

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



**EL SONIDO COMO CONSTRUCTOR
NARRATIVO Y ESTÉTICO DENTRO DE LA
CIÉNAGA (2001), DE LUCRECIA MARTEL**

Trabajo de investigación para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Lorenzo David García Spelucín

Código 20080427

Asesor

Elder Cuevas Calderón

Lima – Perú

Enero de 2017





**EL SONIDO COMO CONSTRUCTOR
NARRATIVO Y ESTÉTICO DENTRO DE LA
CIÉNAGA (2001), DE LUCRECIA MARTEL**

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. METODOLOGÍA	10
2.1. INSTRUMENTO:.....	11
3. RESULTADOS	12
4. DISCUSIÓN	22
4.1. DE LO ESCÓPICO A LO HÁPTICO	22
4.2. YUXTAPOSICIONES SONORAS	24
4.3. NUEVOS ESPACIOS SIMBÓLICOS	29
4.4. HÁPTICIDAD SONORA: UNA LÓGICA DE SENTIDO.....	33
REFERENCIAS.....	39
ANEXOS.....	40

RESUMEN -

Muchas veces se ha dicho que una imagen puede ser remediada con una pista musical. Esto es en parte cierto, desde sus inicios, en donde un pianista marcaba el ritmo de las escenas, hasta la actualidad, llena de efectos, mezclas, silencios y tecnología; el campo del sonido en el ambiente cinematográfico ha visto una gran evolución. El sonido cambió todo, hizo que se reinventara cómo hacer cine. Pasamos de tener un cine silente a un cine sonoro ese cambio es simbólica y técnicamente la más grande revolución que ha tenido el cine. Con el tiempo la obsesión por ver trajo consigo una especialización por la vista. Miramos más allá de lo que nuestros órganos pueden hacerlo, empezamos a utilizar otro tipo de sentidos para ver, tocamos con los ojos, de allí que los televisores de ahora traten de ver exactamente igual como lo verían nuestros ojos.

Esta situación nos plantea una serie de preguntas: ¿es que acaso ya no nos basta con ver si no queremos entrar a un nivel de detalle inexistente? ¿Es posible que la especialización de la imagen termine llevándonos no por una imagen “real” que la del objeto fotografiado sino uno re-construido por los sentidos? ¿Es acaso que esta obsesión por la visión “K”, ¿es sintomática de que estamos empezado a dejar de ver con nuestros ojos?

El presente trabajo busca reflexionar y contribuir a facilitar el análisis de las obras fílmicas, permitiendo al espectador ser más consiente de las intenciones de los cineastas al momento de configurar la banda sonora dentro de un montaje audiovisual.

PALABRAS CLAVE:

Escópico, háptico, composición sonora, surround, interactividad.

ABSTRACT

Many times it has been said that an image can be fixed with a musical track. This is partly true. From its beginnings, where a pianist established the rhythm of the scenes, to the present day, full of effects, mixes, silences and technology; the sound field in the cinematic environment has seen a great evolution. The sound changed everything, it helped reinvent how to make cinema. We went from having a silent cinema to a sound cinema that, symbolic and technically, was the greatest revolution that the movie industry has ever had. In time, the obsession to see brought with it a specialization by sight. We look beyond what our organs can do, we begin to use other kinds of senses to see, we touch with the eyes, hence the televisions now try to see exactly the same as our eyes would.

This situation raises a series of questions: Is it not enough to see if we do not want to enter a level of non-existent detail? Is it possible that the specialization of the image ends up taking us not by a "real" image of a photographed object but one reconstructed by the senses? Is it that this obsession with the "K" vision is symptomatic that we are beginning to stop seeing with our eyes?

This work seeks to reflect and contribute to facilitate the analysis of film works, allowing the viewer to be more aware of the intentions of filmmakers when configuring the soundtrack within an audiovisual montage.

KEYWORDS

Scopic, haptic, sound design, surround, interactivity.

1. INTRODUCCIÓN

“Nos miran. Es un rasgo de esta época. Somos mirados todo el tiempo, por todas partes, bajo todas las costuras. Hay ojos por todos lados, de todo tipo, extensiones maquínicas del ojo, prótesis de la mirada”. (Wajcman, "El ojo absoluto")

Tal como lo propone Wajcman, actualmente el mundo vive en el que desde cualquier ámbito al que se quiera referir (policial, político o de ocio) todos están pendientes de todo. Porque, la verdad del ser humano es que es un ser observante. Desde el último descubrimiento de la NASA, sistemas de seguridad, televisores, hasta dispositivos electrónicos, el ojo se convierte cada vez más en un dispositivo condicionado, no a los límites que plantea el mismo, sino la imagen.

Las imágenes pasaron de HD, a Full HD, y ahora, a la era de la resolución “K”. La imagen se convierte en una parte que integra la mirada y contiene el ojo. Todo esto solo contribuye a la premisa de que existe una obsesión por lo visual, desde el momento en que el ser humano es concebido bajo el “Ojo Universal” que lo vuelve en un ser regido por lo que ve, incluso antes de aprender a ver.

Por lo tanto, no es algo extraño decir que la vista es el sentido que predomina. O tal vez sea que es la época en la que pensamos con los ojos. La televisión, se convierte en una ventana de acceso en donde se ve y se es visto, en donde se expone y el ser es expuesto. Así, las personas se convierten en “objetos de la mirada”. ¿Qué quiere decir eso? Que todo debe ser visible, todo debe existir. Hasta se vuelve un condicionante para la naturaleza del ser vivo: si se ve, existe. Esto nos remite a la frase “ver para creer”; estas tres palabras encierran una tendencia empirista camuflada, algo casi tan subterráneo que pasa a ser implícito en el día a día.

El ser humano nace, crece y se desarrolla bajo un concepto de “ojo absoluto”, como lo sostuvo Wajcman, en el que la verdad se extrae de la imagen y en el que no se debería definir algo como ser, si no es visible. Desde el acceso masivo a la información, a las expresiones y explosiones artísticas como la fotografía, el cine, música y diferentes escritos; todo esto son más que ejemplos infinitos de cómo la vida se modifica día a día, siempre apoyado en este “ojo hipervidente”.

Wajcman (2011, pp. 15-27) señala que: “La realidad es que somos observados en todo lugar y en cada momento. Así, la cuestión no es si el arte se opone a la ciencia, el arte siempre se ha apropiado de las tecnologías más avanzadas”. Pero, ¿qué sucede con aquellos elementos que se encuentran fuera de la mirada absoluta de la imagen? Aquellos que están ahí, que son parte de ella y son reconocidos como reales porque complementan la experiencia sensorial. El ver empieza a desplazar el sentido de la vista para abrir camino a una nueva ventana de posibilidades al “ver” con los sentidos de texturas, rugosidades, emociones y profundidades.

¿Y qué con el sonido? ¿Se puede ver con los sonidos? Más aún en un tipo de arte donde la combinación de ambos hace que la imagen sea una imagen segunda. A fin de alinear al lector con esta terminología, nos apresuramos a decir que por óptico entendemos a aquella forma que necesita de la vista para ser captada; y háptico, como aquellas formas que, aun no siendo visuales, transmiten la sensación de que se pueden tocar.

En el campo audiovisual la imagen y el sonido componen una estructura fundamental capaz de armonizar y lograr, no una sumatoria de elementos sino, un nuevo campo semántico diferente cuya comprensión es condición *sine que non* para manejar, comprender y disfrutar el arte de una película.

En sus inicios el cine no tenía una forma de registro sonoro, esto no quiere decir que fuera mudo. Si bien no existan diálogos, había música en vivo. La llegada del sonido en el cine no fue extraña, se dio como un proceso natural el cual empezó con la música. En sus inicios el cine se relacionó con el mundo de la música tomando extractos de

reconocidas composiciones como Chopin, Beethoven o Tchaikovsky. Rápidamente se convirtió en el complemento ideal capaz de captar la atención del público. Esto llevo a que el cine se convirtiera en la forma, por excelencia, de atraer gente dispuesta a ser sorprendida.

Para 1896, el ilusionista George Méliès hizo una serie de películas explotando el potencial narrativo y la relación entre el público y la imagen. Con el tiempo la presencia de piezas musicales adquirió mayor importancia, pues de ser un simple acompañante de las imágenes, se volvió indispensable. Una de las características principales de este uso se ve en el cine clásico de Hollywood en donde cada película debía estar claramente identificada para que los espectadores supieran de qué trataba logrando así involucrarlo por anticipado. Al mismo tiempo, las productoras cinematográficas se volvieron independientes, lo que generó la llegada internacional del cine. Esto aparte de permitir un crecimiento económico a los países, trajo un crecimiento artístico y cultural.

Años más tarde, se produjo un cambio radical en el ámbito sonoro cuando, en 1926, la productora Warner Brothers introdujo el proceso de Vitaphone. Este consistía en la grabación, en unos discos especiales, de los audios de los diálogos o textos de las películas y las bandas sonoras, para que luego se sincronizaran al producir las películas. Este proceso, sin duda, marcó un antes y un después en la industria.

En 1927, se presentó uno de los primeros filmes con sonido y diálogo sincronizado, *The Jazz Singer*, este filme marcó el inicio de una nueva era en el actuar del espectador. Ahora podían ver a sus artistas y escucharlos de forma sincrónica. Este acontecimiento, como era de esperarse, llevo a las grandes productoras a elaborar películas con sonido y en algunos casos a doblar las películas ya realizadas.

La transición hacia el cine sonoro marcó el final de las películas mudas, las productoras sometieron a sus estrellas a pruebas vocales y esto llevó al fin de la carrera de muchos actores que no pudieron adaptarse a este cambio tan significativo, este es el caso de estrellas como: Rodolfo Valentino, Mary Pickford, Agnes Ayres y Norman Kerry entre otros.

Esta nueva forma de expresión y significación buscó conciliar lo real (el registro sincrónico de diálogos y efectos sonoros) con lo no real (la re-presentación de lo real por intermedio de la imagen).

Si bien, el gran avance de la tecnología, sin duda, favoreció al proceso cinematográfico y es a partir del desarrollo del cine (como imagen) que se genera la evolución del resto de los espacios audiovisuales, el cine no es un ambiente ajeno a la “supremacía” de la imagen frente a otras áreas sensoriales; sin embargo, al afirmar que es la imagen quien habla por sí sola, se estaría siendo injusto con todos elementos que hay detrás de la misma y que conllevan a ese sentir que hace del cine, una experiencia que perdura por tanto tiempo y exige estar en constante desarrollo.

Desde la concepción que ocurre en la mente de los realizadores, hasta el resultado final y el impacto que se logra en los usuarios, a lo largo del tiempo el desarrollo del cine se ha centrado en el sentir por medio de la imagen y su estética. Esta situación es tácitamente aceptada como normal: las historias crecen, se forman y apoyan en todo lo que se encuentra visualmente a su alcance (fotografía, luz, efectos especiales) y se está en constante búsqueda de nuevos recursos para este campo, con el objetivo de seguir utilizando a la imagen como eje central en el “*story telling*”.

La hiper-modernidad trae consigo una nueva forma de mirar el mundo. “Es así que se ha instaurado un nuevo régimen de la mirada, el de una visión sin marco, fuera de marco, finalmente sin ventana” (Wajcman, 2011, p. 64). Se ha entrado a tiempos modernos en los que, por más que se intente, no se puede volver atrás. Entonces, ¿qué pasa cuando alguien se da cuenta que la imagen puede vivir mucho más allá de los marcos que representa la tecnología? Se abren miles de puertas que revelan una sociedad sin caretas, máscaras, mentiras ni ilusiones.

Son estas ventanas muestra de lo delimitado que, incluso al ser regidos por lo visual, el espectador se encuentra frente a la imagen. Lo que ve está definido por lo que la tecnología le permite. Incluso dota, esto, de un orden pre establecido hacia los sentidos.

El observar no debe limitarse a un acto trivial y fortuito producto del “qué bonito se ve” o “qué particular forma tiene”. Se debe poder hacer uso de todos los sentidos con los que se cuentan; son estos los que permiten al usuario generar nuevas experiencias, tanto individuales como la mezcla de los mismos. Como menciona Eco (2007), “La belleza es ante todo una cualidad objetiva de los cuerpos y que actúa sobre la mente humana a través de los sentidos”. (pág. 290).

El cine se ha vuelto una sucesión de imágenes que presenta una realidad que, no necesariamente, es real creando así un nuevo estadio para la vista: “súper-visión”. La imagen ya no es más un ejercicio óptico sino háptico está en los cines 3D y 4D. ¿Por qué mover al espectador? ¿Es acaso que la imagen terminó por ser insuficiente? ¿El movimiento es un simple circo o es sintomático de que los ojos ya no ven sino tocan? En la actualidad, además de ser espectadores constantes, las personas son espectadores tridimensionales que están en constante interacción, más allá de las ventanas ópticas que existen. Un ejemplo de esto se encuentra al momento de utilizar aparatos electrónicos táctiles como los celulares, tabletas e, incluso, ciertas consolas. En ellos, el ser “ve” con los dedos y “siente” con la mano. Esta experiencia sensorial ha mutado de lo óptico a lo háptico, haciendo que el ver sea cada vez mayor, anchando el campo de lo visible incluso se podría llegar a pensar que existe una “hápticidad sonora” que engloba un todo sensorial.

La sociedad ha evolucionado tanto que ya no es suficiente ver, llega un momento en el que la atención que se brinda a la imagen en sí misma es casi nula. Esto ha dado lugar a que aparezcan corrientes incipientes que no solo sostienen una experiencia visual, sino háptica. Ahora bien, en un espacio social poblado de visualidad, en donde absolutamente todo es visto, donde lo escópico se ha convertido en este orden absoluto de sensorialidad donde cada vez se ven más cosas. El ejercicio de la mirada, en su sentido escópico, se ha agotado y más bien ahora acorralla y obliga a “ver” con otros sentidos.

El cine pareciera haber agotado su apoyo en lo visual. Cada vez se hace más complejo debido a que su propio arte es contemplativo. Una prueba tácita del “desgaste” visual es cuando la industria empezó a crear y desarrollar nuevas formas visuales, como los efectos 3D y 4D. Es frente a esta paradoja que aparece el sonido, el cual ha empezado a “escalar” para yuxtaponerse a otros sentidos.

Pero, ¿por qué el sonido? ¿Qué ofrece? ¿Qué se puede obtener a partir de él?, diferentes incógnitas que más de uno puede identificar. No se le da el suficiente protagonismo y no se explora las diferentes posibilidades de construcción narrativa a través del diseño sonoro. Espacios, silencios, escuchar más la onomatopeya de un objeto que el diálogo que sostiene un personaje; todo es pertinente al momento de querer despertar este campo sensorial del espectador, altamente rico. “Sin embargo, el ser humano ha descubierto que con la vista transmite emoción, pero, es el sonido quien llega a comunicar la idea.” (Alten, 1997, p. 5)

No se puede subestimar ningún componente al momento de realizar un filme, pero sí empezar a darle el valor que merece cada elemento que compone y enriquece al mismo. Diferentes elementos trabajan entre sí y en conjunto con la imagen para caracterizar a los personajes, crear distintas realidades y dotar de singularidades a los espacios, logrando así, dar vida a la narrativa y estética de la historia.

Dentro del universo cinematográfico regido por lo visual, existen realizadores con sensibilidades distintas que deciden seguir su propio camino. Profesionales que buscan llegar al espectador con armas más allá de las visuales. Existe entonces un cambio visual, de lo óptico a la háptico, porque se busca una experiencia distinta. La percepción sensorial en el cine es un acto físico, un proceso de estimulación, de sinestesia corporal, en donde los sentidos se convierten en receptores de estímulos. La configuración que adopta la experiencia sensorial en cada filme, según el significado que se le da a cada uno de los sentidos, va más allá de “el gran ojo” que es la pantalla y el dominio que en la representación de la realidad se les confiere.

Hasta el momento, la tecnología, que ha sido la fuente casi providencial de estímulos, ha producido todo lo que el ser humano, en su capacidad de innovación, ha permitido.

Nos encontramos frente a un nuevo corpus sensorial dentro del filme, en el cual el sonido por intermedio del diseño sonoro adquiere un rol/papel predominante. Esta “háptica sonora” se potencia como una alternativa al propio concepto material y a la subjetividad de la experiencia de la imagen. De esa forma, el espectador no solo es llevado hacia lo escópico sino a la sinestesia que el sonido genera. ¿Cómo vemos esto reflejado en la actualidad? Cuando se observa como el cine deja de lado la presunción de que la imagen es lo sensorialmente dominante para entender la narrativa de una historia al trabajar con el sonido y brindar una nueva experiencia: ver el cine por medio de esta estimulación del entorno que rodea al espectador.

Los elementos que componen la banda sonora dentro de una ficción caracterizan a los personajes, sus mundos, espacios y los ambientes en los que estos se presentan. Gracias a este material es que se representa al diseño sonoro y los espectadores pasan de estar regidos por lo visual, a ser una fuente de captación sensorial, redescubriéndose un nuevo significado en la narración y estética.

A partir de las diferentes ficciones, podemos encontrar que la relación entre la imagen y el sonido no está dentro de la lógica habitual a la que estamos acostumbrados: es el sonido quien gobierna de manera casi autónoma a una imagen que sirve de complemento al elemento central, el sonido.

