



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

**Trabajo de graduación de la  
Licenciatura en comunicación audiovisual  
con orientación en realización de cine, TV y video**

***Título: El Aliento***

***Tema: Poética del ruido en el audiovisual***

**2021**

Dirección de Sonido: Hernán Biasotti  
Dirección de Fotografía: Franco Cerana  
Montaje: Alejandro Magneres

Director: SURACCE, Germán | [germansuracce@gmail.com](mailto:germansuracce@gmail.com)  
Estudiante: BIASOTTI, Hernán | [hernanbiasotti@gmail.com](mailto:hernanbiasotti@gmail.com)  
Leg. 51816/4 | DNI 33.745.816 | Tel. (0221) 451-9822 | Cel. (221) 15-562 1065

## **ABSTRACT**

Este trabajo expone el proceso técnico-creativo detrás del desarrollo y la creación de la banda sonora del cortometraje *El aliento*; cuyo eje principal —tanto sonoro como visual— es el uso y manipulación del ruido como elemento central en la creación de un universo particular. Dicha búsqueda abre el interrogante: ¿es posible encontrar cohesión en elementos que, desde su propia definición, son inconexos e interferentes? ¿Puede constituirse una poética del ruido?

**Palabras Claves:** Ruido, Dirección de sonido, Banda sonora, Textura, Síncresis

## I. INTRODUCCIÓN

El ruido es un concepto de compleja definición. Al escuchar la palabra podemos recrear una sensación en particular, una idea de lo que el ruido significa para nosotros. Pero, ¿es esa idea la misma para todos? ¿Es ese concepto el mismo en todo momento? ¿Es el ruido una noción estática? ¿Es un concepto rígido? ¿Existen reglas claras para su clasificación?

Intentando llegar a una definición concreta de la palabra, nos encontramos con distintas acepciones vinculadas con el campo de la física, la psicoacústica, la ingeniería, la lingüística y lo comunicacional, o lo fonoaudiológico. La RAE, por ejemplo, la define por un lado como un «*sonido inarticulado, por lo general desagradable*». Es evidente, en principio, que solemos asociar al ruido con algo molesto, aquello que provoca una sensación displicente, que rompe con lo cotidiano y nos aleja de nuestro lugar seguro. Un disgusto. Por otro lado, la segunda definición dice: «*en semiología, interferencia que afecta a un proceso de comunicación*». El ruido como una barrera, una complicación. Un obstáculo en una comunicación que, sin su presencia, sería satisfactoria. A nivel físico, se entiende al ruido sonoro como una «sensación auditiva no deseada correspondiente generalmente a una variación aleatoria de la presión a lo largo del tiempo» (Segués, 2007).

Sin embargo, por más concretas que suenen estas definiciones, esconden detrás un margen de error. El concepto es confuso. ¿Qué es un sonido desagradable? ¿Es un valor objetivo? Michel Chion (1999) plantea que la respuesta a la pregunta *¿qué es el ruido?*, es que el *ruido* es sólo una palabra. El problema se torna en parte lingüístico: «mientras que “sonido” sólo remite a sentidos que se hallan relativamente relacionados entre sí, “ruido” significa exactamente todo lo que uno quiera, pues la gama de sus sentidos derivados, poéticos, simbólicos o transformados en imagen es infinita» (p. 215). En los idiomas de raíz latina, se tiende a hablar de *sonido* para designar aquello que es

musical o vocal. En cambio, suele recurrirse a la palabra *ruido* con una cualidad peyorativa. «Hacer ruido es sinónimo de molestar, de agredir» (Chion, 1999, p. 215). La palabra viene, en estos idiomas, con un cargo de culpabilidad, de aquello que no hay que hacer.

Tenemos, entonces, un concepto *duro* del ruido, el físico, y un concepto *blando*: el perceptivo, división clave para empezar a definir el objeto de estudio y salir de la confusión terminológica.<sup>1</sup>

Si tomamos este último punto de vista, el ruido es necesariamente clasificable como tal por la persona que lo escucha, su receptor. Es éste quien, según su contexto, decidirá definir a cierto sonido como ruido. Chion dice: «ruido, en sentido de "lo que molesta", puede ser también la más dulce música de Mozart, si uno se ve obligado a oírla en una situación en que no resulta oportuna o deseable» (p. 215).

No existe una clasificación tajante sino una sensación puramente subjetiva de lo que se entiende como ruido, o sonido ruidoso, y es esta variabilidad lo que se explora en este trabajo de grado. Hasta qué punto, y en qué contexto, un sonido se transforma en ruido. Qué sucede en caso de no tener ningún anclaje a lo *real*, qué sucede cuando todo lo que rodea a un ruido es, también, ruido. ¿Se anula? Al rodearnos de puras fallas comunicativas, de interferencia, ¿podemos seguir considerando a todo esto como *interferencia* si no hay nada que interferir? Si el conjunto de elementos ruidosos empiezan a dialogar entre sí, ¿pueden llegar a formar una banda sonora coherente y orgánica?

Tomamos esta incógnita para explorar, a través de un audiovisual, el límite de estas barreras y conceptos. La manipulación material del ruido en tanto fenómeno físico para su exploración a nivel perceptivo. La creación de una banda de sonido orgánica, con elementos que individualmente son ruidosos pero con una lógica coherente en su totalidad. El ruido como objeto de estudio y experimentación. El ruido en tanto herramienta artística, su uso poético en la obra audiovisual.

---

<sup>1</sup> Chion habla de *causa* y *efecto* en relación a los mismos conceptos, ruido físico y ruido perceptivo: «La ausencia de una terminología internacional que se pueda reconocer y la confusión que se prorroga sin cesar entre la "causa" ondulatoria y el "efecto" llamado perceptivo no ayudan mucho a orientarse en el problema» (1999, p. 218).

## II. NARRACIÓN FRAGMENTADA

*El aliento* es, en su núcleo, un cortometraje narrativo. Atardece. Un hombre camina perdido por el campo. De pronto recibe un disparo. Ahora el hombre está muerto, pero su espectro entra en un *limbo* del que sólo podrá salir si responde las preguntas que lo inquietan, a él y al espectador. ¿Quién disparó? ¿Por qué lo hizo? ¿Buscará venganza?

Durante su viaje por el limbo, el protagonista sufre saltos espacio-temporales que interrumpen su trayecto lineal. Ni él ni el espectador saben bien qué es lo que pasa, dónde se encuentra, ni en qué momento. Hay una desconexión, una ruptura de lo esperable. El mundo a su alrededor no responde a lógicas de causa-efecto, todo se ve extraño, se oye extraño, por momentos reina la paz y por momentos el caos se vuelve abrumante. Algunos personajes que parecen conocer a nuestro protagonista intentan entablar una conexión, un diálogo, pero no logran hacerse entender. Vemos lo que parecen ser ecos de un pasado, momentos rescatados del mundo real que se deforman y se distorsionan en este universo. El ruido lo atraviesa todo: la narración se vuelve fragmentada, desarticulada. El suelo ya no es firme, la imagen se vuelve difusa y el sonido se degrada expandiendo los límites de la percepción.

Sin embargo, con el correr de los minutos y luego del shock inicial que implica el traspaso del mundo real al limbo, empezamos a acostumbrarnos —si acaso eso es posible— a este nuevo lugar y a unas nuevas reglas. Dentro del caos parece haber un orden, o al menos una cierta coherencia. Dejamos de esperar lo normal, y en esa entrega a lo desconocido se construye un universo singular en el cual nos sumergimos.

## III. MOTIVACIÓN Y REFERENTES

Es a partir de este concepto que decido aunar fuerzas con Franco Cerana (fotografía) y Alejandro Magneres (montaje) para desarrollar el corto en conjunto y formar una co-dirección. Esto nos permitiría proponer ya desde la preproducción, escenas o climas que nos interesaría trabajar en relación al concepto madre.

En mi caso, creo que la motivación proviene principal e inicialmente desde lo musical: desde la adolescencia me sentí atraído a la experimentación de compositores del género *noise* y *avant-garde*, que destacan por el uso de melodías atonales y el trabajo

con ruido. Algunas referencias concretas son, por ejemplo, el trabajo de Glenn Branca con acoples y sonidos provenientes de la manipulación de guitarras eléctricas y amplificadores; o el trabajo del compositor minimalista Steve Reich, quien en numerosas ocasiones produce obras utilizando registros sonoros *ruidosos*. En *City Life* (1995) manipula grabaciones ambientales de una ciudad en ebullición; *Different Trains* (1988) hace lo propio con el uso de sonidos ferroviarios.

En cuanto a referencias audiovisuales se destacan los trabajos *Outer Space* (1999) y *Dream Work* (2001) del director Peter Tscherkassky. En ellos podemos apreciar el trabajo de la banda sonora compuesta exclusivamente por ruido de diferentes características, su manipulación a lo largo del tiempo y en relación dialéctica con la imagen. Ambas áreas —imagen y sonido— se entrecruzan pero mantienen el mismo código, la misma desconexión de lo *real*. La imagen es difusa, sobreimpresa, intervenida. El mensaje tiene ruido, interferencia. Esto se traslada directamente al sonido: el uso de ruidos de cinta, suciedad analógica, mezclado con voces distorsionadas, intervenidas, con cambios de modulación. Se utilizan ambientes, efectos de sonido e incluso diálogos, pero trabajados de manera tal que funcionan más como una totalidad que como elementos singulares y distinguibles.

Una cualidad del sonido que siempre llamó mi atención es su capacidad emotiva y sensorial. Cómo distintos timbres o progresiones armónicas podían provocarme escalofríos o lágrimas. Como si, a nivel físico, las ondas impactaran contra alguna región del cerebro que regula dichas emociones y las activara, quizás evocando algún recuerdo subconsciente. Si bien recuerdo numerosos ejemplos en lo musical, en el área cinematográfica es algo menos común. La prevalencia de lo visual por sobre lo sonoro, o el anclaje de lo sonoro al aspecto narrativo, son probablemente las causas. A mi entender, una excepción a este uso tan limitado del sonido es el trabajo del director David Lynch junto a los directores de sonido Alan Splet y Dean Hurley. Aunque no necesariamente utilizando componentes ruidosos, este equipo logra generar a través de la manipulación del sonido un efecto sensorial en la audiencia. Desde *Eraserhead* (1977) hasta *Twin Peaks: The Return* (2017), en sus más de 40 años de carrera se distinguen elementos utilizados para provocar terror en sus espectadores: el uso de *drones* —sonidos complejos generalmente dominados por frecuencias graves—, voces distorsionadas o invertidas, el manejo del rango dinámico —la diferencia entre los sonidos de mayor y

menor volumen—, o el uso de capas sonoras para caracterizar espacios oníricos o corridos de la realidad.

Gran parte de su trabajo sirve como inspiración y punto de partida para la construcción del paisaje sonoro de *El aliento*, aunque en este caso partimos de una diferencia. Si bien en la filmografía de Lynch los componentes ruidosos son sólo una parte de la banda sonora, en nuestro caso la idea era explorar cómo se puede —o mejor dicho, si es posible— construir una banda sonora que posea una coherencia interna, pero que esté formada únicamente con ruido y sin el apoyo de elementos naturalistas en contraposición.

#### IV. PROPUESTA TÉCNICO-ESTILÍSTICA

Antes de introducirnos en el limbo del protagonista, lugar central donde se desarrolla la acción, vemos y escuchamos el mundo *real*. El cortometraje comienza con una secuencia clásica, donde nuestro personaje realiza lo que parece ser, al menos al principio, una rutina. Sale de su casa, y se desplaza en su camioneta, seguramente a trabajar. Tanto en imagen como en sonido, hay una clara intención de apegarnos a lo naturalista, lo que escuchamos se condice con lo que vemos, y nada de eso nos resulta extraño o ajeno. Es recién cuando, en el medio del campo y luego de la alarma de un biper, llega una bala perdida que impacta en el protagonista trasladándolo a la dimensión del ruido. Toda esta primera secuencia funciona como establecimiento de aquello que consideramos *normal*: las reglas de causa y efecto se aplican en ese mundo al igual que en el nuestro. La acción es continua y narrativa, el montaje es transparente. Y por contraposición a todo esto es que se conforma lo siniestro del limbo.

Para desarrollar el contexto sonoro del limbo fue necesaria la investigación y experimentación con distintas herramientas: generadores de sonidos armónicos y distorsionados, procesos destructivos sobre material grabado, manipulaciones extremas o fuera de lo convencional de sonidos quizás agradables o reconocibles para el oído humano, hasta su degradación absoluta e irreconocible. También fue necesario, además, construir una nueva *taxonomía del ruido*: pensar categorías que puedan estar o no asociadas a disecciones del apartado sonoro ya conocidas —foley, efectos especiales, ambientes, música, diálogo (Chion, 1993)— para posteriormente volver difusos los límites

de dichas categorías. Un *ruido-ambiente* puede transformarse en *ruido-foley* si su duración es distinta y si tiene sincronía con la imagen. Tomemos por ejemplo el caso de las pisadas: éste ruido posee la misma cualidad espectral que varios ruidos-ambiente utilizados. Pero por su corta duración, su relación con la imagen y en contraste con los ruidos-ambiente utilizados como fondo en ese momento, la pisada se constituye como ruido-foley.

Es a partir de estas inquietudes que se abre una bifurcación en los procesos necesarios para el desarrollo de una banda sonora ruidosa y coherente. Por un lado, el trabajo de degradación de ciertos sonidos transformándolos en ruido hasta el límite de lo reconocible; manteniendo un clima enrarecido pero sin perder la *cualidad evocativa* del sonido original —que al menos una parte de lo que escuchemos pueda ser relacionado con un elemento discernible—. Por otro lado, la utilización de sonidos sin una conexión naturalista con la imagen —lo que se escucha no es lo que se ve— pero que al estar *en sincro* generan una nueva síntesis, un nuevo significado.

Si bien estos dos ejes son trabajados en todo el cortometraje, podemos tomar como ejemplo la secuencia final. Aquí presenciemos una pelea en la que se utiliza el diálogo del sonido directo original pero degradado, transformado en *ruido-diálogo*, irreconocible, indiscernible. Lo que dicen no nos importa, aquí lo central es provocar un impacto emocional: la furia y la tensión de la situación. También se escucha el chirrido de la lámpara al moverse —*ruido-SFX*—, que se mantiene constante durante varios segundos incluso cuando ya no está en plano. El sonido es exagerado, distorsionado, molesto, y aporta al clima perturbado de la secuencia. Más tarde, en la abrumadora catarata de planos, se escuchan sonidos sin relación directa con la imagen, pero que apelan a generar nuevos sentidos. Por ejemplo, ruidos eléctricos en sincronía con planos aéreos a altas velocidades y planos de torres de radio, sirven para narrar la transmisión de un mensaje, una comunicación.

Desde el montaje, hay una propuesta que atraviesa toda la sección del limbo: el *montaje tridimensional*. Los sucesos no se dan en forma cronológica y lineal, ni se encadenan necesariamente en relación a la escena o plano anterior o posterior; sino que remiten a otros momentos del corto que no necesariamente están en la cercanía. Esto da por resultado una ruptura espacio-temporal y se perciben constantes *ecos* y *rimas* (Amiel, 2001) con eventos que ya sucedieron o sucederán, de forma similar al modo en que



percibimos los sueños. Este concepto se trabaja de igual manera desde lo sonoro, donde en numerosos casos se producen evocaciones a eventos anteriores o futuros. Por ejemplo, el disparo que recibe el protagonista en el campo —lejano, casi indistinguible, como un eco— vuelve a escucharse en varios momentos, generalmente en situaciones de mayor tensión o evocativas a la violencia: en la secuencia del fuego —donde se encuentra con otro hombre portando un arma— y más adelante en la secuencia final, donde se desarrolla una pelea. Otro ejemplo similar ocurre con el bíper que suena por primera vez en el inicio del cortometraje, cuando el protagonista se encuentra en el campo de girasoles, y vuelve a aparecer en numerosas ocasiones como ecos de ese primer momento, en que recibió el disparo. Al volver constantemente a estos sonidos, estamos evocando imágenes: al sonar el bíper, evocamos el momento de su muerte, como si de un *leitmotiv* se tratase. La misma lógica se repite con otros elementos presentes en los primeros minutos del relato que se resignifican dentro del limbo y *riman* con sus versiones *originales*: representaciones de objetos —la camioneta— y seres conocidos —el perro, el otro hombre, la mujer—, *entes acústicos*<sup>2</sup> (Rodríguez, 1998) que evocan a sus originales pero en versiones deformadas y distorsionadas.

## V. DESARROLLO Y REFLEXIONES SOBRE EL PROCESO

Si bien nunca hubo un guión propiamente dicho, sí partimos de una estructura narrativa que nos servía como plan de rodaje y que ordenaba algunos sucesos del cortometraje. Dicha estructura quedó en el olvido durante el proceso de montaje, en el cual comprobamos que ciertas secuencias no funcionaban como estaba planeado. Las piezas comenzaron a encajar luego de un prolongado trabajo en el cual se reorganizó prácticamente toda la estructura y fue durante este proceso que empezó a delinearse el tratamiento sonoro final.

Para poder estar en concordancia con el montajista, hicimos una *curva de intensidades* del cortometraje. Este dibujo, hecho a mano alzada, determinaba los altos y bajos de intensidad, tanto a nivel montaje como sonido, planteando pequeños objetivos dentro de cada secuencia. Al no seguir una lógica causa-efecto, esto nos ayudaba a

---

<sup>2</sup> Ángel Rodríguez define a los entes acústicos como «cualquier forma sonora que habiendo sido separada de su fuente original, es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que está situada en algún lugar de un espacio sonoro» (1998, p. 48).

pensar un montaje más sensorial, que responda a la tensión ejercida sobre el espectador. Al mismo tiempo, esto habilitó a que, a la par que el montajista comenzaba a dar forma al corto, yo pudiera empezar a experimentar con distintos climas sonoros. Fue en esta etapa donde, luego de hacerme de una biblioteca lo suficientemente grande de ruidos —generados en su gran mayoría digitalmente, con instrumentos virtuales o grabaciones analógicas distorsionadas— comencé a armar maquetas sonoras guiado por la curva de intensidades.

Es a partir de este momento que se desarrolla el que considero que fue el conflicto más grande a la hora de confeccionar la banda sonora: cuánto de la misma debe ser reconocible por el espectador —sonidos *simples* y *discernibles*— y cuánto puede mantenerse como *abstracto*. En una primera versión, absolutamente ningún elemento sonoro se anclaba a lo visual, es decir, no había sonidos de viento, ni de ramas moviéndose, ni pisadas, ni puertas. No existía el *sonido sincrónico*. Si bien esto provocaba un profundo extrañamiento, resultaba extremadamente agobiante. La banda sonora se despegaba por completo de la imagen. El uso de drones como ruido-ambiente provocaba una fuerte sensación de incomodidad, pero perdía su fuerza con el correr de los minutos. Todo comenzaba a volverse tedioso, y si bien el montaje y la fotografía proponían grandes cambios visuales y rítmicos con el correr de las escenas, el acotado rango espectral del ruido utilizado no daba lugar a suficiente variabilidad. Lo mismo ocurría con los otros elementos de la banda sonora: si ningún sonido era identificable, ni sincrónico con lo que teníamos en pantalla, todo se transformaba en una masa inabarcable de ruido. El resultado final se asemejaba más a una pieza musical del ruidismo *alla* John Cage, funcionando como *sonido over* (Chion, 1993) por encima de un relato visual. Esto también nos alejaba demasiado de la narración, y se perdía la posibilidad de desarrollar la cualidad evocativa del sonido. Por todo esto es que, luego de ese primer armado, des hice parte del trabajo realizado y comencé a sumar una nueva capa de sentido.

Al añadir elementos sincrónicos empezamos a percibir que se *completaba* el sentido, salía a la luz el *valor agregado*<sup>3</sup> del contrato audiovisual, y que entonces

---

<sup>3</sup> Entendido como «el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo 'natural' de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen» (Chion, 1993, p. 16).

podíamos comenzar a explotar lo que Chion llama *síncresis*: «la soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando éstos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional» (Chion, 1993, p. 65). Estas coherencias o correlatos permiten al espectador construir un nuevo sentido a través de la unión entre sonido e imagen, desarrollando un anclaje en la información audiovisual y provocando cierta sensación de *satisfacción* como resultado.

El primer elemento que se sumó y que creo fue clave para entender cómo se trabajaría el resto de los ruidos-SFX, son las pisadas. Luego de la secuencia en que el protagonista encuentra su propio cuerpo y, al querer tocarlo, se teletransporta a otro lugar, reaparece caminando sin rumbo, perdido, por un terreno difícil de identificar. Aquí las pisadas son, en un principio, el único elemento sincrónico de la banda sonora. Más adelante, dicha sincronía se deshace brevemente en la escena previa a la secuencia del fuego, en que el protagonista camina hacia el horizonte pero su imagen se desvanece. Las pisadas continúan y su valor sincrético se mantiene, resignificando lo que vemos. Aunque el hombre no esté en pantalla, entendemos que su caminata continúa.

Sin embargo, este sonido de *pasos en pasto* al natural, tal como fue grabado en rodaje, no funcionaba adecuadamente con el ruido que proponía la imagen. Aquí entró en juego el uso de *bitcrushers*, *plug-ins* que producen distorsión al reducir la resolución o el ancho de banda de los datos de audio digital. Este proceso genera *ruido de cuantización* (Widrow-Kollár, 2007), y es en esta textura de origen digital (a diferencia de la distorsión análoga de, por ejemplo, un amplificador de guitarra) donde empezamos a encontrar una correlación entre el ruido digital de la imagen y el ruido sonoro. La degradación del sonido original de las pisadas funcionó tan bien en relación a la textura de la imagen que los mismos procesos se repitieron en otros de la banda sonora, incluso en música y diálogos. Se suman entonces sonidos anclables a la realidad pero distorsionados, como por ejemplo viento en la copa de los árboles, o truenos lejanos. Podemos percibirlos como algo *real*, pero ligeramente diferente.

Más adelante, ya en secuencias finales, la aparición del perro también se torna siniestra al saturarse el sonido de sus ladridos. Parece ser el mismo perro, pero no se lo ve ni se lo escucha igual que antes. La sensación es distinta, ya no se lo percibe como un compañero sino como una criatura amenazante. Lo mismo ocurre con las pocas voces

humanas que aparecen. En primer lugar, nuestro protagonista comienza a escuchar la voz de una mujer en llanto hacia la cual busca aproximarse, pero al encontrarla la revelación es parcial. Su voz transmite una información, pero se nos hace imposible comprenderla.

El mismo recurso se utiliza en la secuencia final del corto —la pelea—, donde todos los diálogos se llegan a distinguir como voz humana, pero están debajo de una capa de degradación digital que los hace incomprensibles. Dicha secuencia funciona, además, como una condensación de todos los eventos sucedidos, por lo que vuelven a aparecer los elementos trabajados en escenas anteriores. Se hacen presentes nuevamente las evocaciones al disparo, a su perro, al llamado telefónico, al biper. Es decir, a todos los retazos que juntos hilvanan una historia escondida. La secuencia continúa *in crescendo*, hasta estallar en una degradación completa: la pantalla se vuelve blanca —lo que sucede al exponer al sensor a grandes cantidades de luminancia— y escuchamos sólo *ruido blanco*, cuya cualidad es que está compuesto por todas las frecuencias del espectro al mismo volumen. Entonces, al final, el ruido lo consume todo.

## VI. CONCLUSIÓN

A lo largo del proceso de realización del cortometraje, desde la preproducción hasta la postproducción, las incógnitas planteadas en una primera instancia fueron transformándose. Si bien nuestro eje inicial —si acaso es posible desarrollar una *poética del ruido*— se mantuvo, los mecanismos de exploración fueron variando y arribando a distintos puertos. Sin embargo, mantuvimos la experimentación en el marco de un lenguaje interferido, la conjugación de elementos ruidosos en busca de una coherencia estética. Comenzamos entonces a notar la injerencia del *medio sobre el mensaje* (McLuhan, 1967): la *tecnología* —el ruido, en este caso— se inserta en el *mensaje* —la historia— y lo condiciona. El cortometraje se volvió imposible de ser contado de otra manera: el ruido pasó de ser una herramienta más del relato, a transformarse en el relato en sí mismo. Haciendo de nuestro rol, el de un artesano manipulando una masa amorfa, intentando contenerla —porque lo ruidoso resulta fácilmente expansivo y entrópico—, y encauzarla para construir un relato moderno y fragmentado.

El ruido resultó una herramienta muy compleja para ser trabajada con antelación, su comportamiento es impredecible. Al trabajar con este tipo de material descubrimos

aquello que en los papeles parecía funcionar, en la práctica se volvía agotador. Tuve que considerar muy seriamente la tolerancia al ruido y al volumen a lo largo de los minutos, para lo cual fui compartiendo maquetas con personas ajenas al proyecto —con *oídos vírgenes*, en contraposición a los nuestros, agotados de la constante presión sonora— y recibiendo sus devoluciones. En base a eso, se fueron modificando las curvas originales de intensidad ya que, por momentos, se sufría una saturación auditiva tan grande que la audiencia dejaba de discernir elementos dentro de la banda sonora, dejaban de percibir las texturas. Como si nuestro cerebro actuara como mecanismo de defensa ante el completo caos, y apagara las neuronas encargadas de interpretar dicha información. Así es como se aprovechó una secuencia propuesta por el montajista —la secuencia *silenciosa* del campo prendido fuego—, que funcionase narrativamente y que a su vez actúe como un *pulmón sonoro* en mitad del cortometraje. Un breve retorno a la calma del silencio, que rápidamente se torna siniestra: «el silencio está allí para romperse; una censura, un tensor, un estado frágil capaz de cultivar el miedo en ciertas personas» (Toop, 2013).

Al ver y oír los resultados finales y luego de todo el proceso exploratorio, nuestra pregunta madre —¿puede el ruido constituirse como un recurso poético?— pareciera obtener una respuesta positiva aunque con recaudos: si bien considero que es posible utilizar al ruido como recurso poético, debe ser tenido en cuenta que su carácter entrópico lo hace una herramienta muy compleja de trabajar en tanto no comparta sus cualidades con sonidos reconocibles, con algún tipo de anclaje que funcione como contrapunto y nos recuerde constantemente que lo que estamos escuchando tiene sus propios matices y reglas. Sin dicho contrapunto naturalista o clásico, con el paso de los minutos, la percepción parece llevar todo el contenido ruidoso (música, efectos, ambientes, diálogos) a una misma cosa, los límites se vuelven difusos y la banda sonora se siente como una entidad monótona de ruido blanco con ligeros matices, como si se tratase de los colores amarronados resultado de la mezcla de distintos pigmentos —que quizás por separado tenían caracteres completamente diferentes pero que en conjunto se vuelven una solución oscura y sosa—. Quizás esto sea lo correcto si se está realizando una pieza audiovisual abstracta o puramente experimental, pero en nuestro caso —que tiene un claro hilo narrativo— fue necesario plantear marcadas variaciones en la banda sonora,

acompañadas de elementos sincrónicos o sonidos naturalistas, para mantener un anclaje audiovisual y una coherencia capaz de sostenerse en el tiempo.

## VII. REFERENCIAS

- Amiel, Vincent (2001). *Estética del montaje*. España: Abada Editores.
- Chion, Michel (1993). *La Audiovisión*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Chion, Michel (1999). *El sonido - Música, cine, literatura...*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Lynch, David (Dir.) (1977). *Eraserhead*. [Largometraje]. Estados Unidos: American Film Institute (AFI), Libra Films, 1977.
- Lynch, David (Dir.) (2017). *Twin Peaks: The Return*. [Serie de TV]. Estados Unidos: Showtime Networks, Rancho Rosa Partnership, Twin Peaks Productions, Lynch/Frost Productions, 2017.
- McLuhan, Marshall [1967] (2015). *El medio es el masaje*. Buenos Aires, Argentina: La Marca Editora.
- Reich, Steve (1996). *City Life* [CD, álbum]. Estados Unidos: Nonesuch Records.
- Reich, Steve (1990). *Different Trains* [CD, álbum]. Estados Unidos: Nonesuch Records.
- Rodríguez, Ángel (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. España: Paidós.
- Segués, Fernando (2007). *Conceptos básicos de ruido ambiental*. España: Ministerio de Medio Ambiente - CEDEX.
- Toop, David (2013). *Resonancia Siniestra: El oyente como médium*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- Tscherkassky, Peter (Dir.) (1999). *Outer Space*. [Cortometraje]. Austria: Peter Tscherkassky.
- Tscherkassky, Peter (Dir.) (2001). *Dream Work* [Cortometraje]. Austria: Peter Tscherkassky.
- Widrow, Bernard; Kollár, István (2007). *Quantization noise in Digital Computation, Signal Processing, and Control*. Inglaterra: Cambridge University Press.
- Heaney, Seamus (1995). *A Dog Was Crying To-Night in Wicklow Also*. En *Poetry*. October-November 1995. Chicago, EEUU: Poetry Foundation.