

## ¿Y SI ESO NO ESTUVIERA AHÍ?: UN ESTUDIO SOBRE EL SONIDO Y SUS FUNCIONES NARRATIVAS EN EL CORTOMETRAJE ECOS (2018)

Matías Melucci - Andrés Duarte Loza  
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

### Resumen

El presente trabajo se centra en el análisis del cortometraje de ficción titulado *Ecos* (2018), que fue realizado en calidad de trabajo final para el seminario/asignatura a elección Diseño Sonoro durante el ciclo lectivo 2018 por un grupo integrado por estudiantes del Departamento de Música y del Departamento de Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes de la UNLP. El cortometraje realizado dio lugar a un posterior trabajo de investigación llevado adelante dentro de la cátedra Diseño Sonoro por Matías Melucci—responsable del diseño sonoro del cortometraje— en calidad de adscripto, dirigido por el Profesor Andrés Duarte Loza. El estudio se centró en el desarrollo de un análisis del diseño sonoro del cortometraje enfocado en sus funciones narrativas. El trabajo utiliza como herramienta central un dispositivo gráfico de producción y análisis creado por la cátedra Diseño sonoro: el guion técnico sonovisual.

Palabras clave: cine, análisis, Diseño sonoro, narrativa

### Metodología para el análisis sonovisual de *Ecos*

La propuesta de análisis sonovisual<sup>1</sup> de la cátedra Diseño Sonoro se basa en el diseño de una matriz de datos sustentada principalmente por las categorías de plano sonoro (perspectiva sonora) y espacio sonoro (Duarte Loza, 2019), que conforman las unidades de análisis principales. Éstas son articuladas con el guion literario, que es considerado como el primer organizador narrativo del relato. En la actualidad, el trabajo final de producción y análisis dentro de la cursada del seminario involucra, en la etapa de la preproducción del audiovisual, la elaboración de un *guion técnico sonovisual*. Este guion pone énfasis en la dimensión sonora —por sobre la visual— estructurándola principalmente sobre las categorías de espacio sonoro y de plano sonoro. Por ese motivo, el desarrollo del *análisis sonovisual* incluye un *guion técnico sonovisual* —como herramienta gráfica— para el análisis del diseño de la banda sonora del cortometraje *Ecos*. Además de las categorías mencionadas, *Ecos* aborda para el análisis de su diseño sonoro otra categoría fundamental, en articulación con la dimensión narrativa, que es la de transición sonora como veremos a continuación.

### Las transiciones sonoras como articuladores narrativos

A lo largo del cortometraje tanto la música como los efectos sonoros son utilizados como elementos transicionales ligados directamente a la construcción del universo ficcional en el que se sitúa la narración del corto (diégesis). Los diferentes niveles de la

---

<sup>1</sup> El concepto sonovisual, desde la perspectiva de la cátedra Diseño Sonoro, es empleado para toda producción audiovisual cuya génesis y realización sitúan al diseño sonoro y a la dimensión sonora (sonido y música) como elementos estructurales de su construcción narrativa.

banda sonora adoptan una función constituyente del relato, ligados estrechamente a la construcción de sentido con respecto a la dimensión narrativa del guion. Funcionando, por un lado, como sustento de los puntos de giro y por el otro, como articuladores formales entre las escenas y entre los espacios físicos y psíquicos. Dichas articulaciones se implementan como transiciones, mediante el uso de distintos recursos compositivos. Éstos están basados en procedimientos aditivos, con la función de guiar la percepción del espectador — por medio de un mapa de señales acústicas— hacia el umbral que separa una escena y la siguiente y, entre los diferentes espacios sonoros que conforman la diégesis. Para la implementación de dichas premisas, se realizaron solapamientos o imbricaciones a través de:

- 1- El proceso de enmascaramiento de un sonido: por el cual un sonido procedente del espacio sonoro intradiegético (Duarte Loza, 2021, p.156), es eclipsado o solapado por otro sonido procedente de otro espacio sonoro (metadiegético) y viceversa.
- 2- La anticipación de un sonido constitutivo de una escena: en la escena que la precede o la anticipación de un espacio sonoro en otro anterior.

Los recursos sonoros predominantes utilizados en términos narrativos los clasificaremos según las siguientes categorías:

**Montaje sonoro paralelo:** Se da cuando el sonido que forma parte de uno de los espacios sonoros de una escena se superpone a uno de los espacios sonoros de otra. La prolongación de un sonido o la música de una escena en otra tiene una incidencia de índole narrativa en el espectador, a la vez que instala una línea de continuidad temporal entre los diferentes universos construidos y las distintas escenas.

**Flash-back sonoro:** Se da cuando en una escena se superpone la música o algún elemento sonoro de una escena pasada (no contigua) o remite a sucesos anteriores al tiempo en que transcurre el relato, generando un vínculo narrativo entre las diferentes escenas y los sucesos remitidos.

**Flash-forward sonoro:** Se da cuando en una escena se superpone la música o algún elemento sonoro de una escena futura (no contigua), generando un vínculo narrativo entre las diferentes escenas y los sucesos remitidos dentro de éstas.

**Anticipación o Prolongación sonora:** Se da cuando la música o un objeto sonoro de una escena se anticipa o prolonga en la escena contigua, generando la continuidad del relato mediante la articulación sobre un elemento pivote.