Esto es logrado a través de la mezcla sonora que se ajusta a situaciones visuales cotidianas, en donde los directores conciben y piensan en base a sus experiencias, creando así situaciones muy resaltantes a nivel auditivo. Tal como lo menciona Pink (2006): “La forma en la que se concibe la experiencia y la experiencia sensorial tiene implicaciones para la forma en la que se cree se pueden utilizar las metodologías visuales.” (p. 41) ya que el interés fundamental de Pink pasa porque la expresividad antropológica constantemente se ha formado en la racionalización de un juicio y no en un espacio de sensibilidades.

Existen tantos recursos para lograr que la experiencia del espectador sea única y memorable, que es lo que al final un realizador busca: impregnar en la mente del usuario. Sin embargo, dividen un campo del otro, cuando, en realidad, uno no debe de estar divorciado del otro. Por lo contrario, debe explorarse y explotarse esa “hiper-medialidad” en el poder de unión que ambos campos sensoriales presentan. Se puede decir entonces que el sonido y el espacio establecen relación de mutua expresión y de mutua comprensión para el espectador. “La hipermedia puede combinar escritos narrativos teóricos, descriptivos, pedagógicos y de antropología aplicada con representaciones audiovisuales y fotográficas reflexivas de conocimientos y experiencias que solo se pueden comunicar (audio) visualmente” (Pink, 2006, pág. 105).

Resulta más interesante ir a un cine 4D en donde las butacas se mueven, cae agua y se cuenta con un sistema de sonido envolvente o *surround* ya que se involucra al espectador en una experiencia más sensorial, en donde no solo se lo introduce en la trama, sino que lo vuelve partícipe de la misma. Ahora, dentro de esto, ¿es posible que el sonido haga uso de diversos recursos al momento de elaborar el diseño sonoro?

Frente a esta pregunta encontramos a realizadores, pocos, pero presentes, que buscan salir de su “zona de confort” y utilizar los diferentes recursos que otras áreas cinematográficas ofrecen, como lo es el sonido.

Estos directores que no pasan desapercibidos, aunque sea ante un público selecto, y deciden utilizar diferentes recursos sensoriales que van más allá de lo visual, que deciden explorar este campo, que lo llevan a la práctica, producen, enfatizan y crean contenido que tiene como base el sonido.

En esta investigación se toma el caso de una cineasta que crea arte a través de una visión antropológica que establece un campo sonoro en el que la imagen es condicionada. Gracias al trabajo realizado por Lucrecia Martel, se encuentra una estética narrativa que torna pionera al utilizar esta “háptica sonora” como base para su realización, y con la cual se genera una experiencia sensorial estética al espectador y, así, una nueva forma de hacer y transmitir cine.

No solo el trabajo de Martel es el dueño de aquel nicho poco explorado. Poco a poco, los directores y realizadores que están en búsqueda de lograr nuevas experiencias a los usuarios, encuentran esta “nueva experiencia” en la rama sensorial en la que el sonido cobra una mayor preponderancia.



2. METODOLOGÍA

Para lograr entender la importancia del campo sonoro en la película “*La Ciénaga*” de Lucrecia Martel, se elige el enfoque de contenido cualitativo pues se basa en el análisis del caso para recopilar datos que servirán para su posterior análisis.

No se busca cuantificar cuántas veces aparece un sonido, sino entender cómo el sonido por intermedio del *surround* (como en este caso el uso del término difiere del que comúnmente conocemos, para efectos de este escrito lo entenderemos como lo que envuelve el espacio sonoro diseñado para el público), se convierte en el hilo conductor de la evolución narrativa, logrando así una experiencia que muta de lo óptico a lo háptico en el espectador.

El análisis de contenido sonoro, a través de una matriz de datos, servirá para comprender cómo las relaciones entre la banda sonora, los efectos, los sonidos ambientales, los diálogos y la presencia o ausencia de estos elementos que son parte de este filme, conciben y crean atmosferas sonoras que, a nivel narrativo, le dan un nuevo significado y unidad a la ficción.

La selección de la muestra tuvo como requisito que las secuencias seleccionadas sirvan para analizar las características más importantes de la composición sonora, así como el uso de los elementos que componen la banda sonora. La elección de las secuencias fue intencional, de acuerdo con los fines de la investigación. De esta manera, se logrará entender como el sonido en base al *surround* desarrolla esta capacidad háptica.

2. 1. INSTRUMENTO:

Para cada secuencia se ha planteado hacer el uso de una matriz de análisis de contenido sonoro y visual. Esta matriz, adaptada a partir de una tabla de contenido utilizada en la tesis de Licenciatura en Comunicación de Inés Valenzuela García (2012), ha sido elaborada de manera propia y única para la presente investigación.

Secuencia X: Descripción de la secuencia

	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quié)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)	Tiempo de aparición de los sonidos	Duración de la secuencia	Descripción de qué o a quién se escucha.	Intradiegética o extradiegética	Características del sonido que predominan (volumen, tono, timbre)	Información o datos relevantes.	Criterio/ tema al que responde de la investigación
Ambiente							
Música							
SFX							
Silencio							
Imagen	Tiempo de aparición de las imágenes		Qué se ve en el encuadre	N.A	Características visuales que predominan (iluminación, tratamiento)		

3. RESULTADOS

Tabla 1 "Secuencia A"	Mecha y sus amistades se encuentran en el patio de la casa hacienda junto a la piscina. Todos están pasando un momento de distracción y diversión, casi inconscientes por el vino y el alcohol que están tomando.						
	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)	0:00:38 - 0:01:34	56 segundos	No hay.			La ausencia de diálogos permite una mejor contextualización enfocada al accionar de los personajes, y resaltando el clima de intriga. El sonido de ambiente permite una perfecta contextualización en una situación de relajación que viene siendo interrumpida por la naturaleza misma. La ausencia de música permite centrar la atención del espectador las acciones realizadas. El arrastre de sillas tiene una intensidad que va	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente			El sonido ambiental es comprendido por un entorno campestre. En este contexto, se puede inferir una tormenta venidera.	Procedencia Intradiegética.			
Música			No hay.				
SFX			Se sirve vino en las copas y se arroja hielo en éstas.	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio en el sonido de el vino, las copas y el hielo. Va in crescendo, para culminar con un volumen alto		
			Se oyen grillos cantar en segundo plano.	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio de los grillos.		
			Se oyen fuertes truenos por causa de la tormenta.	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio de los truenos, en segundo plano.		
			Se oyen las sillas siendo arrastradas por el patio.	Procedencia Intradiegética.	Volumen alto de las sillas.		
Silencio			No hay diálogos.				

						in crescendo, con el afán de generar mayor intriga y suspenso en el público. Esta finalidad es asistida por los sonidos de truenos y relámpagos.
Imagen	0:00:38 - 0:01:34		<p>Plano detalle de las copas y el vino sirviéndose.</p> <p>Tilt up que sigue la mano temblorosa con la copa.</p> <p>Plano medio conjunto que muestra a una de las amigas de mecha en segundo término recostada en la silla.</p> <p>Paneos en ligero contrapicado que muestran las piernas de las personas arrastrando las sillas.</p>		<p>Todo filmado en exteriores con luz natural. Día visiblemente nublado.</p>	

<p>Mecha tiene un accidente, se cae y sufre cortes debido al vidrio de las copas que rompió. Las hijas deciden llevarla al hospital lo más pronto posible.</p>							
Tabla 2 "Secuencia B"	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)		93 segundos	Voz de mecha balbuceando ebria. Luego, dando órdenes a sus hijas. Voz de Momi hablando con su hermana, preocupada por su madre. Voz de Isabel pidiendo ayuda a Momi para darle auxilio a Mecha. Voz del marido de Mecha indicándole que se levante.	Procedencia Intradiegética.	Volumen bajo del protagonista previo a la caída, y medio cuando se encuentra con Momi e Isabel. Volumen medio in crescendo de Momi, en correlación con la preocupación que denota. Volumen bajo de Isabel, denotando calma. Volumen bajo del marido, denotando desinterés.	Es interesante cómo el diálogo no es el protagonista en el momento de la caída, sino los efectos del ambiente. Mecha balbucea, mientras los ruidos de las copas chocando entre sí y los truenos van in crescendo, dándole esa tensión a la imagen de una manera sutil pero efectiva. Además, hay un sentido meramente connotativo en la secuencia: el sonido de los insectos, como la mosca al pasar, nos refleja esa podredumbre de relación en la que vive Mecha.	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente	0:05:03 - 0:06:36		El sonido del ambiente denota un contexto campestre en tensión, apoyado por los distintos efectos.	Procedencia Intradiegética.	El ambiente genera una atmósfera de una tormenta que se acerca, in crescendo como el problema que atraviesa Mecha.		
Música			No hay música.				
SFX			Sonido de las copas chocando entre sí, para luego caer al suelo y romperse.	Procedencia Intradiegética.	El sonido de las copas chocando entre sí va in crescendo para generar mayor tensión en el espectador, hasta el momento en el que éstas se rompen.		
			Sonido de los truenos y relámpagos	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio en segundo plano para brindar contexto sin tomar protagonismo.		
		Sonido de los insectos	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio en segundo plano.			

			Sonido de los pasos y pisadas	Procedencia Intradiegética.	Volumen medio en segundo plano para contextualizar las acciones de Momi e Isabel.	
Silencio			No hay.			
Imagen	0:05:03 - 0:06:36		<p>Planos medios en ángulo levemente contrapicado en travel lateral -cámara en mano-.</p> <p>Plano detalle a la copa rompiéndose- Primer plano conjunto al rostro de uno de los invitados.</p> <p>Planos conjuntos de Momi y su hermana echadas; así como de todos los asistentes a la reunión, ambos en ángulos picados.</p> <p>Paneo de Momi e Isabel saliendo del cuarto.</p> <p>Primeros planos de Mecha y detalle de las heridas.</p>		Filmado con iluminación natural en exteriores e iluminación en clave baja en los interiores del cuarto donde se encontraban Momi y su hermana.	

Tabla 3 "Secuencia C"							
Tali habla por teléfono y se percata de que su hijo menor tuvo un corte. Decide llevarlo a un doctor.							
Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece	
Voz (diálogos o monólogos)	0:09:49 - 0:11:42	113 segundos	Voz de Tali en el teléfono calmada. Luego preocupada al ver el corte en la pierna de su hijo. Luego fuerte y frustrada al hablar con su esposo al no haber comido. Voz de la hija de Tali, Agustina, calmando a los perros. Luego, fuerte al avisar que la carne no se cocinó. Voz de Marianita y su amiga, fuertes, quejándose con la hija mayor de Tali.	Procedencia Intradiegética	Voz de Tali volumen medio al comienzo, y conforme se desarrolla la situación pasa a volumen alto. Volumen medio de moderada intensidad de la hija mayor de Tali. Volumen alto de la hija menor de Tali, Marianita, para generar confusión y desconcierto, junto con su amiga.	En esta secuencia, las voces arrancan en un volumen medio-alto. Esto es capaz de llevarnos a una tensión premonitória al corte del hijo de Tali. Además, es interesante cómo el ambiente es rellenado con efectos de librería, tales como el ladrido del perro y el sonido de los autos en la calle, llevándonos instantáneamente a un contexto suburbano.	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente			Los sonidos del ambiente sitúan a los personajes en un entorno más bien suburbano, algo cargado y tenso por la cantidad de voces fuertes que hablan al mismo tiempo.	Procedencia Intradiegética	Los sonidos generales del ambiente presentan paneos regulares y bajo volumen para centrar el protagonismo en el meollo de la situación entre Tali y su menor hijo.		
Música			No hay música				
SFX			Sonido de radio encendida	Procedencia Intradiegética	Volumen bajo sólo para contextualizar		
			Sonidos de vehículos de la ciudad	Procedencia Intradiegética	Volumen medio paneado para dar sensación de movimiento.		

			Sonido de perro ladrando	Procedencia Intradiegética	Volumen medio a moderado, para despertar la reacción de Agustina.	
			Sonido de aves cantando	Procedencia Intradiegética	Volumen medio como contexto.	
			Sonido de agua cayendo por el lavadero	Procedencia Intradiegética	Volumen medio para contextualizar sin quitar protagonismo al niño	
			Sonido del tenedor pinchando la carne	Procedencia Intradiegética	Volumen medio como herramienta de relación visual-auditiva.	
Silencio			No hay silencio			
Imagen	0:09:49 - 0:11:42		Plano detalle de la olla a presión. Plano americano conjunto de Tali y sus hijos. Plano medio conjunto de los hijos de Tali. Primer plano de Tali al teléfono. Plano busto del hijo menor de Tali frente al animal muerto. Planos bustos picado de Agustina y el hijo menor de Tali. Plano busto conjunto de Marianita y su amiga discutiendo. Plano general del hijo de Tali subiendo al lavabo para lavarse la herida. Plano busto conjunto de Tali y su hijo en picado lavando la herida. Plano americano de Agustina atendiendo la cocina. Plano medio de Agustina. Plano detalle de la carne.		Iluminación en clave baja en las tomas de los niños gritando, el hijo de Tali lavando su herida y Tali hablando por teléfono. Iluminación natural en las tomas cercanas a la puerta del patio. Cámara en mano.	

Tabla 4 "Secuencia D"	Ocurre una pelea al final de la celebración siendo José, el hijo de Mecha, afectado debido a una fuerte golpiza con el Perro (pareja de Isabel).						
	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)	0:42:39 - 0:44:56	137 segundos	Voz de asistentes a la fiesta tratando de separar al hijo de Tali del Perro	Procedencia Intradiegética	Volumen bajo, simplemente para dar contexto.	Una música en volumen alto, una predominancia de ausencia de diálogos - salvo por la parte final de la secuencia- y unos planos aberrantes con cortes rápidos para generar dinamismo, son elementos que en conjunto funcionan de la mejor manera para llevar al público a conectar con la emoción desquiciada de El Perro al golpear al hijo de Tali por coquetear con su novia. Los efectos, en este caso, buscan brindar naturalidad a la escena, y no adornarla.	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente			Contextualizado en una fiesta del tipo patronal.				
Música			Música que escucha la gente en la fiesta	Procedencia Intradiegética	Volumen alto, para generar contexto de aturdimiento.		
SFX			Sonido de silbidos de la gente en la fiesta	Procedencia Intradiegética	Volumen medio, para dar contexto de alegría y jolgorio.		
			Sonido de botellas chocando entre sí	Procedencia Intradiegética	Volumen bajo, solo para dar fe de que hay botellas		
			Sonidos de murmullo de la gente	Procedencia Intradiegética	Volumen bajo, para dar protagonismo a la música.		
			Sonido de golpe	Procedencia Intradiegética	Volumen medio, para quedar darle el protagonismo que merece.		
			Sonido de gritos	Procedencia Intradiegética			
Silencio				No hay silencio			

Imagen	0:42:39 - 0:44:56		<p>Juegos de planos bustos y medios, con cortes rápidos para brindar dinamismo a la imagen, en concordancia con el ambiente de la fiesta.</p> <p>Juegos de planos y cortes en distintos ángulos de Isabel, en plano busto.</p> <p>Planos conjuntos que muestran a los implicados en la Pelea (El hijo de Tali y El Perro)</p> <p>Encuadres cerrados en plano busto conjunto de los asistentes</p>	<p>Filmado todo en cámara en mano. Luz artificial en clave baja.</p>		
--------	----------------------	--	---	--	--	--

Tabla 5 "Secuencia E"	Luciano cae por la escalera y queda tendido en el suelo inconsciente debido a la fuerte caída. Nadie ve lo sucedido.						
	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)	1:28:31 - 1:29:59	88 segundos	No hay diálogos			Se añade como elemento en la banda el viento. El viento trae connotaciones de soledad, pena, tristeza, entre otras, y al ser utilizado en la secuencia en la que el hijo menor cae de la escalera y queda tendido, nos demuestra que nadie pasará por él, y que se encuentra desmayado y solo.	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente			Los sonidos del ambiente sitúan a los personajes en un entorno más bien suburbano, algo cargado	Procedencia Intradiegética			
Música			No hay música				
SFX			Sonidos del triciclo	Procedencia Intradiegética	Volumen medio		
			Sonidos de ladridos de perros	Procedencia Intradiegética	Volumen alto		
			Sonidos de aves	Procedencia Intradiegética	Volumen medio		
			Sonidos del golpe de la caída	Procedencia Intradiegética	Volumen alto		
Silencio				Sonidos del viento	Procedencia Intradiegética		
Imagen	1:28:31 - 1:29:59		Plano general del niño con el triciclo en la casa, a contraluz. El niño observa por la puerta. Plano medio al niño acercándose a la escalera. Plano entero del niño subiendo la escalera. Caída en off Planos generales a ambientes de la casa.		Filmación con luz natural en clave medio alta.		

Tabla 6 "Secuencia F"	Las hijas adolescentes de Mecha se van a descansar en el patio de la casa cerca a la pileta, lugar donde se muestra la primera escena de la película.						
	Intervalo de comienzo y fin	Duración	Descripción (qué/quién)	Procedencia	Características sobresalientes	Observaciones adicionales	Objetivo al que pertenece
Voz (diálogos o monólogos)	1:31:10 - 1:32:26	76 segundos	Voces de las hijas de Mecha conversando sobre a dónde fue Momi.	Procedencia Intradiegética	Voces en volumen medio a bajo, reflejando el dolor y tristeza por el que pasan ambas hermanas	La directora usa la repetición de los efectos de sonido de la primera secuencia de la película con el afán de denotar la finalización de un ciclo, marcado no solo por la separación entre una de las hijas de Mecha del hijo de Talo, como la salida de Isabel para Momi.	Comprender cómo la relación entre los elementos de la banda sonora, cohesionados entre sí, le dan un significado nuevo y unidad a la ficción.
Ambiente				Procedencia Intradiegética			
Música			No hay música.				
SFX			Sillas arrastrándose	Procedencia Intradiegética	Volumen alto de la silla		
			Sonidos de truenos	Procedencia Intradiegética	Volumen medio, en segundo plano.		
			Sonidos de aves	Procedencia Intradiegética	Volumen medio, en segundo plano.		
Silencio			No hay silencio.				
Imagen	1:31:10 - 1:32:26		Plano general de ambas hermanas en ángulo picado. Plano medio conjunto de las hermanas, una echada, y la otra sentada de espaldas. Gran plano general de la montaña.		Iluminación natural en todo momento. Día visiblemente nublado		

4. DISCUSIÓN

4.1. DE LO ESCÓPICO A LO HÁPTICO

El cine es un arte que nació en estado silente y va incorporando el sonido a lo largo de su evolución. En su origen, el silencio fue considerado una deficiencia de comunicación que necesitaba ser sustituida por otros elementos, como la sobre expresión actoral y el uso de señales en la pantalla. La incorporación del sonido en el cine, permite así nuevas formas de creación de significado, es ese momento en que se convierte en una herramienta expresiva.

Bresson (1979, pág. 43) sostiene que "el cine sonoro inventó el silencio". Durante la etapa silente, el silencio era un vacío que tenía que ser llenado para dar sentido a la historia. Más adelante se entendió que el silencio también es capaz de transmitir sensaciones cuando es complementado por sonidos, música y efectos ambientales. El mundo interno de los personajes su percepción del entorno no sería entendido de forma acertada si nos limitamos al uso del lenguaje verbal.

El arte, como toda forma de expresión, tiende a reinventarse para repensar el mundo en base a la experiencia del cuerpo. Es decir, pasar de lo escópico a lo háptico. Riegl introduce estos conceptos para clasificar toda forma artística, el primero hace referencia a aquella forma que para ser captada se necesita de la vista mientras que el segundo hace referencia a aquellas formas que siendo visuales nos dan la sensación de que puede ser táctiles. Riegl, también consideraba el término táctil demasiado limitado y propuso, entonces, el de háptico para definir la tactilidad de la visión.

Deleuze se apropió de este término y lo expandió. El considera el espacio háptico como un sentido táctil del ojo; una visión aproximada, compuesta de sensación y

atracción, en oposición a la distancia de la representación. Para el, en el espacio háptico, los órganos sensoriales no se oponen, ya que sus funciones desbordan los límites que comúnmente se les atribuyen.

El concepto de hápticidad se ha utilizado recientemente para definir un tipo de percepción que subvierte la organización óptica. Se habla de lo háptico en relación a las nuevas tecnologías de la imagen, como el punto culminante de la abstracción de la experiencia del cuerpo en donde lo háptico es un camino alternativo para el propio concepto material y para la subjetividad de la experiencia de la imagen. Las imágenes exploran una nueva corporeidad, una sensibilidad basada en la experiencia multisensorial, impregnada de "tactilidad".

La percepción háptica se convierte en un sistema muy complejo, a través del cual, el espectador da sentido a la información que recibe desde los diferentes sentidos. Sinónimo de acceso multisensorial a las imágenes, la percepción háptica articula dos modalidades sensoriales: la cinestesia y el tacto. Esta percepción articula la idea de continuidad, contacto directo y sonoridad.

El cine es una experiencia netamente multisensorial, ¿qué hay para ver detrás de la imagen? Lo que hay para ver es el mundo como ventana abierta por el cine. basado en la experiencia multisensorial, donde la percepción tiene que ver con la información que ofrecen las diversas formas de articulación sonora. Esta experiencia da como resultado que la audición es un factor esencial para la comprensión y sentido de la imagen. Existe un "tocar con el oído" producto de esta combinación auditiva es donde radica el concepto de hápticidad sonora dentro de la construcción dramática.

4.2. YUXTAPOSICIONES SONORAS

A lo largo de la historia del cine se ha podido observar una preponderancia de la imagen frente a otras áreas, lo que ha logrado que el aporte que el sonido pueda dar a la historia, sea colocado en un segundo plano. Cabe resaltar que no es que se olvide de la importancia del mismo, si no, más que todo, es no darle el interés y cuidado que merece.

Hasta cierto punto, es comprensible esta “supremacía visual” cuando se toma en cuenta que el sonido vive, necesariamente, regido por la imagen: los efectos sonoros, la música, diálogos y canciones salen desprendidos de ella. Esto hace que los aportes narrativos que da el sonido sean, frecuentemente, integrados con la imagen. El resultado audiovisual final no una simple suma de lo que presenta lo visual y lo sonoro, en ocasiones, esta adición solo disimula, frente al espectador, el verdadero potencial que el sonido y la imagen pueden llegar a transmitir al espectador.

Al hablar del plano sonoro, el concepto es algo más abstracto, pues no hay un punto de referencia y medición predeterminado. En el cine es en base a los elementos que componen la banda sonora y la mezcla de los mismos que nace una distancia, posición, ángulo e intención. “Esto cambia nuestra relación con el mundo, con nuestro cuerpo, hasta con nuestro ser. Esa mutación no se realiza en secreto, sino ante nuestra vista. Sin embargo, no la distinguimos con precisión y en toda su amplitud” (Wajcman, 2011, p. 13). Así pues, vemos, pero no sabemos bien lo que vemos, o no vemos y sentimos las consecuencias de causas que se nos escapan.

Es importante dejar en claro la función que tiene el sonido dentro de una película. Esta no siempre es solo aquella canción famosa o tema clásico que acompaña la escena más significativa de la historia. El sonido es fundamental para entender una escena, incluso si esta carece de ello, pues ese silencio es el tipo de sonido elegible para representar, de mejor manera, ese momento.

Existe una flexibilidad eficaz y una economía comunicativa que solo el sonido puede tener al momento de involucrarse dentro del relato. Además, solo este campo es capaz de aprovechar al máximo todas las emociones que existe en aquel “hueco” entre lo que se escucha y lo que no se ve, principalmente explotado en los géneros de suspenso y terror.

En los últimos años, se ha visto una evolución del sonido en las producciones audiovisuales. Desde la aportación del Dolby y de sistemas multicanales, se ha podido apreciar un desarrollo en el campo sonoro en el que resalta las nuevas funciones de los sonidos y las composiciones ambientales. El surround nos plantea de lleno una nueva forma de percepción ya que su fin es “estremecer” al espectador a través del juego de recursos, efectos y canales mas no por su construcción dramática.

Dicho de otra manera, en el surround el espectador pasa a ser el encargado de identificar el origen de un sonido en cierta dirección y a cierta distancia mas no por el concepto desarrollado en el filme.

Últimamente, encontramos un buen grupo de autores dispuesto a recuperar una narrativa a contracorriente del modelo dominante en el cine contemporáneo. Frente a la hiperplanificación, el montaje vertiginoso o el uso de temas musicales, este cine propone la parquedad en la planificación, un montaje simplificado o la ambigüedad del mensaje.

Si hay algo que caracteriza al cine de Lucrecia Martel es la sobriedad narrativa que utiliza. Martel nos demuestra que con solo simplificar lo visual, esto afecta de manera irrefutable e enriquecedora a la vertiente sonora. En cada uno de sus filmes se puede observar el desarrollo de un lenguaje único que evita el uso clásico del plano-contraplano, gracias a la evolución y cuidado del sonido. Esto se ve, claramente, en su filme “La Ciénaga”, donde se ve como el sonido carga de información cada una de las secuencias, sin necesidad de movimientos de cámara.

La disociación de sonido e imagen es uno de los ejes centrales abordados por la película mediante diversos recursos, que pasan principalmente por la importancia en el

diseño sonoro y como este repercute en la experiencia sensorial del espectador. Dentro de la banda sonora de un filme, intervienen diversos códigos al momento de hacer la composición: palabra, efectos, música, ambientes, entre otros. Son estos los que se articulan con la imagen en una sintagmática simultánea que genera una yuxtaposición de códigos.

El cine de Martel devela que “el entramado que conforman los modos de mirar es complejo y funciona a partir de una dinámica de “yuxtaposiciones” (Forcinito, 2006, p. 109), como varias capas de visión del espectador. Este puede visualizar una escena a través de los ojos del director, de los personajes y la del este “tercer ojo” que vendría a ser la del espectador. Es gracias a este procedimiento que podemos reflexionar sobre la complejidad del sistema visual y los límites del mismo. Así, muchos espectadores terminan desorientados y sin entender lo que vieron.

Esta relación lejos de ser constante, a diferencia de la banda visual, varía de acuerdo al relato fílmico. Desiderio Blanco (2003) logra establecer una gramática sonora del cine, inspirado en el modelo de Metz. A continuación, un diagrama para entender esta relación:



Diagrama A

Los puntos de clímax se presentan por suspenso guiados por los efectos. Estos se van construyendo desde el momento en que las copas, vacías, se encuentran en la mesa. Para luego pasar al momento en el que las sillas son arrastradas a través de patio de la hacienda. Muchas personas, amistades de Mecha que pasan el día con ella y su esposo,

arrastran al mismo tiempo las sillas creando incomodidad al espectador, pero al mismo tiempo, mostrando la vida aburrida y sin sentido que tiene en la actualidad Mecha como producto de su declive familiar.

En el accidente que tiene Mecha, al cortarse con el vidrio de las copas, se aprecia el efecto sonoro que busca captar la atención del espectador e iniciar una alerta de angustia y curiosidad para conocer por qué sucedió y qué pasará después del accidente.

Primero se aprecia como sirve el vino; luego acompaña el sonido del hielo, que cae en el cristal, pero es amortiguado por el licor; vemos como Mecha levanta la copa con su mano temblorosa y se escucha como, conforme la escena va transcurriendo, el tintineo de los hielos contra el cristal de las copas se hace cada vez más fuerte. A esta secuencia le sigue una escena sin causalidad aparente. Las copas de vino de las amistades de Mecha en el patio: son ligeramente acompañadas con agudos silencios como prediciendo que en algún momento se romperá la tranquilidad con alguna situación de tragedia, como llegar a ocurrir cuando Mecha se cae y se corta.

Se ve y escucha de manera estrepitosa el arrastre de las sillas del patio. Corte y volvemos a la escena de Mecha. Ella entrega las copas lentamente y las recoge de la misma manera, siempre haciendo notar sus manos temblorosas. Las copas que va recogiendo se chocan unas con otras, tambaleándose hasta el final, cuando caen al suelo. Aparece el silencio, a modo de resaltar que los demás que se encuentran presentes, e ignoran el accidente de Mecha. Esto indica el declive que tiene en su vida y la poca importancia que le genera a las personas que la rodean. Nadie la auxilia, se deja entrever el descontrol que tiene sobre sí misma y la indiferencia que sufre por parte de su esposo Gregorio y de sus hijas, a pesar que estas, al final, insisten en llevarla al hospital.

El ritmo de los diálogos, junto con los sonidos que predominan en ciertas escenas, por no decir la mayoría, es lo que le da un tono acelerado a la película; un ritmo cargado de información auditiva que complementa, muy bien, a la información visual. Martel hace uso de un diálogo naturalista que va de acuerdo a la realidad representada en la historia.

Los diálogos en el departamento de Tali son distintos a los ocurridos en casa de Mecha. Aquí, los diálogos se amontonan entre ellos, dejando entrever el caos en el que se desarrolla su vida debido a los cuatro niños pequeños que tiene como hijos. Se puede encontrar a Tali rodeada de lo común en una madre de familia de niños: mucho ruido, mucho caos, conversaciones en voz alta y risas infantiles, gracias a que los pequeños están jugando todo el tiempo.

Las escenas dentro del departamento de Tali son desarrolladas con mucha presencia infantiles: ver a sus menores hijos jugando todo el tiempo, desde observar que ella carece de control con respecto a su rol de madre hasta discusiones con su esposo debido a su visita y posible viaje a Bolivia con Mecha.

Las escenas de Tali carecen de silencios en la mayoría de casos, excepto al final de la película, que es cuando su menor hijo se encuentra solo en el patio del departamento y al subir a una escalera sin protección, cae inconsciente al suelo y el corte de la escena dejándolo allí solo hace reflexionar al espectador sobre lo sucedido e incluso dramatiza la escena. Éste silencio al terminar la película con el accidente del hijo pequeño de Tali crea un final inesperado para el espectador. Pero, al mismo tiempo, muestra el descuido por parte de Tali en su propia familia y lo que le tocará vivir ahora a ella que siempre juzga y opina la tragedia ajena de su prima Mecha

Como se puede apreciar, un recurso que Martel utiliza para provocar una sensación de falta de certeza e inquietud en el espectador es la superposición de capas sonoras. Hay momentos en los que no queda claro si lo que se escucha es parte de la diégesis. Toma a los personajes fuera de encuadre y el espectador no ubica bien al hablante; además, las voces son faltas de dueño. Esta es la manera en la que Martel obliga al espectador a evaluar distintas posibilidades dentro de lo que se dice, y lo convierte de pasivo a activo.

Esto le permite lograr una profundidad de campo, recurriendo a algo más que lo visual. La ambigüedad producida a través de este efecto sirve para desarticular los sistemas de jerarquización sonora, aquello que da prioridad a algunos elementos por

encima de otros mediante una serie de recursos de superposición, que crean un montaje sonoro que no favorece a la relación causa-efecto.

4.3. NUEVOS ESPACIOS SIMBÓLICOS

El espectador es embargado sensitivamente con factores que colman su visualidad. Es así como Martel construye un panorama narrativo distinto, un ambiente cargado de mucho simbolismo, que tiene como base lo que la háptica sonora despierta en el espectador. El sonido logra mostrar divergencias del sistema visual ya que habla sobre la proliferación más que de un sistema ordenado que, a través del significado que los sentidos, van más allá de la imagen. Es así, que se enfrenta al problema “ver o no ver”, aquel que condena a la industria cinematográfica a la apatía que tiene como centro el culto a la imagen.

Para Murch, existen muchas semejanzas entre el trabajo de un director de fotografía y un mezclador. Esto debido a que la mezcla del sonido nos abre la puerta a una paleta sonora, en la que la iluminación u oscurecimiento de ciertos sonidos de la acción, transmite una nueva sensación. La ventaja del sonido frente a la imagen es que este ofrece una mezcla con mayor flexibilidad al momento de modificar la “jerarquía de los sonidos”; la luz, por otro lado, una vez registrada, solo permite hacer pocos cambios. (Ondaatje, 2007, p. 142)

Los espacios sonoros muy bien cuidados suelen ser una marca de aquellos directores que muestran inconformismo con lo visto y presentado previamente en las áreas de audio. Martel tiene un diseño de sonido en el que prioriza sugerencias frente a un discurso directo. Martel consigue multiplicar las posibilidades expresivas gracias a la creación de su espacio sonoro. La falta de distinción entre los sonidos de campo y los de fuera de campo, la confusión entre distinguir cuando un diálogo es dicho en escena y cuando es un pensamiento, crean una exponenciación semántica que crea un relato de sentido abierto.

“*La Ciénaga*” contrasta ya que vive dentro de una tendencia cinematográfica llamada “cine moderno”, aquella en la que los personajes son captados desde fuera y no presentan introspección alguna. Sin embargo, las películas de Lucrecia Martel son obras abiertas, construidas a base de ausencia de puntos de referencia sólidos. Son propuestas capaces de involucrarse en un universo desconcertante y participar en el descubrimiento de su sentido.

La historia se desarrolla en la ciudad de Salta, y nos muestra una realidad de familias acomodadas, de zonas de clase media-alta. Los sonidos son propios de una zona de suburbios; es así que encontramos mayor bullicio de personas que de autos, es por eso que el denominado “caos vehicular”, propio de la capital, es tan poco probable de escuchar.

Los efectos están presentes en escenas de bullicio y ruido, puntualmente cuando se ven a los personajes jugando carnavales o festejando desde las calles. Es en estos escenarios de ambientes exteriores donde lo más resaltante son los efectos de los globos de agua siendo lanzados.

Existe otro corte musical en una escena a mitad de película. Este sucede en la celebración que hay como parte del festival de carnavales, donde, por primera vez, se obvia el sonido ambiental y se exponen temas musicales de género popular adecuado al lugar. Incluso la músicaailable tiene un volumen muy fuerte, típico de los lugares donde se presentan este tipo de festivales. Es este fuerte volumen el que logra se obvie el sonido de la pelea que ocurre por un momento y deja en claro que la discusión no significa nada para el resto de los asistentes, excepto para los protagonistas de la pelea.

El cine que crea esta realizadora argentina tiene como principal afirmación la primacía de la sensación sobre la narrativa y es esta ruptura con los códigos del cine tradicional, lo que, sin duda alguna, provoca una impresión memorable al espectador.

En la propuesta de Martel, se puede ver como esta, incentiva la narrativa de la película por medio de la selección y mezcla de los elementos sonoros y su combinación

con el ritmo, volumen y silencio, generando un sentir auditivo y dando pie a la narración. Muestra una experimentación máxima al momento de romper con los esquemas casi establecidos, y hace uso de nuevos mecanismos, como los encuadres aberrantes desde la perspectiva de un niño o las escenas cargadas de sonidos que, repentinamente, se cortan y terminan con secuencias en las que el sonido no predomina como en la anterior.

Esto se puede dar a entender gracias al diseño sonoro, que lo pone por encima de los demás sonidos; mientras que, en otros casos, el diálogo no se muestra como el principal elemento en la escena mostrada. Tomando como referencia la escena de Momi e Isabel en su dormitorio, en la que predomina el sonido de la cama al moverse, dejando un poco de lado lo que susurra Momi. ¿Por qué? Porque lo que busca este momento es generar tensión y ansiedad.

Al colocar el diálogo en segundo plano, la tensión se genera desde el momento cero, cuando el espectador intenta casi descifrar lo que Momi dice, pero, la mezcla y volumen de los efectos y ambiente no lo permiten. Del mismo modo, existe mucha presencia de voces en off, sonidos en un segundo plano que acompañan las situaciones de los actores: La televisión está encendida en muchas escenas, siendo la primera cuando las hijas de Mecha esperan por su madre después de ser atendida en el hospital. Lo que se transmite son reportajes de noticiero en su mayoría que cuentan historias populares de la zona. Por otro lado, las transmisiones de radio acompañan al espectador a percibir una situación cómoda y sin mayor interés.

Tal y como Lucrecia lo hace a lo largo de la ficción, la cinestésica se torna en protagonista al momento de desarrollar sus obras.

Las locaciones de carácter eólico, los alrededores de la casa hacienda de Mecha, tienen poca presencia durante la película y son el lugar de entretenimiento de los personajes jóvenes, los hijos de Mecha y Tali.

En la mayoría de situaciones, los personajes suelen estar jugando o descansando cuando se encuentran reunidos en alguna secuencia de la película en exteriores, en donde prima el sonido ambiental en todo su esplendor junto con el alboroto de sus voces y risas.

Los diálogos están presentes en breves momentos, sobre todo porque lo más destacable en las escenas en locaciones exteriores es el sonido ambiental, reflejando la zona campestre de los alrededores en los que habitan los protagonistas.

Los efectos significativos en estas locaciones son durante las acciones de casa y pesca, en la cual, el fuerte sonido de los disparos o el flujo de agua genera incomodidad al espectador en casi toda su duración, volviendo difícil entender los diálogos que se desarrollan. Así mismo, el efecto de sonido del río, los niños con las armas de caza y el ruido del agua cumplen una función similar, crear un ambiente complicado e incómodo como el que se desarrolla en las personalidades de los protagonistas de la historia.

El sonido natural tanto del clima, de la gente, de los protagonistas y de las locaciones a lo largo de la película ayuda al espectador a ser parte de la historia, a relacionarse con los sentimientos dramáticos, absurdos o confusos de los personajes. En esto radica el éxito de este tipo de propuestas, esa cruda realidad adornada por el ambiente sonoro, sin mayores ediciones, puesto que las historias de este tipo de cine suelen contar historias reales, dramas que podría haber vivido el espectador y con el cual se siente identificado. Como sostuvo Eulalia Iglesias (2008):

“En el inicio de *La Ciénaga* el sonido de las cigarras, que evoca el momento más tórrido del verano, se combina con el de los truenos que anuncian una tormenta. En el cine de Martel el sonido juega un papel fundamental y nos permite introducirnos en un ambiente mucho antes de que entremos en la historia. En un ambiente de veranos bochornosos y agobiantes. Porque en sus películas quizá haga sol, pero no buen tiempo.” (p. 58)

El diseño sonoro se convierte así en configurador y controlado del espacio. Las alarmas, los teléfonos, el contacto de las sillas con la superficie, todo es muestra acústica. La decisión de utilizar solo la fricción del viento con las cortinas, lleva a una narración en la que las acciones y los objetos presentes se ven acorde con la situación de los personajes y las emociones que sienten.

4.4. HÁPTICIDAD SONORA: UNA LÓGICA DE SENTIDO

Nuestra civilización es idólatra de la imagen, de allí que hoy en día el todo tienda a ocultar un ojo que nos mira, por eso al desaparecer el corte que juzgábamos constitutivo del orden de lo visible, corte entre *ver* y *ser visto*, entre sujeto y objeto, hoy, los objetos ven. Y todo se presenta como si fuera muy importante que los objetos vean. De allí que la imagen llame a la imagen, pide que haya cada vez más, que se multiplique porque la reproductibilidad es el modo de la imagen, lo múltiple, su esencia. Pero, se puede tapar los ojos, no querer ver. Naturalmente tenemos párpados para cerrarlos, pero no tenemos filtro para lo auditivo. ¿Por qué? Todo ser que escucha o produce un sonido se interpreta en el mismo momento en que se oye. En el caso de los seres humanos, nos muestra nuevas dimensiones, ya que posee una fuerte carga evocativa y puede retrotraernos a situaciones vividas.

Este tocar auditivo, esta háptica sonora, nos demuestra que el vínculo entre imagen y sonido es mucho más complejo de lo que nos solemos plantear. El sonido no funciona como un subtítulo de la imagen, es una instancia sensible de conocimiento. Ayuda a obtener un completo entendimiento del mismo; la imagen sola, en cambio, abre muchas puertas a la duda. Se puede “oír” y “ver” el cine y la experiencia será una mucho más rica que a la inversa.

Tendemos a homogeneizar esta doble percepción, que en realidad no lo es. El cine permite hacer evidente porque es capaz de explorar y de poner en escena un elemento que va más allá del encuadre de la pantalla, este es un elemento decisivo en la conformación de la estética audiovisual, tal y como sostiene Chion “el sonido es, más que la imagen, un medio insidioso de manipulación afectiva y semántica” (1993, p. 33).

No existe duda alguna de que Martel sabe lo que está haciendo al dismantelar y crear nuevas estructuras cinematográficas. Porque lo que ella intenta comunicar es una experiencia propia. Busca transmitir una percepción “fuera de la caja” y hacerla trascendente mediante recursos sonoros que terminan imponiéndose a la imagen, generando así una experiencia sonora que toca al espectador más allá de lo escópico.

Esto, justamente porque, como solo percibimos lo que los lenguajes permiten, la realidad no es lo que se palpa en un primer plano, y es dentro de esta “hiper-visión” que el audio se convierte en un lenguaje capaz de estructurar una narración.

Para Chion la fuerza del cine radica en esos sonidos que han sido desligados tanto de la palabra como de la imagen. El sonido cumple una función muy importante en el manejo y la construcción de símbolos. En muchas ocasiones, un sonido llena de tal manera un espacio que hace que todos los elementos del mismo alteren el imaginario del espectador. Una habitación se podría llenar con la alarma de un despertador, convirtiéndose así en un espacio cotidiano. Sin embargo, la decisión de utilizar solo el sonido de la fricción del viento con las cortinas, nos remite a un concepto más acorde con la situación de los personajes, a la soledad que estos sienten.

“Los sonidos y las voces que vagan por la superficie de la pantalla, penando en busca de un lugar en el que detenerse, pertenecen al cine y sólo al cine. Pero su efecto es tanto más inasequible y turbador porque sólo se produce dentro de un movimiento, de una circulación”. (Chion, 2004, p. 17)

El momento final de la película es una mezcla entre realismo y tragedia. No solo por el drama de la historia, pero también por la proposición sonora durante toda la ficción. El observar que Tali comenta y juzga mucho la vida de Mecha nos hace entender la envidia. Desde el inicio nos muestran la tempestad del clima del lugar que suele ser un fiel reflejo del ambiente por el que sufre cada uno de los personajes en sus difíciles vidas. Por un lado, Mecha y su adicción al alcohol viendo el fracaso de su familia y la monotonía en la que se ha vuelto su vida, y por otro lado el caos como toda madre de familia de niños pequeños en el caso de Tali y su cotidiana vida en la zona urbana de la ciudad.

El interés principal es el de resaltar los efectos del ambiente, incluso por sobre los diálogos; y de esta manera buscar, casi eliminar, un elemento que utilizado en exceso podría llegar a ser distractor. Por otro lado, los diálogos son muy directos, por lo que apela a los efectos para la construcción de una atmósfera que permita despertar sensaciones en el espectador. El tormentoso sonido de las sillas arrastrándose y rechinando por sobre el suelo genera de por sí una innata incomodidad en la audiencia

que antecede a los sonidos de los truenos *in crescendo*, hasta culminar con la caída de la protagonista –que se da en off. Esta, curiosamente, es denotada por el simple efecto de sonido de los cristales rompiéndose.

Esta película apela a un evidente trabajo de capas en los efectos, creando una gran dimensión en la banda sonora por el uso de distintos planos para cada uno de estos. Entre otros elementos, el clima típico de las ciudades se da gracias a efectos específicos que envuelven los espacios suburbanos, superpuestos entre sí con variaciones de volumen para darle mayor dinamismo a la escena, y apelando mucho a los paneos sonoros para crear sensación de movimiento.

La constante ausencia de diálogos (o la monotonía en los mismos) entre la protagonista, Mecha y su marido, transmite la tensión que la falta de las palabras muestra. Es decir, el silencio en la escena habla mucho más de lo que unos diálogos podrían decir. Del mismo modo, en la película, los giros narrativos son marcados por el disparo de la escopeta. Es así como en la última escena, tras el disparo en la colina, la pantalla va a negro y marca el presunto final de la historia.

Lucrecia logra por intermedio de los ambientes sonoros y su fuerte presencia, que la propuesta sea más dramática, con una narración lineal y simple, sin tantos cortes o secuencias largas que tengan que explicar la trama, creando una estética capaz de representar los espacios y convirtiéndolos en eje central de la narración.

El espacio dota de ese sentido de “ser y estar” a los personajes, a través de múltiples relaciones narrativas. Al mismo tiempo, sirve de marco para que ellos mismos sean quienes se posicionen de manera particular en él, ya sea afirmándolo, negándolo, prescribiéndolo o dudando.

Desde la época de las películas mudas en las que una canción acompañaba y marcaba los tonos en las escenas, hasta películas en las cuales el silencio pasa a ser tan importante que llega a formar parte de la estética; la magia del sonido es un agente esencial e injustamente no aclamado en la realización de un filme que, irónicamente, se

vuelve en un héroe “silencioso”.

Si bien existen diferentes ficciones que utilizan su diseño sonoro como instrumento narrativo y significativo, se puede afirmar que Lucrecia Martel pasa a ser pionera al utilizar el sonido como hilo conductor y revelarse ante lo “silenciosamente” aceptado por todos en la industria: aunque siempre presente, el audio es mal tratado desde su enseñanza, pasando por la producción hasta la post producción de un filme

Los temas musicales suelen connotar un ambiente contemporáneo de los lugares de provincia en el país de Argentina, las cumbias y la música popular. Ambos son muy comunes en las ciudades fuera de la capital del país, sobre todo durante festejos de verano como los carnavales donde se desarrolla la película.

Cuando Isabel le dice al “Perro” que está embarazada, se nota una ausencia de diálogos y, lo único que se logra escuchar, es la música que, con una letra que marca para el cuadro al hablar sobre pagar las “deudas del amor”, acompaña desde que bajan del auto, y se termina por mezclar con el sonido del choque de las bolas de billar.

Esta mezcla sonora, lejos de generar dudas en el espectador, ayuda a que los inexistentes diálogos sean mejor entendidos y, sumado de casi manera sublime con los gestos de los actores y las siguientes escenas que le siguen a la misma, solo confirman lo previamente entendido. ¿Por qué sucede esto? ¿Por qué Martel decide utilizar la música y las onomatopeyas como hilo de conducción de aquella escena en la que bastaría con un par de diálogos para entenderla?

La selección de temas musicales, incluso piezas sonoras compuestas sin letra, permiten que el espectador experimente la película con su cruda realidad, que se moleste por el fuerte sonido de la lluvia, de los gritos de los niños, de la música elevada en una discoteca, de las discusiones dentro de una familia, entre otros momentos que termina por ayudar a entender el caos en el que viven ambas familias así como el sentir de los

adolescentes e incluso de los niños que se encuentran aún perdidos entre los problema adultos de sus respectivos padres.

En términos rigelianos, Martel hace uso de su “*voluntad artística*”¹ lo que le permite acceder y proponer un universo sensorial en el que el campo sonoro estimula y despierta en el espectador un nuevo cine desde la experiencia del surround. Dicho de otra manera, el sonido simboliza diferentes modos de placer y displacer. Cualquier sonido, gesto o hasta soplo todo tiene un sentido, un significado. El propio silencio es signo; que algo se silencie o calle implica que existe otro que está presente para manifestarse al oído.

Gracias a películas como las de Lucrecia Martel se puede demostrar cómo la combinación de un sutil punto de vista proporcionado por la cámara con el uso correcto de los sonidos que conforman cada escena, cargan de nuevas sensaciones el relato, que traspasan el sonido y la imagen.

El trabajo sonoro que realiza no es “colaborador”, todo lo contrario. Es el creador de una dimensión sonora paralela de significado, en donde su importancia no termina en ilustrar la materialidad narrativa que precisa; sino que se transforman en un constructor de experiencia que amplía las dimensiones.

De esta manera no es solo el medio de expresión de significados, este nuevo tacto es también un modo de producir sensorialidades o afectos y, por tanto, de dar forma a la narración y estética. Juntos, el sonido y la narración crean nuevas composiciones estéticas que dan vida a nuevas formas de contar y entender lo que sucede en el relato audiovisual. Es preciso que nos acostumbremos, escribe Merleau-Ponty:

“...a pensar que todo lo visible está tallado en lo tangible, todo lo ser táctil está prometido en cierto modo a la visibilidad, y que hay, no sólo entre lo tocado y lo tocante, sino también entre lo tangible y lo visible que está incrustado en él

¹“*Kunstwollen*”. Es el ser humano: sus conocimientos, su bagaje cultural, motivación e interpretación del mundo, lo que lo convierte en productor de nuevas formas de expresión. (Foster, Krauss, Bois, & Buchloh, 2006, p. 686.)

encaje” (Le visible et l’invisible, 1964, p. 177).

La propuesta de Martel, no pasa por lo visible sino la presencia sonora sin eliminar la introspección. Nos muestra los personajes, el entorno y sus conflictos por intermedio de lo sonoro para provocar una asociación entre el espectador y película que permite cruzar el umbral entre ficción y realidad para comprender la condena de la cotidianidad y sus dilemas. Es así que el cine de Martel se convierte en un espejo en el que el espectador se ve reflejado, un espacio de descubrimiento más allá de la visión fragmentada por la cámara.

Es decir, entender de una vez por todas que toda visión tiene lugar en alguna parte del espacio táctil, por eso la información que nos aporta el sonido no se ciñe al mero utilitarismo de la adaptación, sino al medio a través del cual los seres y los lugares se expresan.

REFERENCIAS

Alten, S. R. (1997). *"El manual del audio en los medios de comunicación"*. España: Escuela de Cine y Video de Andoain.

Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Lima: Universidad de Lima.

Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. Mexico DF: Era.

Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Ediciones Paidós.

Chion, M. (2004). *La voz en el cine*. España: Catedra.

Eco, U. (2007). *"Historia de la fealdad"*. Lumer.

Forcinito, A. (2006). Mirada cinematográfica y género sexual: Mímica, erotismo y ambigüedad en Lucrecia Martel. *Chasqui: Revista de Literatura Latinoamericana*, 35 (2), 109-130.

García, I. V. (2012). *El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno*. (Tesis de licenciatura). Obtenido de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/4422>

Iglesias, E. (2008). "Esos veranos tan largos, tan cálidos". (F. I. Gijón, Ed.) *VVAA: La propia voz. El cine sonoro de Lucrecia Martel*, 56-59.

Merleau-Ponty, M. (1964). *Le visible et l'invisible*. París: Gallimard.

Ondaatje, M. (2007). *El arte del montaje. Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje*. Barcelona: Plot.

Pink, S. (2006). *"The Future of Visual Anthropology: Engaging the senses"*. New York: Routledge - Taylor & Francis Group.

Wajcman, G. (2011). *"El ojo absoluto"*. (I. M. Agoff, Trad.) Argentina: Ediciones Manantial.

Filmográficas

Martel, L. (Escritor), & Martel, L. (Dirección). (2001). *La Ciénaga* [Película]. Argentina.

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 “Secuencia A”	12
Tabla 2 “Secuencia B”	14
Tabla 3 “Secuencia C”	16
Tabla 4 “Secuencia D”	18
Tabla 5 ”Secuencia E”	20
Tabla 6 ”Secuencia F”	21



ÍNDICE DE FIGURAS

Diagrama "A".....	26
-------------------	----

