

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES

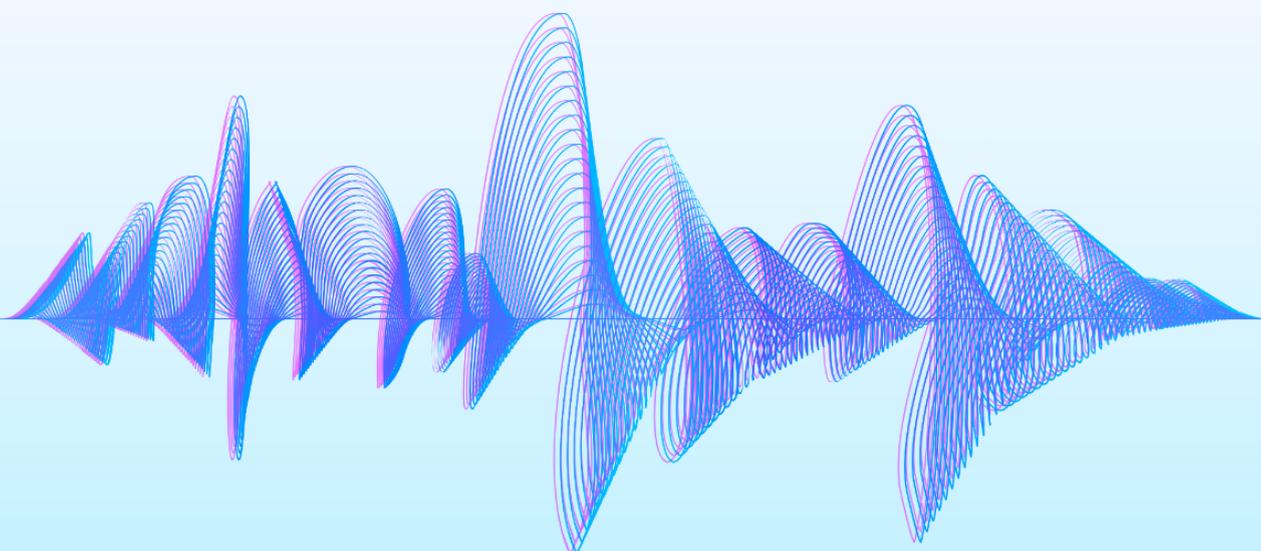


UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Trabajo de Graduación

Licenciatura en Artes Audiovisuales
con Orientación en Guion

La escritura de lo audible: Abordar el sonido en base al guion



Alumno: Ignacio Lucchesi
Tutor: Hernán Biasotti
Legajo: 58956/7
DNI: 35830173
Tel: 2216378089
e-mail: ignaciolucchesi@gmail.com

Año: 2021

RESUMEN

El siguiente trabajo tiene como objetivo realizar un análisis sobre la escritura del sonido en el guion cinematográfico y su problemática. Se abordarán conceptos que establezcan conexiones entre ambos ejes (escritura de guión y sonido) y serán el punto de partida para abordar propuestas que mejoren y exploten las posibilidades del sonido en la escritura y el diseño sonoro de un audiovisual. Se tomará como objeto de estudio y análisis el guion y la película *Sangre Sucia* (2014).

En base a los conceptos a desarrollar, se ejemplificará con algunas escenas de la película y su guion, con el objetivo de encontrar lazos entre lo que se realizó y lo que se propone desde los conceptos teóricos en pos de enriquecer la narración desde una perspectiva sonora.

Palabras clave: guion - diseño sonoro - escritura del sonido - banda sonora - dirección de sonido

FUNDAMENTACIÓN

Introducción

Habitualmente, la tarea llevada a cabo por quienes diseñamos el sonido en una obra audiovisual es relegada a la etapa de posproducción. Esta desconexión con las etapas previas, especialmente con la instancia de escritura y desglose del guion, limitan y desmerecen el aporte que desde el área del sonido se puede brindar.

En este trabajo me propondré reflexionar sobre cómo podemos enriquecer integralmente una obra audiovisual aportando un valor narrativo y artístico del sonido desde la escritura, sin que éste sea meramente una acotación técnica.

Tomaré como objeto de análisis el guion y mi posterior trabajo como director de sonido en la película independiente *Sangre Sucia*¹ (2014) observando qué y cómo los elementos sonoros se describen y cuál fue el resultado final en la película.

Sangre Sucia

Sangre Sucia es una película independiente que realicé junto a un grupo de compañeros de la facultad. Creamos una productora (Kamaleón Producciones) y este fue nuestro primer proyecto largometraje, estrenado en el año 2014. Se trata de un drama zombie que narra la historia de Laura, una chica atormentada por un recuerdo traumático que la motiva a buscar venganza junto a su compañero Hernán. En medio de su búsqueda se propaga una enfermedad que convierte a los humanos en caníbales. Tal situación obliga a Laura a dilatar sus planes. En el camino se encuentran con Darío, Horacio y Mariano. Juntos intentan sobrevivir uniendo fuerzas.

Si bien mi aporte fue enteramente desde la dirección de sonido, tuve la posibilidad de leer el guion varios meses antes de que comenzáramos con el rodaje. Durante la planificación del rodaje, muchas cosas cambiaron respecto al guion: se suprimieron acciones y diálogos, se unificaron escenas y en la etapa de posproducción se tomaron algunas decisiones diferentes en cuanto a los sonidos descritos respecto de los resultantes en la edición. Desde el sonido, el desafío mayor en este proyecto a nivel creativo, fue recrear el universo apocalíptico en el cuál los personajes están inmersos, y que éste fuera verosímil. Antes de profundizar en el proceso de la

¹ El link de visualización de la obra se encuentra en el apartado "Referencias" (p.10)

película, me gustaría mencionar algunos conceptos que servirán de guía para el análisis.

La problemática del sonido en el guion

Randy Thom (2013) plantea por qué el diseño sonoro no sólo debería suceder en la posproducción de una película, sino desde mucho antes... en el guion. Explica que es en el momento de la producción cuando aún hay tiempo para que las ideas sonoras puedan filtrarse y tener un efecto en las ideas creativas del resto de las áreas. A su vez, Carmelo Saitta (2016), tal vez más terminante, afirma que la falta de exigencia que hay sobre el diseño sonoro radica en la falsa creencia de que su rol –entiéndase como diseñadores de sonido– es secundario o en la poca importancia que los directores dan a este aspecto de un film. Sin embargo, el sonido es un factor de unificación de la cadena audiovisual, un factor que narra y expresa. Es aquí donde me gustaría detenerme, para reflexionar sobre este último concepto que define al sonido y su diseño en un audiovisual como un elemento cohesivo, y que tiene la capacidad de aportar y reforzar narrativamente, así como estéticamente. Este potencial latente, esta cualidad, podríamos definirla y encontrarla en lo que Michel Chion (1993) describe como valor añadido. Chion lo describe como el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen y reduplica la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente o por su diferencia misma con respecto a lo que se ve.

En la etapa de posproducción de *Sangre Sucia* realicé junto a varios compañeros del equipo técnico una serie de sesiones de foley, en las cuales recreamos todo tipo de sonidos diegéticos. Recurrimos al clásico recurso de pisar azúcar para simular pisadas sobre tierra seca y utilizamos bolsas de nylon para simular pisadas sobre pasto. Realizamos casi todas las tomas en tiempo real, observando el montaje de la película, para tener un mayor control sobre la sincronización y la intensidad. Ahí mismo, en esa creación de sonidos tan mundanos y comunes como unos simples pasos, estábamos aportando ese valor agregado, aunque mínimo, ese esfuerzo por actuar los sonidos en favor de lograr expresividad y una intención en ellos.

Esto fue una tarea propia de la etapa de posproducción. ¿Cómo podríamos contemplar la cuestión sonora desde la escritura? Para Saitta, el texto debe ser dicho pero también oído: debe sonar para producir motivaciones, sensaciones e

imágenes de gran riqueza (p. 86). Randy Thom, invitándonos a pensar el sonido desde el guion, describe las diferencias clave entre el guion de *Apocalypse Now* (escrito por John Milius) y las revisiones hechas por Francis Coppola, el director. Afirma que, si bien contiene descripciones sonoras muy específicas, lo cual da a entender que es un guion amigable con el sonido, es el 'punto de vista' con el que Coppola describió por ejemplo las primeras páginas, lo que marcó una diferencia en el resultado final (p. 997).

La clave del Punto de vista

El punto de vista (PDV) al que Thom hace referencia, va más allá de una definición literal: lo que la audiencia ve es lo que se supone que un personaje en la escena está viendo. Propone que la audiencia esté experimentando lo que los personajes están experimentando en la pantalla:

...[en] la primera página [...] Coppola no hace referencia específicamente a ningún efecto sonoro [...] comenzamos el aspecto visual viendo una línea de palmeras con una selva de fondo. Coppola describe estas palmas escribiendo: Es como si las estuviéramos viendo a través de un sueño. Para mí, esa línea en el guion es lo que propulsa a *Apocalypse Now* [...], a la estratósfera artística que ocupa actualmente, en una forma en la que el guion de Milius nunca habría podido hacerlo [...] vemos las palmeras, vemos la explosión cuando se lanza napalm [...] y vemos a un hombre acostado en su cama en un hotel [...] Nos damos cuenta de que está soñando, alucinando. [...] Lo que estamos viendo y lo que estamos oyendo es lo que contiene el cerebro de este hombre. Es [...] una secuencia de punto de vista y, aunque pienso que la mayoría de la audiencia puede no registrar esto conscientemente, el mensaje logra llegar a ella. (p. 997)

Si partimos del ejemplo descrito por Thom, podríamos proponer a la descripción desde el punto de vista como un recurso rico y explotable para el campo sonoro, un puntapié inicial que abre las posibilidades para narrar a través del sonido, sin necesidad de explayarse en párrafos poéticos, que entorpecerían el formato propio de un guion, ni emplear descripciones sonoras redundantes que no aportan nada al relato ni a su posterior transformación en audiovisual. Simplemente una línea descriptiva que sugiera una apertura para jugar metafóricamente con el sonido, una acotada licencia tomada por el guionista para desviarse brevemente de la estructura formal y tradicional de escritura del guion.

Otro ejemplo donde el punto de vista es narrado en gran parte a través de la banda sonora es el film *Bailarina en la Oscuridad* de Lars Von Trier (2000). En una escena vemos a Selma, la protagonista, trabajando en el turno noche en la fábrica de

metales. Los sonidos que emanan de las máquinas invaden el espacio sugiriendo un sutil patrón rítmico. De a poco, estos sonidos se van fundiendo en la música, y aquel patrón rítmico escondido, anticipado, va marcando el tempo a los instrumentos que abren el número musical. Inmediatamente, todos los trabajadores de la fábrica se unen al canto de Selma y comienzan a bailar y cantar. Cuando la canción llega a su fin volvemos a la realidad. Los sonidos de las máquinas, que en mitad de la canción fueron disminuyendo, reaparecen con fuerza, pero percibidos como ruidos filosos y ya no se siente ese progresivo patrón rítmico. Podemos destacar varios elementos concernientes al punto de vista, que se manifiestan desde dentro de la mente de Selma durante el número musical.

El primer elemento, ha de ser la actuación: los actores repentinamente dejan de trabajar y comienzan a bailar. En segundo lugar, el sonido y la música median en este pasaje entre la realidad de la fábrica y lo que Selma fantasea. No hay ningún otro elemento visual que produzca este efecto de transición.

Al ser una película inspirada en el Dogma 95², no hay cambios notorios en cuanto a iluminación, escenografía y mucho menos VFX. Por lo tanto, las decisiones tomadas desde el sonido no sólo cumplen un papel fundamental para narrar el punto de vista, sino que además, se articulan perfectamente con el resto de los elementos que componen la imagen audiovisual. Sobre esta conjunción y coexistencia de elementos podemos referirnos a lo que menciona Saitta (2016) sobre el ritmo, en relación al tiempo y el espacio:

...es una sucesión de fenómenos acentuales [...] que van estableciendo momentos de "referencia" en la sucesión temporal y que, al ser asociados, producen [un] fluir de la duración [...] son determinantes del discurso de la narración [y] bañan a diferentes niveles toda la obra [...] muchos aspectos de la temporalización y de la espacialización dependen del sonido [...] este es un factor de unificación de la cadena audiovisual, un factor de puntuación, así como un factor narrativo y expresivo... (p. 77, 80)

En *Sangre Sucia* hay una escena en la que la banda sonora toma preponderancia y narra desde un punto de vista interno-subjetivo (Chion. 1993). Laura, encerrada en un baño con un ataque de abstinencia, entre vaivenes corporales, respiraciones agitadas y gritos recuerda el momento en el que fue secuestrada. En el montaje, la escena fue intercalada con breves flashbacks de ese recuerdo. En el guion no se hace ninguna descripción sonora, solamente se describe en la acción a Laura

² El Dogma 95 es un movimiento cinematográfico de vanguardia nacido en Dinamarca en el año 1995 fundado por los cineastas Lars von Trier y Thomas Vinterberg, en la búsqueda de un cine libre de artificios, que debía ser rodado cámara en mano, con luz ambiente, en escenarios naturales, sin decorados y sin cosméticos.

gritando y con la respiración agitada. Esto se resolvió recreando algunos de esos sonidos muy puntuales. A medida que transcurre la escena, éstos se funden con la música incidental (un synth pad y percusiones minimalistas) hasta desaparecer. Un efecto similar ocurre en la escena en la que Hernán se suicida a causa de haber sido mordido por dos zombies. Mientras el resto de los personajes luchan contra un grupo de zombies, Laura se aleja y observa a Hernán dispararse. Laura corre hacia su cuerpo tendido en el suelo y lo abraza, con llanto desesperante. En ese momento, el llanto de Laura comienza a resonar con un efecto de reverberación y retardo de eco, hasta el momento en que Darío la abraza para incorporarla y alejarla de la escena. Ahí los efectos desaparecen y su voz vuelve a oírse seca. Aquí la decisión de filtrar digitalmente el sollozo de Laura tuvo como intención reflejar su obnubilación frente a otro hecho traumático que le tocó vivir. Al respecto del uso metafórico del sonido, me resulta interesante lo que Walter Murch (The New York Times. 2000) propone: «por medio de elegir cuidadosamente qué eliminar, y luego agregar sonidos que parecieran [...] extraños con la imagen [se] puede abrir un vacío perceptual dentro del cual la mente de la audiencia debe precipitarse». Si comparamos estas escenas con la de *Bailarina en la Oscuridad*, descrita anteriormente, podemos determinar que en todos los casos, la narración desde la banda sonora funcionó como un puente que lleva al espectador desde la realidad hacia la mente del personaje, hacia su visión interna. Haber hecho alguna descripción en el guión, como la que comenta Thom en *Apocalypse Now*, hubiese disparado más ideas para interpretar desde el sonido las escenas e incluso, frecuentando acotaciones similares en el resto de las escenas, se podría haber logrado un estilo que enriqueciera a la película en concepto.

Anticiparse a la acción a través del sonido

Chion describe al *fuera de campo activo* como aquel en el cual los sonidos *acusmáticos*, es decir, aquellos sonidos que oímos pero no vemos la causa de su origen (Chion. 1993), nos generan la intriga de saber qué está sucediendo o de dónde provienen. Crean curiosidad y provocan la anticipación del espectador, es el movimiento mismo del deseo (p. 51, 72)

En la primera secuencia de *Sangre Sucia*, cuando Laura y Hernán entran al pasillo del edificio, antes de ser atacados por dos zombies, Hernán se distrae y voltea al

escuchar la campana del ascensor (vemos la sombra de éste abriéndose, proyectada en la pared) y un sonido similar al que producen las serpientes cuando se sienten amenazadas. Todavía no vemos a los zombies, no sabemos qué aspecto tienen ni qué sonidos producen. Desde el guión, la descripción sonora para esa escena indicaba gritos, pasos, gruñidos y ladridos de perro. Tomé la decisión de obviar todos esos sonidos ya que me resultaban muy invasivos en la escena y la intención del director era construir suspenso. Además, esa construcción sonora del espacio funcionó mejor en el momento en el que entraban al edificio. Ese sonido *acusmático* que escucha Hernán, aunque no podamos ver su origen, nos está informando, contando anticipadamente, que algo va a pasar. Y es que ese sonido tan particular solo aparece al principio y en otra escena más, con la misma intención. En ningún momento vemos a los zombies producir ese sonido específico, por el contrario, los sonidos que diseñamos para ellos eran guturales, a veces chirridos agudos o gritos graves, desgarradores. Ese sonido tuvo un valor metafórico y su utilidad fue la de anticipar la acción. Nuevamente, si esta idea se hubiera expresado inicialmente en el guión, se hubiese llegado a un resultado mejor, tal vez un mayor suspenso y la escena hubiese sido más fiel a lo que el director imaginó que debía ser. Sin duda, describir sonidos puntuales desde el fuera de campo también nos posibilita narrar sonoramente y aportar información con un elemento metafórico.

Reflexión final

Hacer una revisión de las descripciones sonoras en el guion en conjunto con el director y el guionista, puede adelantarnos aspectos clave de las escenas y ampliar la visión de propuestas en términos narrativos y creativos. Como se menciona en *Una carta abierta de los Diseñadores de Sonido* (Coffey y otros. 2005): «El buen sonido empieza por anticipar los resultados bien por adelantado».

Recuerdo con mucho cariño la realización de *Sangre Sucia*. Fue un proceso de aprendizaje y trabajo en equipo y me permitió poner en práctica los conocimientos sobre el cine adquiridos dentro y fuera del ámbito académico. Revisitar este proyecto después de casi diez años desde una perspectiva más experimentada en el campo del sonido y la escritura me permitió realizar una apreciación de los aciertos y debilidades que presenta la película y pensar en decisiones que hoy

tomaría con una mirada integral del sonido desde el guión, para buscar una unificación conceptual. No sólo narrar sonoramente, sino también darle forma a la banda sonora estilísticamente: tanto la música, como el diseño sonoro de ambientes y de los zombies, el tipo de mezcla (sonidos más comprimidos, o más dinámicos), haciendo que todo conviva dentro de un mismo concepto audiovisual. Por último, evitar descripciones sonoras que no aportan nada sustancial a la película y sólo entorpecen la interpretación y el desglose del guion. En su lugar, puntualizar en descripciones clave, que sean disparadores de ideas y que ayuden a contar una historia aprovechando al máximo la dualidad sensorial que caracteriza al formato audiovisual.

Espero que este texto reflexivo pueda arrojar un poco de luz en aquellos que, ya sea desde la escritura como desde el diseño sonoro, busquen expandir el potencial que el sonido tiene para ofrecer en un audiovisual.

Referencias

Thom, Randy. (2013). Escribiendo un guion para el sonido. Palabra Clave Vol. 16 No. 3 - Dic. de 2013. Recuperado de

<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/3611/3323>

Saitta, Carmelo (2016). Cine y música. Argentina. Librería

Chion, Michel (1993). La Audiovisión. Barcelona, España: Paidós Comunicación.

Dogma 95. Atlántico Films. Recuperado de http://www.atlanticofilms.com/AF_Dogma.asp

Murch, Walter. (1 de octubre de 2000) Estirando el sonido para ayudar a liberar la mente.

The New York Times. Recuperado de <http://filmsound.org/murch/estirando.htm>

Coffey, John y otros. (2005). Una carta abierta de los Diseñadores de Sonido. Recuperado de

<https://sonidoanda.com.ar/material/modulos/I/Carta%20Abierta%20de%20su%20Departamento%20de%20Sonido.pdf>

Von Trier, Lars (Director). (2000). *Bailarina en la Oscuridad* [Película]. Zentropa Entertainments.

Juan Mirarchi (Director). (2014). *Sangre Sucia* [Película]. Kamaleón Producciones. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=1Z4S8txcpPQ>