Guión técnico sonovisual (Ecos): el uso narrativo de los distintos elementos constituyentes de la banda sonora

Escena 1		Tiempo: [00:00 - 00:34]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION
1	Secuencia. Detalle Comida, Plano Medio.	Muriel está cortando morrones escuchando música y tarareando las canciones. Muriel termina de cortar los morrones y los aloja sobre una sartén que está en la cocina a fuego lento. Toma una cuchara de madera y revuelve. Deja la cuchara en la mesada y se dirige hacia la alacena.
<b>SONIDO</b>		
<b>Espacio Sonoro</b>		<b>Plano Sonoro:</b> Dentro de campo
Intradiegético.		Primer Plano.      Segundo Plano.
Comida friéndose manipulado para destacarse en la escena. Programa Radial.		Ambiente.      Ambiente.
		Comida friéndose.      Radio sonando con programa Radial.

El corto comienza con la ausencia de elementos visuales y la presencia de un material sonoro que será utilizado repetidas veces en los momentos de clímax planteados por el guión: el sonido del ambiente interior de un automóvil en movimiento manipulado digitalmente. En este material sonoro, se puede percibir un proceso aditivo que no solo genera la ambientación sonora —anticipando lo que luego se terminará de percibir visualmente como la locación de la escena— sino que también, adquiere un rol narrativo, debido a que incrementa la expectativa y potencia el interrogante sobre qué es lo que se está escuchando realmente. En ese sentido, desde la dimensión sonora, se induce el sentimiento de incertidumbre sobre “lo real y lo irreal”. La tensión se exagera al momento de la aparición del título “ECOS”, mientras suena una sinusoide de frecuencia aguda que presenta el primer indicio narrativo de la historia. Este indicio tiene la función de señalarle al espectador que: “algo no está bien” o “algo no es normal”. Todo el proceso proporciona el sustrato sobre el cual se desarrollará el audiovisual, ya que paulatinamente irán apareciendo nuevos indicios vinculados al eje central del guion en términos narrativos. A su vez, en este momento del corto, se comienzan a revelar materiales sonoros de la locación donde se ubica la escena. Con la función de situar al espectador en el contexto temporal y el entorno físico-geográfico del relato, mediante las acciones del personaje y, a la vez, mediante los sonidos producidos por la radio que está presente en la escena, sonido *on the air*, en el aire (Chion, 2008 [1990], p. 74).

Escena 2		Tiempo: [00:35 - 00:48]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		
1	Secuencia.	Se agacha a la alacena y busca algo. Se escucha una sirena y bocinas. Se detiene por tres segundos con una mirada sutilmente desconcertada, cierra la ventana. Muriel se dirige a buscar especias y estira su mano. Se le cae la radio.		
SONIDO				
Espacio Sonoro		Plano Sonoro 1		
Intradiegético	Metadiegético	Dentro de Campo		
Comida friéndose. Programa Radial.	Sonidos del universo sonoro real enrarecido. Sinusoide muy aguda.	Primer Plano	Segundo Plano	
		Ambiente	Ambiente	
		Comida friéndose.	Programa Radial.	
Espacio Sonoro		Plano Sonoro 2		
Intradiegético	Metadiegético	Fuera de Campo	Dentro de Campo	
Comida friéndose. Programa Radial.	Sonidos del universo sonoro real enrarecidos. Sinusoide muy aguda.	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
		Ambiente	Ambiente	Ambiente
		Sirenas	Comida friéndose.	Programa Radial.

En esta escena se hace evidente la premisa mencionada en la escena anterior. Se hacen presentes materiales sonoros que en primera instancia no puede definirse si son elementos que pertenecen al universo físico-real del personaje o suenan desde un universo imaginario o psíquico<sup>2</sup>. Si bien, se logran escuchar objetos sonoros pertenecientes a la categoría del *foley*, el tratamiento —en cuanto a su espacialidad— que reciben todos los objetos sonoros hace que sea difícil identificar el lugar exacto de procedencia de sus fuentes. En este momento, la escena se caracteriza por una creciente tensión dada por la superposición de los diferentes objetos sonoros presentes en cada grupo (*foley*, ambiente, fx, etc). Dentro del universo sonoro físico-real, podemos encontrar el sonido de los pasos del personaje y de sus movimientos. Sin embargo, lentamente comienza a hacerse presente la sonoridad del interior del automóvil en movimiento, el crepitar de los vegetales con énfasis en el agudo de su espectro armónico y también una sonoridad que adquiere gran relevancia narrativa: el

<sup>2</sup> Ambigüedad de la fuente sonora: real o psíquica.

sonido de una ambulancia. La relevancia de esta sonoridad se da, por un lado, porque es la primera vez que aparece, y, por otro lado, por la significación —que tendrá dentro del relato— el sonido de la sirena. Este último, se encuentra potenciado por lo que Muriel hace visiblemente, debido a que demuestra un alto grado de confusión. Tensión que es apoyada por la incertidumbre y por la expectativa, que anticipan el desenlace. Este objeto sonoro adquiere un gran peso como articulador narrativo, debido a que da a entender que algo traumático le ha pasado a Muriel. