excepción de la interferencia cuando se enciende la radio y la risa de los niños. Los insectos mencionados no conforman elementos de decorado sonoro debido a su participación constante en la escena, por lo que son un integrante fundamental del ambiente. Los sonidos generados por la protagonista son *in* casi en su totalidad, con excepción de sus pasos, que son visualizados los correspondientes a las filas 4, 5, 8 y 10 de la tabla 6 (ver Anexo), mientras que los de las filas 11 y 12 se encuentran fuera de campo pasivo.

La interferencia de la radio se halla en un fuera de campo activo. El espectador conoce su procedencia porque el padre al inicio de la película utiliza el aparato. Los niños, perceptibles a través del sonido, se comportan como acúsmetros al encender la radio sin haberlos visto previamente, y tras haber actuado en la historia generando ruidos, asesinando al padre, moviéndolo de lugar y robándose la radio. Sus risas, a su vez, se encuentran en un fuera de campo activo durante toda la escena.

Por último, la música cuenta con tres grandes momentos. Comienza con un efecto especial de sonido de tono *off* que marca el inicio de la escena, luego unas notas de piano en la misma posición con respecto al cuadro y culmina con la música infantil con un tratamiento sonoro tal que simula provenir de una radio vieja, *on the air*. A esta música los grillos acompañan su cantar, reforzando el ritmo con su sincronía.

En cuanto a las modalidades de interacción entre sonido e imagen, los diferentes elementos sonoros presentan tanto relaciones empáticas como anempáticas con los planos. Por parte de los ambientes, los grillos comparten la indiferencia con los niños al seguir su canto independiente a las situaciones de tensión, conformando un elemento anempático.

En cambio, los efectos presentan una impronta violenta generada por los movimientos de la actriz y por el tratamiento del sonido detallado que acentúa los silencios y tensiones, lo que provoca cierta empatía. Por sonido detallado se entiende la pormenorización de los sonidos en escena al punto de incluir el roce del cabello al peinarse o el desliz del calzado, ambos elementos que aportan en la creación de un escenario complejo y peligroso en el que la alerta constante advierte al espectador, motivo por el cual son catalogados como sonidos empáticos. En el caso del efecto sonoro del sollozo de Laura, empatiza con la situación de muerte de su padre y el peligro de la suya propia, contrapuesto a la anempatía de la risa despreocupada de los niños de la radio que no acompañan la tensión de la historia.

En la música, el efecto especial de tono y los golpes de percusión lejanos son empáticos con respecto al miedo de Laura. Se produce el mismo efecto con las notas de piano durante el descubrimiento de su padre ubicado en otro lugar junto con la muñeca. Finalmente, la canción de

los niños compuesta por Hernán González especialmente para la película es anempática. El efecto se debe a que es una canción de juegos infantiles alegre opuesta a una situación de asesinato y momentos paranormales como la radio que pasó de estar apagada en el living a encenderse en un piso superior.

Además, las funciones sonoras también presentan una variedad de aplicaciones. Si bien en su mayoría los sonidos pertenecen a acciones, muchos de ellos se destacan también por colaborar en la generación de nuevos significados y sensaciones. Tal es el caso de los grillos, quienes participan de manera constante en forma de *íctus*¹³ cuya frecuencia varía a lo largo de la escena. Comienzan con una rítmica más frecuente al inicio y luego se acompasa a la canción infantil de la radio, lo cual les otorga una función puntuadora por colaborar con los ritmos de la escena. En relación a la imagen relativamente estática, su ritmo uniforme y constante colabora en la dinamización de la escena. También cumplen funciones de unificación, ya que si bien no existen cortes, generan un piso constante de ambiente. Se destacan, también, por su función de anticipación debido a que su frecuencia aumenta antes de la aparición sonora de la radio. Los grillos incluso colaboran en la ubicación temporal de la historia al estar asociados a la noche. Esto los convierte en una clave de lectura del género de terror, donde la noche suele ser el escenario de las historias. Finalmente, actúan como intensificadores de la soledad de Laura, ya que dejan de cantar si hay personas o animales cerca de ellos, pero en la escena mantienen su canto constante. A su vez, la escena presenta el sonido de la radio en el piso superior, que en el contexto del filme sugiere que los intrusos asesinos del padre de Laura siguen en la casa, sean fantasmas o personas. De esta manera, se contrapone la compañía de intrusos en el interior la casa con la soledad desde el exterior, sumado al hecho de no encontrar la llave que le permita escapar, lo cual acentúa la desolación de la protagonista.

Retornando a las funciones planteadas en el marco teórico, el tono acompañado de la percusión del inicio plantea una anticipación al peligro inminente de la habitación en la que pueden haber intrusos y al hallazgo del padre en el sillón junto a la muñeca. Esto se acentúa con unas notas de piano cuya función es puntuadora. A su vez, es reforzado por el hecho de conformar puntos de sincronización, ya que su primera aparición ocurre cuando es visible por primera vez el rostro del padre desde un lado, luego cuando es visto de frente y, por último, cuando es vista entera la muñeca. Al no contar con una división de plano desde el montaje se diluye levemente la fuerza que puede tener una aparición conjunta, pero desde el planteamiento de la película es compensado con unos detenimientos de la cámara.

Otro punto de sincronización vinculado a una función puntuadora es el inicio de la radio a la vez que la cámara realiza un movimiento rápido desde la muñeca para encuadrar a Laura. Cabe destacar que la música de rondas sugiere que los responsables de la situación son niños.

¹³ Carmelo Saitta (2002, p. 14) plantea el concepto de íctus, entendido como «fenómenos acentuales (...), cortes en el tiempo».

De esta manera, este momento es importante en la película ya que anticipa un problema con una niña que provoca peligro, al vincular de manera audiovisual una canción de ronda infantil a nivel del sonido, con una muñeca y un personaje.

Con respecto a la conformación del espacio, su amplitud es extensa al punto de incorporar sonidos del exterior de la casa (los grillos) y de los pisos superiores (la radio). Esta amplitud, sumada a la calidad de detalle de los sonidos incluidos, proponen un espacio excesivamente extenso a nivel sonoro con un encuadre oscuro y centrado en el personaje que achica el espacio visual. La diferencia entre ambos colabora con la sensación de encierro, peligro y desolación, y transmite la sensación de Laura al no poder escapar de la casa donde peligra su vida.

El último recurso a analizar es la relación entre punto de vista y punto de escucha. La película plantea una separación entre ambos, tanto desde la cámara con el micrófono, como con respecto a Laura. En relación al personaje, es visible esta diferencia en el momento en que ella corre el mueble, con una sonoridad que demuestra que no escuchamos igual que ella, ya que de lo contrario el mueble debería percibirse más intenso y próximo. Por otra parte, la música de la radio tiene una ubicación global durante la escena hasta que la cámara apunta al techo, del otro lado del cual se encuentra la radio, momento en el que comienza a ubicarse al sonido en el espacio. Si micrófono y cámara tuvieran la misma perspectiva, la radio debería sonar más intensa y aguda según hacia donde se dirigiera la imagen a lo largo de la escena, no solo durante el final.

En conclusión, en esta escena de *La Casa Muda* la participación de la radio en consonancia con los planos de la muñeca y Laura son claves para el entendimiento de la película. También se destacan los grillos como colaboradores a nivel de contexto y de creación de nuevos significados.

5.3. Desenlace

5.3.2. Mr. Kaplan

Dirigida por Álvaro Brechner. Año 2014.

Escena ubicada al final, donde se destacan los diálogos.

Storyline: Jacobo es un judío de 78 años que nota que pese a estar llegando al final de su vida, no ha hecho nada memorable. Pero tras una conversación con su nieta Lottie, decide ir tras un exnazi que vive escondido en una playa desierta pasando Atlántida para llevarlo a juicio en Israel. Aliado con Wilson, un viejo amigo de la familia, logran capturar al alemán luego de varias investigaciones pero no lo llevan a juicio como querían luego de que el capturado admitiera ser KAPO por supervivencia, el mismo motivo por el que Jacobo se mudó de niño a Uruguay.

Escena 1:34:08 – Una vez finalizada la aventura del alemán, la familia se reúne con preocupación en la casa de Jacobo. Sus hijos, nietos y su esposa, Rebecca, lo observan en silencio. La salud del protagonista es cada vez más crítica, pese a que él no lo sabe por el consejo de un médico.

Esta escena de *Mr. Kaplan* se compone de voces y ruidos pero prescinde de la música. Mientras la imagen *panea*¹⁴ a través de los rostros de todos los hijos hasta llegar a Rebecca, se escucha el efecto sonoro de un reloj con un ambiente de interior de apartamento, viento y tránsito exterior. Cambia al contraplano hacia Jacobo cuando el protagonista empieza a reír, frente a las miradas preocupadas de sus hijos en plano-contraplano. Durante el diálogo del anciano, el tránsito y el reloj desaparecen, manteniendo el plano de quien habla y su esposa. De esta manera, los diálogos son *in* y fuera de campo pasivo. El reloj, por otra parte, se mantiene *off* ya que no se encuentra en la escena ni han aparecido en momentos anteriores en el living de la casa, además de percibirse por fuera de la historia (los personajes no parecen oírlo), y desaparecer al comenzar la intervención de Jacobo. Por último, al final de la escena, luego del suspiro de Jacobo la imagen sigue en movimiento pero a nivel sonoro desaparecen todos los elementos, por lo que se genera un silencio digital antes del cierre de los créditos.

Así, al igual que en secuencias analizadas con anterioridad, la escena se divide en dos grandes momentos: en primer lugar, se encuentra la parte de la familia, con los hijos y Rebecca en cuadro, sonorizado con el reloj y el ambiente del apartamento, y en segundo lugar, la intervención de Jacobo, manteniéndose en contraplano con su esposa, mientras se percibe otro ambiente.

En el caso de los primeros, cuentan con un espacio sonoro amplio, que va desde el interior del apartamento hacia la calle, donde se perciben el tránsito y el viento como elementos de decorado sonoro. El reloj es empático con la sensación de nerviosismo que vive la familia ante la preocupación que Jacobo les hizo sufrir durante ese día. Además, subraya la tensión del momento actual donde observan con atención al anciano que por un momento parece recobrar la cordura y agrega una dimensión temporal a la escena estática. De esta forma, tanto el reloj como el ambiente unifican el espacio y tiempo de la familia, separado de Jacobo, y generan un ritmo en la escena al sincronizarse con el tránsito y el viento.

La construcción del sonido ambiente con tránsito automotor y viento es empático en relación a la vida de la familia *con los pies en la tierra*, racional, cotidiana, sin fantasías ni problemas de salud mental. En cambio, el ambiente propuesto para Jacobo carece de tránsito automotor pese a ubicarse más cerca de la ventana, lo cual sugiere que el protagonista ya no participa del mundo terrenal al igual que sus familiares. A su vez, esto es apoyado por el viento

¹⁴ Movimiento de cámara en el que sin trasladar espacialmente al dispositivo, la cámara se mueve en sentido horizontal sobre un eje.

más fuerte que surge como elemento de decorado sonoro durante su risa, metáfora sobre la locura que se lo lleva. Otro elemento importante es el reloj, relacionado al tiempo que transcurre, empático con la situación del poco tiempo de vida que le queda a Jacobo dado a una enfermedad diagnosticada escenas antes.

El segundo momento corresponde al mundo del anciano. El espacio acústico disminuye al interior del recinto mientras Jacobo recobra la consciencia de sus acciones, para luego expandirse y finalizar en el silencio digital luego del suspiro en una suspensión de sonido, que destaca no solo el final de la película, sino también la personalidad y locura de Jacobo.

A nivel de funciones sonoras, la risa en la fila 2 (tabla 7, Anexo) funciona como punto y aparte gramatical, marcando la diferencia entre la situación de la familia y la del protagonista. El elemento que unifica los cambios de plano en este segundo momento es la voz de Jacobo, reforzado por el viento que aparece en la fila 4 (tabla 7, Anexo). Por último, los cambios de ambiente y el silencio al final cumplen una función separadora, que alejan al personaje de su familia. No obstante, pese a esta última función, los sonidos surgen y desaparecen con fundidos, evitando cortes bruscos. Esto se vincula con una lógica interna del flujo sonoro, que disimula los cortes de plano y de sonido y otorga unidad a la escena.

El diálogo, exclusivo de Jacobo, se comporta como palabra teatro al ser parte de la acción del personaje.

Finalmente, punto de vista y punto de escucha no presentan una relación concordante, ya que la escucha no cambia con la variación de planos, como el *travelling in* hacia Jacobo cuando ríe y cuenta la anécdota en un mismo nivel sonoro. Tampoco se asocia a un personaje ya que no es tratado como sonido subjetivo ni la cámara se asocia a un individuo.

En resumen, la consonancia entre imagen y sonido trabaja para apoyar la diferente situación en la que se encuentran Jacobo y su familia. Al primero lo destaca como apartado y con poco tiempo restante de vida, mientras que los segundos transmiten la preocupación por la situación.

5.3.2. 3

Dirigida por Pablo Stoll. Año 2012.

Secuencia ubicada en el desenlace de la historia, donde se destacan los ruidos.

Storyline: Los Garrido son una familia separada desde hace años. Su hija, Ana, corre riesgo de perder el año en el liceo por inasistencias y no muestra preocupación. Rodolfo, el padre, es un dentista desinteresado cuyo segundo matrimonio acaba de fracasar. Graciela, la madre, trabaja de taquígrafa y por las noches cuida a una tía enferma. Poco a poco, Rodolfo se acerca a Ana y la ayuda con su vida cotidiana, pese a los rechazos de Graciela. Finalmente, la familia se

reconcilia y comparten momentos juntos.

Secuencia 1:50:30 – La familia se reúne a dormir una siesta mientras en la televisión pasan una película de explosiones.

Esta secuencia final de la película es propuesta sin diálogos ni música, solo ambientes y efectos. El ambiente se mantiene constante, con un interior que alterna entre habitaciones más pequeñas y más grandes. Se agregan los elementos de decorado sonoro que colaboran en la construcción de diferentes espacios al percibir mayor o menor tránsito vehicular desde el exterior del apartamento.

Con respecto a la ubicación de los sonidos en relación al marco de la imagen, a nivel de efectos, los roces de ropa y la puerta al abrirse de la fila 1 (tabla 8 del Anexo) son sonidos *in*, mientras que los pasos se ubican fuera de campo. A continuación, todos los movimientos sonorizados del padre se vuelven fuera de campo pasivo al encuadrar una toalla colgada de manera ordenada. En el siguiente cuadro, con el plano del pasillo, el cierre de la puerta está fuera de campo ya que pese a ver el movimiento del personaje, no se visualiza la fuente sonora al cerrarse. Los pasos y los roces de la ropa comienzan catalogados como *in*, para regresar al fuera de campo por el desplazamiento del personaje. Para ambos casos, el fuera de campo es pasivo, sin generar necesidad en el espectador de visualizar la acción. Luego, en un plano detalle aparece la televisión con disparos y explosiones, a la cual se retorna posteriormente y cuyo sonido se mantiene hasta el final de la secuencia, participante como sonido *on the air*, a veces en cuadro y a veces de manera acusmática. El movimiento sonoro de Rodolfo es planteado de la misma manera para Ana y su madre, pese a que esta última inicia su recorrido fuera de campo, para luego integrarse a los sonidos *in* y retornar al fuera de campo.

La llegada de Graciela a la habitación es sonorizada con unos pasos fuera de campo y movimientos de ropa *in*. En el siguiente plano, el golpe de las botas al depositarlas en el suelo y el roce con las sábanas también se ubican fuera de los bordes de la imagen. El último sonido generado por los personajes es el movimiento de la cama, desde un plano cenital, de manera que es visible la fuente sonora del roce de las sábanas por parte de la madre.

Cabe destacar la calma y discreción del ambiente, cuya variación progresiva en la extensión sonora constituye un reflejo de la importancia devuelta a la familia sobre el mundo exterior. Compuesto por un sonido de espacio interior constante, comienza con un campo sonoro extenso donde se percibe el tránsito exterior del apartamento en todo el recinto. Su extensión es comparable a la dispersión que sufre la familia al inicio de la película y perdura como lo hizo el desinterés de la madre por volver a unirse. Desde la fila 6 de la tabla 8 (ver Anexo) se limita al sonido del interior del hogar, cuando Graciela ingresa a su habitación y se encuentra con su hija y Rodolfo durmiendo, sin la audición del tránsito. Es un momento comparable al cambio de postura

que sufre el personaje en las últimas secuencias, aceptando e incorporándose a la nueva unión familiar.

A su vez, el ambiente amplio inicial y con sonidos poco intensos son empáticos con la sensación de calma que hay en la familia tras la reconciliación de las secuencias inmediatamente anteriores, lo cual transmite una sensación de paz, equilibrio y bienestar al espectador. Además, a nivel de funciones sonoras, se limita a unificar el corte de planos, relacionado a una lógica interna del flujo sonoro, y cede el protagonismo a los efectos. El silencio que se genera en relación a escenas anteriores cumple también una función separadora, que aparta a esta secuencia del resto de film, lo cual la ubica como un epílogo de la historia pero de gran importancia para la película.

Por parte de los efectos, si bien todos sonorizan acciones u objetos, las explosiones se destacan por su protagonismo a nivel sonoro y simbólico. Con una función puntuadora, subrayan la situación actual de la película donde cada integrante deja de lado la individualidad que mostró a lo largo de la historia para compartir tiempo en común, y recuerdan las diferentes barreras tiradas abajo por parte de la familia. Además, el orden en el que los personajes se dirigen a la televisión emisora de esos sonidos concuerda con los cambios de actitud y sus manifestaciones de intención de acercarse.

Así, la secuencia comienza con la familia separada y en sus propias acciones, al igual que el comienzo de la película. El primero en ir al dormitorio y encender la televisión es Rodolfo, quien inicia el intento de vincularse más con su hija, en especial desde la separación con su segunda esposa, y fomenta acciones que benefician también a Graciela. Como promotor del retorno de la unión familiar es quien enciende el televisor con las explosiones: fue el primero en derrumbar sus barreras e invitar a los demás a hacerlo. A continuación, Ana va tras su padre. Ella accede en primer lugar al acercamiento con él, comparten tiempo y le permite los arreglos en el apartamento.

Por último llega Graciela. Desde su aparición en cuadro se perciben sonidos de disparos, una comparación con las diferentes acciones que tuvo Rodolfo para acercarse a ella a pesar de sus rechazos, como el arreglo del baño, la pintura de la casa, la colocación del césped en la tumba de la tía Beba, los cuales de a poco fueron debilitando sus defensas para evadirlo. Al llegar a la habitación se encuentra con su hija y su exmarido durmiendo una siesta con espacio para ella en la cama, del mismo modo que se encontró durante la historia con un acercamiento entre ellos y la invitación a incorporarse con pequeñas acciones, como comprar chivitos para los tres. Pero a diferencia del resto de la narración, ella accede a unirse al momento familiar en lugar de huir.

En este momento, algunas explosiones conforman puntos de sincronización con las acciones del personaje. El primero de ellos es cuando Graciela suspira y coloca las manos en los bolsillos y luego cuando se quita las botas. Se produce la explosión más fuerte cuando se acuesta en la cama junto a su hija y su exesposo, volviendo a explotar cuando se acomoda y por última

vez cuando cierra los ojos. Cada una de estas cinco pueden significar el final de la barrera interpuesta por Graciela, pese a que anteriormente había perdonado a Rodolfo.

Para finalizar, el punto de vista y punto de escucha concuerdan en cuanto al espectador, pero no con respecto a los personajes. En el primero esto es visible por el cambio de sonoridad de los pasos al trasladarse Ana y Graciela, y por el aumento de la intensidad de la televisión cuando la cámara se aproxima a ella. A su vez, no concuerda con el punto de vista y el punto de escucha de los personajes, porque, pese a su movimiento escénico, el espectador percibe desde el mismo lugar independiente de ellos. Esto colabora en la sensación de unificación y orden con respecto a la situación.

Como cierre, se destaca la importancia de las explosiones en relación al movimiento escénico como resumen del film, lo cual le otorga importancia a esta secuencia como conclusión de la película.

5.3.3. *El Apóstata*

Dirigida por Federico Veiroj. Año 2015.

Secuencia ubicada al final, con predominio de la música.

Storyline: Gonzalo Tamayo es un joven que quiere apostatar, es decir, abandonar el catolicismo y que la Iglesia borre todos sus registros sobre él. Durante los trámites encuentra fuertes resistencias por parte de la institución religiosa, pese a expresar su diferencia respecto a su manera de enseñar y concebir el mundo. La Iglesia ignora su solicitud, pero Gonzalo logra colarse en los registros de la parroquia y destruir la hoja donde constan sus datos.

Secuencia 1:09:54 – Gonzalo debe llevar a la escuela a Antonio, un niño al que da clases particulares, pero deciden desobedecer la orden y faltar a clase. El protagonista aprovecha para robar su acta de nacimiento de los registros de la Iglesia y apostata simbólicamente mediante un procedimiento que le había comentado el obispo: caminar hacia atrás desde el altar, sin apartar la vista, hasta salir del templo.

Esta última secuencia de *El Apóstata* se compone principalmente por música, al punto de prescindir de los diálogos, del ambiente y de varios efectos sonoros de acciones, como los pasos cuando Gonzalo entra o sale de la Iglesia. Los efectos de sonido no quedan completamente eliminados, sino que participan de manera intermitente mientras se mantiene dentro de la iglesia, aumentando su uso una vez afuera.

La música cuenta con dos composiciones: una canción popular española, *El canto del Pelele*, musicalizada por los niños, y la composición de Prokófiev, *Alexander Nevsky* Op. 78,

creada para la película homónima de Sergei Eisenstein en 1938. Predomina esta última en el tiempo y rodea a la canción española a la cual le cede unos segundos del canto inocente de los niños, frente a la heroicidad que genera la música de la batalla. Con respecto a la ubicación relativa a la imagen, *El canto del Pelele* se encuentra en el espacio diegético y es entonada por los niños encuadrados por segunda vez durante la secuencia, constituyéndose como *in*, mientras que *Alexander Nevsky* está por fuera de la diégesis, de manera que es un elemento sonoro *off*.

En cuanto a los efectos, en su totalidad sonorizan acciones de los personajes, tanto de Gonzalo como de Antonio. A nivel *in* se encuentran el chirrido de la puerta, el roce del adorno con la mano, la puerta de la estantería y todos los sonidos provenientes del libro a excepción de la fila 12 de la tabla 9 (ver Anexo). Los pasos, por el contrario, se encuentran todos fuera de campo pasivo menos los catalogados en la fila 17 de la tabla 9 (ver Anexo). Por último, el golpe de la ventana que realiza Antonio se ubica en un fuera de campo activo, provocando la necesidad de verificar que la fuente no sea un sacerdote que descubra a Gonzalo.

La música de esta secuencia presenta un protagonismo fuerte, apenas compartido por los efectos sonorizadores de los movimientos de Gonzalo y Antonio. Tal es así, que incluso en varios momentos se omiten sonidos de acciones y se da lugar al despliegue de la música, como en la fila 2 de la tabla 9 (ver Anexo), donde faltan los sonidos de pasos de Gonzalo a favor de la exclusividad de la composición de Prokofiev. Esta omisión de los efectos se suma a un campo sonoro corto, donde se perciben apenas las acciones más cercanas de Gonzalo, extendido brevemente durante *El canto del Pelele*. Tampoco se incluyen elementos de decorado sonoro que pueblen el espacio y compitan con la música.

Sin embargo, la composición musical otorga nuevos significados a la secuencia, tanto desde la música en sí misma, como en su significado externo a la película.

A nivel interno del film, la música de *Alexander Nevsky* aparece en varias oportunidades con diferentes segmentos de la pieza. En esta secuencia, su carácter heroico por momentos y eclesial por otros genera una relación de empatía con la imagen, donde la hazaña de ingreso a la sala del sacerdote y el robo del documento es acompañado con la parte instrumental, al igual que en la película de Eisenstein aparecen los rusos defendiendo sus tierras de los alemanes católicos que buscan conquistarlas. Luego, durante el descubrimiento del monaguillo y el proceso de apostatación aparecen las voces en latín, también comparable con la película rusa en la cual los alemanes conquistadores aparecen bajo la misma forma musical. Por lo tanto, la empatía se produce tanto a nivel musical como por el significado de la propia canción de las secciones citadas en la obra de Veiroj.

La otra canción en escena, *El Canto del Pelele*, también se utiliza con anterioridad en la película. Según Lapidot (1991), consiste en una canción carnavalesca entonada tradicionalmente mientras se arrojaba con mantas hacia arriba a los muñecos de paja. Esta versión en particular fue

oída en la zona de Casarrubuelos. En la película, si bien a nivel de la letra no es una canción inocente, al ser entonada por niños le otorga ese carácter que lo vuelve anempático con la intención de robo de los datos por parte del protagonista.

Volviendo a la composición de Prokofiev, presenta una serie de puntos de sincronización que acentúan momentos claves en el actuar de Gonzalo. El primero de ellos ocurre cuando el personaje se esconde tras una columna en la última nota de la trompeta, lo cual destaca la clandestinidad del hecho y la determinación de no rendirse. A continuación, el siguiente se produce cuando abre las puertas del estante de par en par para buscar el libro de registros, seguido por los pasos también sincrónicos en el mismo plano. La colocación del libro pierde la simultaneidad, por lo que se vuelve un punto de sincronización evitado donde, pese a que la música no acompasa la colocación del libro sobre la mesa, subraya la acción que va a suceder. Finalmente, vuelve a unirse en el pasaje de las páginas al ritmo de la música. Estos momentos, acentuados además por la fuerza de la escena, subrayan el logro de la lucha del protagonista a lo largo de la película. Por último, el detenimiento abrupto de Gonzalo frente al monaguillo se produce en el inicio fuerte de la frase en latín, «Peregrinus, expectavi. Pedes meos in cimbali», de manera que la sincronía enfatiza el inicio del proceso de apostatación simbólico.

Entre las funciones sonoras se destaca la puntuación de lo que sucede. Los cambios en la música marcan diferentes momentos del accionar de Gonzalo, desde que entra, se esconde, continúa su camino, logra entrar a la oficina del sacerdote a destruir los datos y el proceso de apostatación, a través de diferentes intensidades y momentos compositivos. Cumple además una función unificadora de los diferentes espacios en una misma acción heroica. Esta función se relaciona con una lógica interna del espacio sonoro, donde los cambios de plano y cortes en los sonidos se ven disimulados en búsqueda de una sensación de continuidad. Por su parte, los efectos sonoros, que evitan el alejamiento total de la secuencia al inicio, puntúan las acciones importantes entre las filas 10 y 13 de la tabla 9 (ver Anexo). La recuperación de los efectos sonoros al huir de la iglesia se subrayan y se comportan como una metáfora de la recuperación de la libertad por parte de Gonzalo. En resumen, las funciones sonoras en este caso subrayan aquellos importantes y colaboran en la diferenciación de los momentos.

Para finalizar el análisis interno, el punto de vista y el punto de escucha presentan una relación en ocasiones concordante y en otras separada. Por instantes se escuchan las acciones vistas en cámara desde la misma perspectiva, por ejemplo, cuando Gonzalo logra entrar a la sala del sacerdote o durante la huida con Antonio. En estos momentos, la dirección visual y sonora parecen coincidir. En otros instantes, el sonido desaparece dejando solo la música extradiegética con la imagen, como en la entrada del protagonista a la iglesia o durante la apostatación. En este caso, la disociación se encuentra en escuchar un sonido extradiegético mientras la cámara se halla dentro de la diégesis.

La película cuenta también con significados provenientes de la comparación establecida a través de la música con el filme *Alexander Nevsky* de Eisenstein, los cuales colaboran en el entendimiento de la trama.

En primer lugar, a nivel narrativo se producen dos batallas relacionables entre sí. En la película rusa se recrea una batalla ocurrida en el río Neva en el siglo XIII, mientras que en la coproducción uruguaya es una batalla ideológica actual entre la Iglesia y un ciudadano español por la libertad de elección y el uso de datos personales. Además, en ambas películas el protagonista sale victorioso, en detrimento de la institución religiosa.

Por otra parte, como se menciona anteriormente, existe una correspondencia entre los rusos y Gonzalo, y entre los católicos de Eisenstein con los católicos de Veiroj a través de la música. Desde esta perspectiva, la composición colabora en la división de los bandos al igual que lo hizo en su primer película.

En segundo lugar, en *Alexander Nevsky* cuando los teutónicos van perdiendo la batalla cambian radicalmente su estrategia de ofensiva a defensiva, para luego ser vencidos por los rusos. Durante este cambio de postura en la batalla, la música con gran fuerza retoma la parte coral en latín, cuyo significado es intraducible. Un planteo similar se produce en *El Apóstata*, donde la Iglesia ya considera su triunfo al no permitirle apostatar al protagonista, pero frente al cambio de ofensiva de Gonzalo sufre la derrota. De esta manera, en ambas películas la música destaca los cambios en las estrategias de lucha en la que ambos protagonistas salen victoriosos frente a los católicos.

En conclusión, *El Apóstata* es una nueva batalla en los relatos que pierde la Iglesia frente a los protagonistas de la historia, apoyado por la música.

5.4 Predominios y elementos en común

Finalmente, a partir de los análisis anteriores es posible determinar los elementos en común en estas secuencias, los cuales, si bien no son representativos ni exhaustivos del cine uruguayo, permiten una primera aproximación a la utilización de los recursos en la audioimagen de las películas seleccionadas.

5.4.1. Análisis estadístico del uso de los recursos

Como refleja la tabla 10 (ver Anexo), los elementos sonoros presentan usos extendidos a pesar de la decisión de seleccionar secuencias donde cada uno de ellos predomine. La utilización de los ruidos fue registrada en la totalidad de las secuencias seleccionadas, aunque en algunos casos solo incluyó al ambiente o a los efectos sonoros. Las voces están incluidas en cuatro de las nueve selecciones, es decir, una más de las analizadas por su predominio. Por otra parte, la

música se encuentra en más de la mitad de las secuencias, con participación en cinco de ellas.

También se destacan los elementos de decorado sonoro, registrados en cinco casos. En relación a los sonidos internos, efectos especiales de sonido y los acúsmetros, aparecen en la minoría de las películas mientras que los sonidos *on the air* comparten la situación de los diálogos. Esto puede explicarse por motivos narrativos, donde las historias no requiere la inclusión de estas ubicaciones sonoras, y por motivos estéticos a criterio de los directores.

En cuanto a la ubicación de los sonidos con respecto a la imagen, la totalidad de las secuencias cuenta con sonidos *in*. Además, las nueve secuencias presentan sonidos acusmáticos, tanto *off*, registrado en cinco películas, como fuera de campo, donde todas presentan fuera de campo pasivo y tres cuentan también con fuera de campo activo. La diversidad de la ubicación de los sonidos denota una complejidad en la construcción sonora de la escena, la cual construye un entorno por dentro y fuera de los marcos de la imagen, apoyado además por detalles exteriores a la diégesis.

La empatía también es un elemento extendido en la selección de películas, con pocos registros de usos anempáticos. Incluso, estos últimos fueron utilizados en escenas donde también se plantean sonidos empáticos tanto en otros elementos sonoros como en los mismos. Por ejemplo, la música de *Clever* puede considerarse empática para Mario y Bruce y anempática para Clever, o los grillos anempáticos de *La Casa Muda* acompañados por los tonos y las notas de piano empáticas.

Con respecto a las extensiones de los espacios sonoros, predomina el uso de la extensión media, pero también se presentan espacios amplios y angostos. De hecho, una misma escena puede presentar las tres modalidades, como *El Sereno* y *Mal Día Para Pescar*, mientras que en otras se mantiene de manera constante. Su amplitud ha sido motivo de connotación de las secuencias, es decir, su aporte ha sido significativo en los diferentes casos tanto para situar la escena como para expresar nuevos significados y sensaciones, como en 3.

Así mismo, las funciones sonoras presentan un predominio de la unificación y la puntuación, llevadas adelante en su mayor parte por los ruidos pero también por los demás elementos sonoros. La anticipación solo se manifiesta en *La Casa Muda*, y la separación, asociada a algunos elementos sonoros, participa en *Mr. Kaplan*, 3 e *Hiroshima*.

El flujo sonoro presenta casos de lógica interna y externa. Si bien en la mayoría de las situaciones el sonido favorece la continuidad, en *Hiroshima* y *La Vida Útil* los cambios de plano son acompañados por cortes en el sonido. Además, se perciben suspensiones sonoras en *Mal Día Para Pescar*, *Hiroshima*, *Mr. Kaplan* y *El Sereno*, en todos los casos a nivel de los ruidos, tanto en relación a elementos participantes en la escena como provenientes de secuencias anteriores.

A su vez, dentro de los diálogos, predomina la categoría de palabra teatro, mientras que

no se registran diálogos con palabra emanación en estas secuencias. La palabra texto tiene una sola intervención desde la perspectiva diegética, pero no con respecto a la estructura general. Corresponde al caso de *La Vida Útil*, donde Martínez lee una locución mientras el plano muestra la proyección en la sala, comportándose como palabra texto para los personajes asistentes a Cinemateca.

Finalmente, la relación del punto de vista y punto de escucha presenta un leve predominio de la asociación entre ambos, tanto a nivel de los espectadores como de los personajes. Conforman un reflejo de la intención de los directores en una estética reflexionada donde imagen y sonido planteen diferentes énfasis en las situaciones y lleven al espectador a distintas relaciones con la historia.

5.4.2. Resultados aplicados según el predominio de elemento sonoro

Si se observa el uso de los recursos desde los distintos elementos predominantes, es posible percibir que existen diferencias en las secuencias seleccionadas, a partir de la tabla 10 (ver Anexo).

En el caso de las secuencias con predominio de las voces, integradas por *Mal Día Para Pescar*, *La Vida Útil* y *Mr. Kaplan*, una primera característica es su necesidad de compartir su lugar con los demás elementos sonoros, es decir, las voces no se presentan solas en escena sino que son acompañadas tanto por los ruidos como por la música. En *Mr. Kaplan* se suma el silencio en el final de la secuencia.

Por otra parte, estas tres secuencias contienen relaciones empáticas con la imagen en alguno de sus componentes sonoros. En el caso de *Mal Día Para Pescar*, el reloj y el tono llevan adelante dicha relación, mientras que en *La Vida Útil* es la voz del locutor y los ruidos de los aparatos, y en *Mr. Kaplan* se constituye por otro reloj y el viento. No cuentan con puntos de sincronización, solo la sincronía propia de la escena. En las relaciones de punto de vista y punto de escucha predomina la disociación, es decir, cámara y micrófono no se ubican en el mismo lugar entre sí ni con respecto a los personajes en *Mr. Kaplan* y *Mal Día Para Pescar*. *La Vida Útil*, en cambio, plantea una asociación en cuanto a la posición del espectador. Vinculado con este punto, dos de las escenas analizadas se constituyen de una lógica interna del flujo sonoro, mientras que *La Vida Útil* se basa en una lógica externa.

Los ruidos, compuestos por *Hiroshima*, 3 y *El Sereno*, pueden acaparar toda la escena sin necesidad de incluir otros elementos sonoros, como es el caso de las secuencias analizadas de Pablo Stoll, donde no participan la música ni las voces. Se ubican mayoritariamente como sonidos *in* o fuera de campo pasivo, pero pueden incluir a los fuera de campo activo, los *off*, *on the air* e interno. Incorporan la participación del silencio, como en *Hiroshima* a través de la suspensión de sonidos particulares.

También es posible que contengan relaciones empáticas, como en 3 con las explosiones y la disminución del espacio sonoro, y en *El Sereno* con los golpes agudos que acompañan a la pintura *Mobius Strip II*. Además, plantean algunos puntos de sincronización, en este caso a través de las explosiones con las acciones de Graciela en 3. Al igual que en el elemento sonoro anterior, dos películas se basan en una lógica interna del flujo sonoro, mientras que *Hiroshima* utiliza la lógica externa. Por último, presentan asociaciones entre el punto de vista y punto de escucha desde la perspectiva del espectador en las tres secuencias e *Hiroshima* propone además una relación particular con respecto al personaje.

En la tercera categoría, integrada por *Clever*, *La Casa Muda* y *El Apóstata*, la música se rodea de los demás elementos sonoros, especialmente de los ruidos, aunque las voces también participan en *Clever*. Las tres secuencias presentan las cuatro modalidades de interacción del sonido con el marco de la imagen: *in*, fuera de campo activo, fuera de campo pasivo y *off*. Mientras *La Casa Muda* y *El Apóstata* las utilizan todas, la tercera película solo emplea el fuera de campo pasivo y el *in*.

La música es el único elemento sonoro que presenta relaciones anempáticas en este corpus, perceptible en las tres secuencias, a las que se suman las empáticas también en todas ellas. A su vez, presenta puntos de sincronización en *La Casa Muda* y *El Apóstata*, y puntos de sincronización evitados en la última, sumado a las relatividades que muestra la película *Clever*. Ninguna película presenta suspensiones y predomina la lógica interna del flujo sonoro. Finalmente, el punto de vista y punto de escucha concuerda en *Clever*, mientras que en *La Casa Muda* y *El Apóstata* están disociados.

5.4.3. Resultados aplicados según la estructura narrativa

Este mismo planteamiento es realizable en cuanto a las estructuras narrativas de inicio, desarrollo y desenlace aplicado a estas secuencias.

En el inicio, integrado por *La Vida Útil*, *Hiroshima* y *Clever*, siempre se presentan ruidos, mientras que los casos en que se presentan música o voces se debe a que fueron seleccionadas especialmente bajo ese criterio para ser analizadas. Además, los sonidos se ubican en el espacio *in* y fuera de campo exclusivamente, sin contener sonidos *off*. Se suma el uso del silencio y los sonidos internos en *Hiroshima*. Plantean también usos de empatía (perceptible en *La Vida Útil* y *Clever*), anempatía y prescinden de los puntos de sincronización si consideramos que *Clever* no los tiene. Predomina el uso de la lógica externa del flujo sonoro, registrado en *La Vida Útil* e *Hiroshima*. Finalmente, en los tres casos concuerdan punto de vista y punto de escucha en relación al espectador. En *Hiroshima* el micrófono también concuerda con el punto de escucha del personaje, aunque la cámara no comparte su punto de vista.

En el desarrollo, categoría compuesta por *Mal Día Para Pescar*, *La Casa Muda* y *El*

Sereno, son utilizados los tres elementos sonoros independientemente del seleccionado como predominante para el análisis. *Mal Día Para Pescar* cuenta con los tres elementos en sus secuencias, mientras que *El Sereno* y *La Casa Muda* prescinden de los diálogos. Con respecto a las ubicaciones en la imagen, *La Casa Muda* y *El Sereno* plantean sonidos *in*, fuera de campo activo y pasivo y sonidos *off*, es decir, acaparan todas las posibilidades. En el caso de *Mal Día Para Pescar* omite el uso del fuera de campo activo. La concordancia entre punto de vista y punto de escucha solo se registró en *El Sereno* a nivel del espectador, mientras que las otras dos películas presentan disociación. Además, predomina el uso de la empatía y la lógica interna del flujo sonoro, perceptibles en las tres secuencias.

Por último, en el final, integrado por *El Apóstata*, *Mr. Kaplan* y *3*, los elementos utilizados cuentan con la participación de los ruidos, aunque en las voces y la música se limitan al componente por el que fueron seleccionados para ser analizados. Con respecto a las relaciones sonoras con el marco de la imagen, presentan sonidos *in* y fuera de campo pasivo en todos los casos, fuera de campo activo en *El Apóstata*, y *off* en *Mr. Kaplan* y *El Apóstata*. No se registran usos de la lógica externa del flujo sonoro. *3* y *El Apóstata* incluyen puntos de sincronización, mientras que solo este último plantea puntos de sincronización evitados. *Mr. Kaplan* no plantea puntos de sincronización además de la sincronía propia de la escena. La única película donde se relacionan punto de vista y punto de escucha en relación al espectador es en *3*, estando disociados en las demás. Finalmente, siempre se plantean relaciones empáticas y pueden incluirse anempáticas como en *El Apóstata*.

5.4.4. Primeras reflexiones

La diversidad de planteamientos y la extensión de los recursos utilizados demuestra una variedad en el tratamiento de las películas por parte de los artistas uruguayos y la existencia de diferentes opciones creativas para narrar. Esto permite crear distintas sensaciones y significados que exceden a la historia propuesta, por el apoyo de los recursos de la audiovisión.

Una vez finalizado el análisis, cabe la pregunta de los predominios de los elementos sonoros. En una primera instancia, las secuencias fueron elegidas según un criterio de desarrollo temporal, es decir, cuál elemento sonoro parece permanecer más tiempo en escena. Con los análisis finalizados, ¿las secuencias mantienen la centralidad en los elementos sonoros por la que fueron seleccionadas para este estudio?

En el caso de los diálogos de este corpus, son el elemento con menor presencia numérica en las secuencias, es decir, aparecen cuatro veces en las nueve películas mientras la música lo hace cinco y los ruidos se encuentran en todas. Desde una perspectiva estrictamente estadística, la voz no es central en todas las secuencias planteadas. Esto puede discutir con la idea del vococentrismo, en la que la voz es el componente central en torno a la cual se disponen

los demás elementos sonoros.

A su vez, una de las secuencias elegidas por el predominio temporal de los diálogos presenta una centralidad semántica en los ruidos: el elemento más significativo de la escena de *Mr. Kaplan* es el reloj, que representa el poco tiempo de vida restante de Jacobo, sumado al viento y el tráfico exterior que lo separan de la situación de los demás integrantes de la familia. El diálogo se limita a retomar una acción anterior y colaborar en la creación del momento de lucidez del anciano, apoyado por la construcción realizada por los efectos y ambientes.

De esta manera, solo dos secuencias se respaldan fuertemente en los diálogos. En *Mal Día Para Pescar* la escena no tendría necesidad de existir sin la anécdota del Turco y la Chiquita, con el posterior relato del reportero. Lo mismo ocurre con *La Vida Útil* en relación a la locución como parte de la descripción de las tareas del cine.

En el caso de *La Casa Muda* y *El Apóstata*, el predominio temporal de la música coincide con el semántico, de manera que esta lleva adelante la significación de la escena junto con la imagen. A nivel de los ruidos, lo mismo ocurre con *Hiroshima, 3* y *El Sereno*. En relación a *Clever*, la falta de significado añadido en la música provoca que a nivel semántico todos los sonidos se ubiquen al mismo nivel, sin destacar la importancia de los diálogos, los ruidos o la música. El plano detalle del póster, con la importancia que posee para la historia, es el elemento más significativo de la escena.

Como resultado, solo en los ruidos se mantiene el predominio temporal junto con el semántico. En el caso de la música y los diálogos, una película abandona cada categoría como resultado del análisis. *Mr. Kaplan* pasa a la categoría de ruido desde el peso del significado, mientras que *Clever* se mantiene en una posición neutra.

Por otra parte, se destaca la variedad en la participación de los elementos sonoros en las secuencias. Por ejemplo, en *Clever* la música se comporta como ambiente, sin mayor significado para la escena que la construcción de un gimnasio, mientras que en *El Apóstata* otorga pautas de lectura y agrega nuevos significados. El mismo movimiento es perceptible en los diálogos, donde, como se menciona antes, en *Mal Día Para Pescar* llevan adelante la acción central mientras que en *Mr. Kaplan* son parte secundaria de la composición sonora y de la acción. Finalmente, se cumple la situación en los ruidos, donde la importancia semántica de los efectos sonoros en 3 no se presenta en *Hiroshima*. Esto es un síntoma de las posibilidades de expresión del componente auditivo, el cual puede sonorizar acciones o construir espacios, de la misma manera que puede generar nuevos planos de significados.

Finalmente, desde el análisis es posible percibir que el sonido puede presentar relaciones de horizontalidad, subordinación y predominio con respecto a la imagen en su vínculo de reciprocidad. En el caso de *La Vida Útil*, *Hiroshima, 3*, *Mr. Kaplan*, *El Apóstata* y *El Sereno*, la coparticipación equitativa de imagen y sonido es la que genera el valor añadido, tanto al construir

visual y auditivamente las acciones de los personajes como en relación a los significados simbólicos producidos en la unión. Por su parte, en *La Casa Muda* el motor de las acciones de la escena y transmisor de sensaciones proviene esencialmente de la radio, con apoyo de los grillos, de manera que predomina el sonido sobre la imagen en la generación de valor añadido y a nivel narrativo. *Mal Día Para Pescar* también cuenta con cierto predominio del sonido al respaldar la acción de la escena en el diálogo. Por último, en *Clever* los elementos sonoros se limitan a contextualizar la secuencia, mientras que la imagen se vuelve la protagonista al destacar el póster de la convención de autos tuneados, elemento relacionado al conflicto de la historia y figura central de la escena.

De esta forma, si bien sonido e imagen construyen juntos el valor añadido, en algunos casos el significado central proviene de los elementos sonoros, mientras que en otros se origina en los visuales o participan recíprocamente.

6. Conclusiones y reflexiones finales

Luego del análisis propuesto para las diferentes películas de esta investigación, se proponen algunas reflexiones finales vinculadas a la pregunta y objetivos que guiaron este proyecto.

En respuesta a la pregunta general, las secuencias analizadas presentan un amplio espectro de recursos con participación activa en la generación de la riqueza discursiva. A nivel de imagen y sonido, los componentes cuentan con relaciones que conllevan nuevos significados, que complejizan la narración y agregan nuevas capas de entendimiento a los filmes.

Como primera observación, la participación de los sonidos se distribuye en los tres elementos sonoros: voces, música y ruidos, con respecto a los cuales se plantea el silencio. Presentan una distribución homogénea entre voces y músicas, hallados en la mitad de las secuencias, mientras que los ruidos participan en todas las secuencias con diferentes finalidades. También fueron encontrados sonidos *on the air*, internos, efectos especiales de sonido y elementos de decorado sonoro. Con respecto a su ubicación relativa a los marcos de la imagen, solo *La Casa Muda* cuenta con acúsmetros, a pesar de que los sonidos acusmáticos se extienden a todas las películas. Dentro de estos, los sonidos fuera de campo son perceptibles en todas, al igual que los *in*, y los sonidos *off* se detectan en cinco secuencias del corpus.

Entre los recursos generadores de valor añadido se hallaron sonidos con efectos empáticos y anempáticos, puntos de sincronización y puntos de sincronización evitados, extensión sonora corta, media y larga, concordancia entre punto de vista y punto de escucha, suspensión sonora y lógica interna y externa del flujo sonoro. Los diálogos son mayormente teatro, con la intervención de la palabra texto en *La Vida Útil*. Por último, las funciones sonoras son en su mayoría unificadoras y puntuadoras, aunque se registraron funciones anticipadoras en *La Casa Muda* y separadoras en *Hiroshima* y *Mr. Kaplan*.

No obstante, es importante destacar que los recursos utilizados en el cine uruguayo exceden a los mencionados en este trabajo. Incluso es posible hallar situaciones no registradas en este estudio. Por ejemplo, la voz en *off* aparece en el inicio de *Mr. Kaplan* y durante *El Apóstata*, al igual que los diálogos emanación en 3. Si se toman como muestra otras secuencias, es probable que los predomios de recursos cambien e incluso que surjan algunas categorías que no fueron halladas aquí.

Además, la diversidad y profundidad de la red de relaciones entre sonido-imagen-significados denota un conocimiento de la herramienta, la planificación y reflexión a la hora de aplicar los recursos, como los diferentes relojes, los tonos, las explosiones. También

se destacan los usos que se han dado al tránsito automotor exterior, los sonidos utilizados para situar horarios del día, las variaciones en los niveles de sonoridad y calidad de detalle, para cumplir funciones que superan la mera sonorización. De hecho, es visible que la mayoría de los sonidos con funciones emotivas cuentan con el agregado de significados ocultos e incluso que se interrelacionan entre sí en búsqueda de nuevas asociaciones y significados más complejos.

Otro elemento a destacar es el hecho de que tres de las películas del corpus –*La Casa Muda*, *La Vida Útil* y *El Sereno*– presenten las particularidades técnicas mencionadas durante su análisis, lo cual demuestra que existe lugar para la experimentación y las producciones no convencionales en el cine uruguayo. Pueden compartir el espacio con otras cuyos modelos son más habituales pero que no pierden la profundidad destacada anteriormente.

De lo anterior se desprenden nuevas interrogantes, de las que resultan tres posibles líneas de investigación. En primer lugar, se invita a revisar y profundizar el análisis de los filmes propuestos en este estudio y expandirlo a otras películas o al género de no-ficción, con la finalidad de conformar un mapa más cercano y completo a la realidad de la filmografía uruguayo. Esto permitirá no solo comprender más el cine nacional, sino que también promueve y reconoce las capacidades creativas de los realizadores.

En segundo lugar, como resultado de la aparente falta de centralidad de la voz en este corpus, se propone el cuestionamiento sobre la influencia del vococentrismo en el cine uruguayo. Si bien durante la aparición de los diálogos en los casos estudiados los demás sonidos se ordenaron en torno a ellos, no fueron los predominantes a nivel temporal ni en su significado. De hecho, los ruidos contaban con gran importancia, lo cual genera esta interrogante.

Por último, la tercera línea de investigación implica extender esta temática a otras ramas del conocimiento, como la semiótica. Planteo la posibilidad de realizar este análisis desde la óptica del estudio de los signos, en especial en aquellos sonidos que hayan presentado asociaciones y significados en niveles más profundos. Esto permitirá extender la búsqueda de significados y relaciones, dado que con las herramientas presentadas en este estudio no es posible llegar a tal nivel de abstracción.

Retornando al tema de este análisis, en conclusión, las nueve secuencias seleccionadas para esta investigación demuestran un gran desarrollo de la riqueza discursiva del cine uruguayo, con capacidad para que las relaciones entre imagen y sonido provoquen una amplia gama de significados, efectos y sensaciones en el espectador de manera extendida a lo largo de los diferentes filmes, géneros y directores.

7. Referencias

7.1. Bibliografía

- ACCU, (2017). *Archivo de la categoría: Premios de la A.C.C.U.* Uruguay: Asociación de Críticos de Cine del Uruguay. Recuperado de:
<http://accu.uy/index.php/category/premios-de-la-a-c-c-u/>
- Astudillo, C. (2016). *El sonido del humor negro: estudio de la construcción del diseño sonoro en el cine de género de humor negro.* (Tesis de grado). Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educación, Universidad de la Cuenca, Ecuador.
- Batthyány, K; Cabrera M. (2011). *Metodología de investigación en Ciencias Sociales. Apuntes para un curso inicial.* Montevideo, Uruguay: Departamento de publicaciones, Unidad de Comunicación de la Universidad de la República.
- Bazin, A. (2008). *Qué es el cine.* Madrid, España: Ediciones RIALP S.A.
- Bordwell, D. (1999). *El cine de Eisenstein.* Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Casetti, F., Di Chio F., (1998). *Cómo analizar un film.* Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión.* Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Chion, M. (1997). *La música en el cine.* Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Cinedata.uy. *Clever.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de: <https://cinedata.uy/pelicula/clever/>
- Cinedata.uy. *El Sereno.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/el-sereno/>
- Cinedata.uy. *Hiroshima.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/hiroshima/>
- Cinedata.uy. *La Vida Útil.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/la-vida-util/>
- Cinedata.uy. *La Casa Muda.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/la-casa-muda/>
- Cinedata.uy. *Mal día para pescar.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/mal-dia-para-pescar/>
- Cinedata.uy. *Mr. Kaplan.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de:
<https://cinedata.uy/pelicula/mr-kaplan/>
- Cinedata.uy. *3.* Uruguay: Cinedata.Uy. Recuperado de: <https://cinedata.uy/pelicula/3/>
- Curtoisie, R. (agosto-diciembre de 2008). El cine uruguayo contemporáneo, desde El Lugar del

- Humo hasta Whisky: Crónica de un nacimiento anunciado. *Revista Nuestra América*, número 6, p. 179-183.
- Davis, G., Jones R., (1990). *Sound Reinforcement Handbook*. Estados Unidos: Hal Leonard Publishing Corporation.
- Fraile, J. M. (julio-diciembre de 2007). Peleles y coplas del carnaval madrileño. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol. LXII, número 2, p. 207-228
- Hernández Sampieri, R. (1997). *Metodología de la investigación*. Colombia: Panamericana Formas e Impresos S. A.
- Heusser, D., Muñoz, R., y Ramos B. (octubre de 2008). Criterios de producción de foley en el cine. *Revista Sonido y Acústica*, volumen 3, número 2, p. 44-49.
- Lapidot, E. (1991). Borges y Escher: artistas contemporáneos. *Revista Iberoamericana*, vol. 57, número 155, p. 607-615.
- López Delacruz, S. (2018). *El modo de representación en los inicios del cine uruguayo, Montaje y narración en Almas de la Costa y El Pequeño Héroe del Arroyo de Oro*. (Tesis de grado). Universidad de la República, Uruguay.
- Martín, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Martínez González, Esteban; Mateo Hidalgo, Javier (2012). «Habitando El Ruido: La Dialéctica de los Sonidos No Musicales en el Cine Español». En Fraile, Teresa; Viñuela, Eduardo (Ed.) *La música en el lenguaje audiovisual: aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática*. (pp. 121-134). España: Arcibel Editores.
- Román, Alejandro (2012). «Análisis Musivisual: Una Propuesta Metodológica para el Estudio de la Música en Los Otros, De Alejandro Amenábar». En Fraile, Teresa; Viñuela, Eduardo (Ed.) *La música en el lenguaje audiovisual: aproximaciones multidisciplinares a una comunicación mediática*. (pp. 165-184). España: Arcibel Editores.
- Romaguera, J.; Alsina, H. (1985). *Textos y manifiestos del cine*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Corregidor.
- Saitta, C. (2002). *El diseño de la banda sonora*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Saitta Publicaciones Musicales.
- Saitta, C. (2012). La banda sonora, su unidad de sentido. *Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación*, volumen 41, pp. 183-201. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/377_libro.pdf
- Stam, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Tadeo, B. (2015) «¿Los adolescentes escuchan? Sonidos que se comunican en el cine uruguayo», *Cinemas d'Amérique latine* [En línea], consultado el 27 junio 2018. URL: <http://journals.openedition.org/cinelatino/1989>

7.2. Filmografía



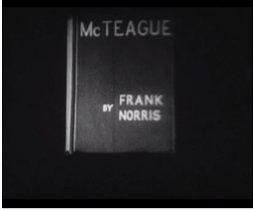
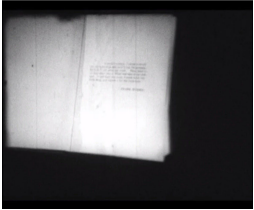
- Balaguer, G., Breviere, N., Crazy, A., Franco, F., Hamparzoomian, G., Martín, M., Maucis, C., Ogalla, A., Serrano, C., Veiroj F., (productores) y Veiroj, F. (director). (2015). *El Apóstata* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Cinekdoque; España: Ferdydurke.
- Brechner, A., Ofenloch, S., Roman, P., Secco, M., Weixner, B. (productores) y Brechner A. (director). (2014). *Mr. Kaplan* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Expresso Films, Salado Films; Alemania: Razor Film Produktion; España: Baobab.
- Brown, D., Zanuck R. (productores) y Spielberg, S. (director). (1975). *Jaws* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Studios.
- Brum, F., Barcia, P., Borgia F., Madeiro G., Magnou, F., (productores) y Borgia F., Madeiro G., (directores). (2015) *Clever* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Montelona Cine.
- Brechner, A., Blanco, A., Cimadevilla, T., Fernández, M., Galvan, A., Gutman, L., Hinze, V., Ramírez, P. (productores) y Brechner, Á. (director). (2009). *Mal Día Para Pescar* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Expresso Films; España: Baobab, Telespan 2000.
- Brom, F., Cervi, N., Chiarino, A., Dell'Ochio, S., Epstein, F., Francisco, B., Friedel, C., Larrea, F., López, J., Musaluppi, H., Severa, R. (productores) y Stoll, P. (director). (2012). *3* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Control Z Films.
- Chiarino, A., Epstein, F., Hendrix, J., Melzer, R., Morales, J. M., Musaluppi, H., Ramírez, D. (productores) y Stoll, P. (director). (2009). *Hiroshima* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Control Z Films.
- Cucucovich, I., Rojo, G. (productor) y Hernández, G. (director). (2010). *La Casa Muda* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Tokio Films.
- Goldstein, D., Milanesi, P., Cervera, C., Soriano, R., Román, Y., Veiroj, F., Méndez, J., Fernández M., Gutman, L., López, J., Garrido, E., (productores) y Veiroj, F. (director). (2010). *La Vida Útil* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Cinekdoque.
- Heyman, D. (productor) y Columbus, C. (director). (2002). *Harry Potter and the chamber of secrets* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Heyday Films, MIRACLE Productions GmbH & Co. KG; Estados Unidos: 1492 Pictures.
- Hitchcock, A. (productor y director). (1960). *Psicosis* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Shamley Productions.
- Hitchcock, A. (productor y director). (1963). *The Birds* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Alfred J. Hitchcock Productions.
- Checcio, A., Estévez, O., Mauad, J., Mentasti, L., Ruocco, Y., Tomás, L., (productores) y Estévez, Ó., Mauad, J., (directores). (2017) *El Sereno* [cinta cinematográfica]. Uruguay: Guazú Media; Argentina: Cinemagroup.

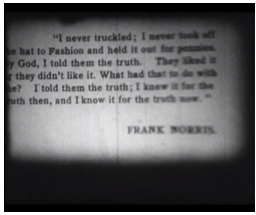

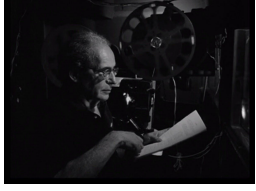
Spielberg, S., Bryce I., Gordon M., Levinshon, Gary (productores) y Spielberg S. (director). (1998). *Saving Private Ryan* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Mark Gordon Productions, DreamWorks, Paramount Pictures, Amblin Entertainment, Mutual Film Corporation.

8. Anexo

De la tabla 1 a la tabla 9 se refleja la estructura sonora y visual de la película. La división en filas se realiza en base a los diálogos de los personajes, apoyado por la división de planos.






Tabla 1. Análisis de *La Vida Útil*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1	 	---	Proyector de película	Manipulación de un micrófono	---
2	 	---	Proyector de película	Manipulación de un micrófono. Golpes.	---

3		<p>Locutor: Nunca le saqué el sombrero a la moda ni lo utilicé para limosna, por Dios, les he dicho la verdad. Gustaron y no gustaron de ella. ¿A mí qué me importaba? Les dije la verdad, era una verdad entonces y seguirá siendo una verdad ahora. Frank Norris.</p>	<p>Proyector de película</p>	---	---
4		---	<p>Proyector de película</p>	---	---
5		<p>L: Oro, oro, oro, oro brillante y amarillo, duro, frío, esculpido, martillado, arrollado, difícil de conseguir y fácil de gastar. Dólar prestado y derrochado.</p>	<p>Proyector de película</p>	<p>Movimiento del papel.</p>	---
6		<p>Pausa</p>	<p>Proyector de película</p>	---	---

7		L: Así era Martínez, así era mamá Martínez.	Proyector de película	---	---
8		Pausa	Proyector de película	Movimiento del papel.	---
9		L: Sin dolor. Potter, extracciones sin dolor. Enformaduras desde dos dólares. Todos los trabajos garantizados absolutamente sin dolor. Conserve sus dientes ahora.	Proyector de película	Movimiento del papel.	---

Tabla 2. Análisis de *Hiroshima*

	Plano	Diálogos	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1	   	---	Ambiente espacioso, reverberante y con maquinaria de fondo. Tubo de luz.	Manipulación de bolsas de alimento. Galletas. Máquina para cerrar bolsas de alimento.	---
2		---	Ambiente espacioso, reverberante y con maquinaria de fondo.	Manipulación de bolsas de alimento. Máquina para cerrar bolsas de alimento. Golpe al depositar las galletas en una pila. Pasos	---











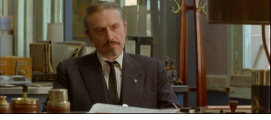

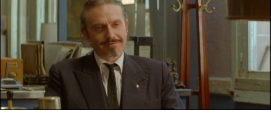


3		---	<p>Ambiente espacioso, reverberante y con maquinaria de fondo. Tubo de luz.</p>	<p>Manipulación de bolsa. Depósito de alimentos en bolsa. Pasos. Agarre y manipulación de alimento. Mordida a alimento crujiente. Mastica.</p>	---
---	---	-----	---	--	-----


Tabla 3. Análisis de *Clever*





	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		Mario: Uno, dos, tres.	Gimnasio de aparatos de musculación (chasquido de pesas)	Tuercas de las pesas al moverlas.	Canción <i>Pure love attraction</i> +
2		Mario: El otro. Tranca, tranca, tranca. Muy bien. Parate derecho. (Exhala). Eso. (Exhala).	Gimnasio de aparatos de musculación (chasquido de pesas)	Tuercas de las pesas al moverlas.	Canción <i>Pure love attraction</i> +
3		---	Gimnasio de aparatos de musculación (chasquido de pesas)	Tuercas de las pesas al moverlas.	Canción <i>Pure love attraction</i> +
4		---	Gimnasio de aparatos de musculación (chasquido de pesas)	Tuercas de las pesas al moverlas.	Canción <i>Pure love attraction</i> +
5		---	---	Poleas.	Canción <i>Pure love attraction</i> +


Tabla 4. Análisis de *Mal Día Para Pescar*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	Ambiente interior. Teléfono.	Afeitadora contra la piel. Golpes en la puerta.	---
2		Heber: Adelante.	Ambiente interior. Teléfonos. Máquinas de escribir.	---	---
3		---	Ambiente interior. Teléfonos. Máquinas de escribir.	Pestillo de la puerta. Chirrido de la bisagra. Pasos.	---
4		H: Pero quién llegó, ¿eh? ¡El nuevo campeón de los negocios!	Ambiente interior. Teléfonos.	Palmas para escurrir el agua. Golpe de la puerta. Agua.	---
5		Orsini: Venía a agradecerle, Heber. Desde que ustedes nos auspician todo el mundo quiere ver el entrenamiento del campeón. H: ¡Me alegro,	Ambiente interior. Máquinas de escribir.	Agua. Golpecito al dejar la afeitadora en la palangana. Toalla.	---

		me alegro mucho!			
6		O: Venía leyendo su portada. Qué buen titular. «El matador». (Pausa) ¿Cómo se le ocurrió?	Ambiente interior. Máquinas de escribir.	Golpe al sentarse Orsini. Manipulación del periódico. Toalla. Golpe al dejar la toalla en la mesita.	---
7	 	H: No es mío. Le dicen así desde el percance. Si es que puede llamarse percance, ¿no?. (Ríe) O: ¿De qué me habla?	Ambiente interior. Máquinas de escribir.	Pasos. Golpecito al tomar los lentes. Chirrido de la silla. Golpe de la mano con la mesa. Golpe a los lentes contra la mesa.	---
8	 	H: Bueno, claro, usted no tiene por qué saber nada.	Ambiente interior.	Golpe de la mano en la pierna.	---
9	 	H: Pasó hace un par de años, cuando el tipo todavía trabajaba en el campo.	Ambiente interior.	Reloj.	---
10	 	Pausa	Ambiente interior. Vehículo lejano.	Reloj.	---
11		H: La Chiquita,	Ambiente	Reloj.	Tono cuando

		<p>que por ese entonces todavía estaba sola, fue un día al peluquero, un amigo de la escuela. Se sienta a esperar y bueno, se duerme. El amigo, para hacerle una broma, va y le afeita la cabeza.</p>	<p>interior. Vehículos lejanos.</p>	<p>Golpe de la mano con la silla.</p>	<p>dice «le afeita la cabeza».</p>
12		<p>Cuando ella se despierta hace un ataque de histeria y sale corriendo. Todo el pueblo se mató de la risa. (Pausa) El Turco, que pasaba por ahí justo, pregunta y averigua, ubica al peluquero y con la navaja le corta las dos orejas. (Ríe). (Pausa).</p>	<p>Ambiente interior. Vehículo lejano. Bocinas lejanas.</p>	<p>Reloj. Respiración de Orsini.</p>	<p>Tono.</p>
13		<p>El tipo sigue oyendo, por los agujeros.</p>	<p>Ambiente interior. Aves.</p>	<p>Reloj.</p>	<p>---</p>

14		---	<p>Ambiente interior.</p> <p>Vehículo.</p> <p>Máquina de escribir.</p>	<p>Reloj termina con pestillo de puerta.</p> <p>Pasos. Ropa.</p>	---
15		<p>Corresponsal: Ya está.</p> <p>H: ¿Qué pasó?</p>	<p>Ambiente interior.</p> <p>Vehículo.</p> <p>Máquina de escribir</p>		---
16		<p>C: ¿Qué pasó? (Pausa) Que el tipo está loco.</p> <p>Apenas me vio se me vino arriba y me dijo «Matador... qué Matador... no soy un matador... No me gusta que me digan Matador»</p> <p>H: ¡Pero si él sabe que todo el pueblo se lo dice!</p>	<p>Ambiente interior.</p> <p>Máquinas de escribir.</p> <p>Frenos.</p>	<p>Golpe de la cámara contra el escritorio.</p> <p>Golpe del cuerpo contra la silla al sentarse. Golpe de la mano con la pierna.</p>	---
17		<p>C: Bueno, pero no es lo mismo que verlo en la tapa del diario impreso, ¿no?</p> <p>Yo le dije de la libertad de</p>	<p>Ambiente interior.</p> <p>Máquinas de escribir.</p> <p>Bocinas.</p> <p>Moto.</p> <p>Vehículos.</p>	<p>Golpe de ambas manos en las piernas. Golpe de las manos.</p>	---

		<p>prensa, que estamos en democracia, qué sé yo. La que me salvó fue la chiquita que llegó, le pegó un par de patadas, lo escupió y ahí lo tranquilizó. (Pausa). Y bueno, ahí sí se puso los pantalones cortos de pescar y le pude sacar la foto levantando la vaca de Ramírez.</p>			
18		<p>O: ¿Una vaca? C: (Asiente con la cabeza) Y ella lo miraba, como una madre orgullosa, calladita, fumando. H: (Risas).</p>	<p>Ambiente interior. Motos. Vehículos. Máquina de escribir.</p>	---	---
19		<p>C: Y bueno, bajó la vaca y arrancó a correr, y corrió sin parar desde Bartolomé Mitre hasta la plaza</p>	<p>Ambiente interior.</p>	<p>Golpe en la pierna con la mano.</p>	---








		Saravia, dando toda la vuelta por atrás del parque.			
20		O: Lo entiendo chicos, lo entiendo. Pobre muchacho, he visto tantos casos... La personalidad es algo misterioso, no sale de los músculos.	Ambiente interior. Máquina de escribir.	Reloj.	---

Tabla 5. Análisis de *El Sereno*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	Ambiente interior con exterior ruidoso. Sirena de ambulancia.	Goteo de la canilla. Pasos que se alejan. Arrastre de objeto metálico	Tono proveniente de escena anterior.
2		---	Ambiente interior con exterior ruidoso. Sirena de ambulancia.	Goteo de la canilla. Respiración	Golpes graves
3		---	Ambiente interior con exterior ruidoso. Golpes agudos.	Respiración	Tono.
4		---	Ambiente interior.	Goteo.	---
5		---	Ambiente interior.	Arrastre del celular. Golpe con el vaso.	---
6		---	Ambiente interior.	Teclas del celular. Golpe al caer el celular arrojado.	---
7		---	Ambiente interior.	Roce de ropa y piel	---

8		---	Ambiente interior.	Manipulación del vaso con agua.	---
9		---	Ambiente interior .	Suspiro.	---
		---	Ambiente interior.	---	---

Tabla 6. Análisis de *La Casa Muda*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	Grillos. Zumbido.	Pasos	Tono con golpes de percusión lejanos.
2		---	Grillos. Zumbido.	Sollozo de Laura	---
3		---	Grillos.	Movimiento de ropa.	Notas de piano.
4		---	Grillos.	Pasos. Interferencia de radio. Sollozo de Laura	Radio con canción de niños.
5		--	Grillos.	Pasos. Respiración.	Radio con canción de niños.
6		---	Grillos.	Golpe al depositar oz y linterna en el piso. Pasos	Radio con canción de niños.
7		---	Grillos.	Corrida del mueble (golpes y arrastre).	Radio con canción de niños.














8		---	Grillos.	Pasos. Chirrido del antideslizante del calzado. Manipula la oz y la linterna. Respiración. Sollozo de Laura	Radio con canción de niños.
9		---	Grillos.	Roce del cabello al peinarse. Respiración.	---
10		---	Grillos.	Toma la oz y la linterna. Pasos.	Radio con canción de niños.
11		---	Grillos.	Pasos. Risas y voces de niños. Sollozos de Laura.	Radio con canción de niños.
12		---	Grillos.	Pasos.	Radio con canción de niños.
13		---	Grillos.	Sollozos de Laura.	Radio con canción de niños.

Tabla 7. Análisis de *Mr. Kaplan*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	Interior apartamento. Tránsito, motos. Viento.	Reloj	---
2		Risa de Jacobo.	Interior apartamento. Tránsito, motos.	Reloj	---
3		Jacobo: ¿Sabés qué, Rebecca? (Risas). ¡Estuve a punto de meterme en la casa equivocada! (Risas)	Interior casa.	---	---

					
4		Risas de Jacobo	Viento.	---	---
5		---	Viento. Tránsito lejano	---	---
6		Suspiro	Viento. Tránsito lejano	---	---
7		---	---	---	---





Tabla 8. Análisis de 3

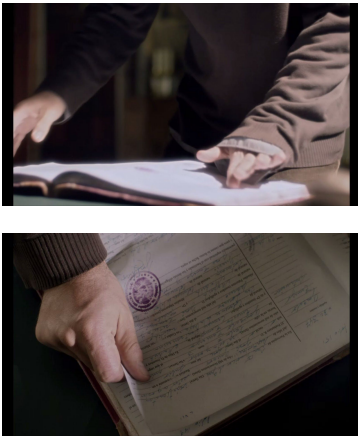

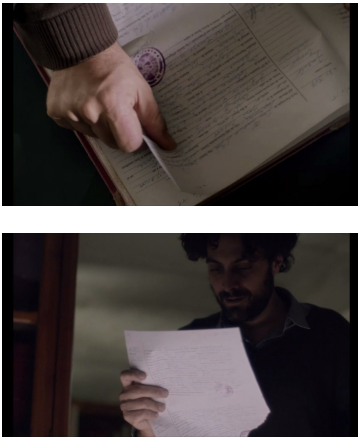
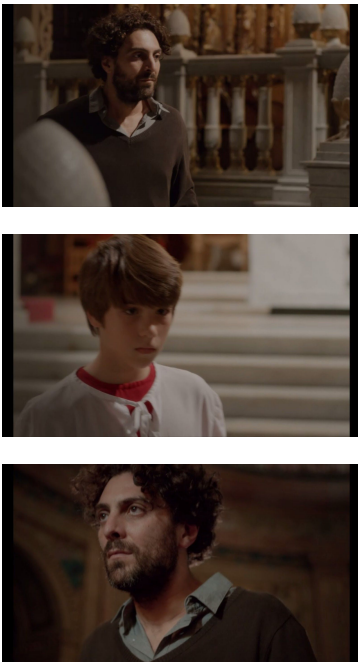
	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	Interior habitación. Zumbido de tránsito lejano.	Roce de ropa Pasos. Puerta.	---
2		---	Interior apartamento. Tránsito desde afuera.	Puerta al cerrarse. Pasos. Suspiro.	---
3		---	Interior habitación. Zumbido de tránsito lejano.	Explosiones en televisión.	---
4		---	Interior apartamento. Tránsito desde afuera.	Movimiento de ropa. Pasos. Explosiones en televisión.	---
5		---	Interior apartamento. Tránsito desde afuera.	Pasos. Roce de ropa. Explosiones en televisión.	---

6		---	Interior habitación.	Explosiones en televisión. Disparos. Pasos. Roce de ropa.	---
7		---	Interior habitación.	Roce de ropa. Explosiones en televisión. Disparos Golpe de las botas contra el suelo.	---
8		---	Interior habitación.	Gran explosión en televisión.	---
9	 	---	Interior habitación.	Explosiones en televisión. Movimiento de ropa.	---

Tabla 9. Análisis de *El Apóstata*

	Plano	Diálogo	Ruido		Música
			Ambiente	Efectos de sonido	
1		---	---	Chirrido de la puerta.	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
2		---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
3		---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
4	  	---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev

5		---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev. «El canto del Pelele» cantada por niños.
6		---	---	Pasos.	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
7		---	---	Roce a adorno.	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
8		---	---	Pasos	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
9		---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
10		---	---	Puerta de la estantería. Arrastre del libro.	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
11		---	---	Pasos. Golpe del libro en la mesa. Movimiento de las hojas de	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev

				papel.	
12		---	---	Golpe a la ventana. Roce de papel	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
13		---	---	Manipulación y arranque del papel.	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev
14		---	---	---	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev

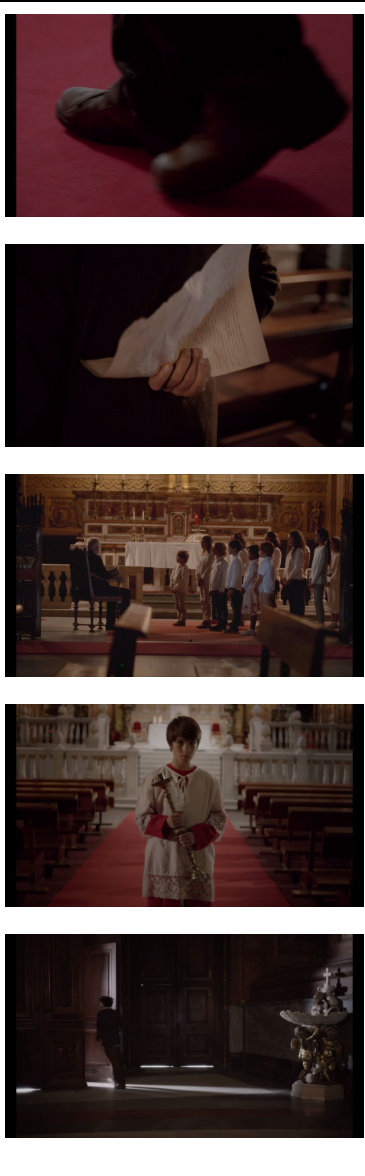
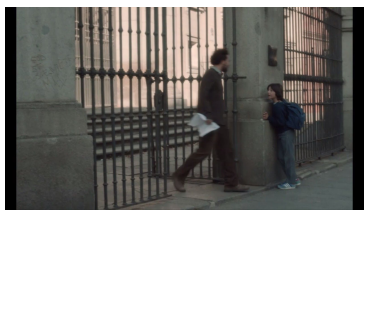
					
15		---	---	Pasos de Antonio y Gonzalo. Movimiento del papel. Respiración de Antonio	«Alexander Nevsky» Op. 78 de Prokofiev

Tabla 10. Resumen de los análisis.

La tabla refleja los elementos hallados en el estudio. Las películas se encuentran en orden de estreno.

	MDPP	H	LVU	LCM	T	MK	EA	C	ES	TOTAL
Voces	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
Ruidos	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Música	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5
Elementos de decorado sonoro	1	0	0	0	1	1	0	1	1	5
Interior	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1
On The Air	0	0	1	1	1	0	0	1	0	4
Acúsmetro	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Efecto especial de sonido	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3
In	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Fuera de campo activo	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3
Fuera de campo pasivo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Off	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5
Empatía	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8
Anempatía	0	0	0	1	0	0	1	1	0	3

Punto de sincronización	0	0	0	1	1	0	1	?	0	3
Punto de sincronización evitado	0	0	0	0	0	0	1	?	0	1
Extensión corta	1	0	0	0	0	0	0	1	1	3
Extensión media	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8
Extensión amplia	1	0	0	1	1	1	0	0	1	5
Punto de vista – Punto de escucha	0	1	1	0	1	0	?	1	1	5
Función Unificadora	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Función puntuadora	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Función anticipadora	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Función separadora	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3
Diálogo teatro	1	0	1	0	0	1	0	1	0	4
Diálogo texto	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
Diálogo emanación	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Lógica externa	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2
Lógica interna	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7
Suspensión	1	1	0	0	0	1	0	0	1	4

Referencias:

MDPP: «Mal Día Para Pescar»

H: «Hiroshima»

LVU: «La Vida Útil»

LCM: «La Casa Muda»

T: «3»

MK: «Mr. Kaplan»

EA: «El Apóstata»

C: «Clever»

ES: «El Sereno»

1: Sí/Asociado

0: No/Disociado

?: En discusión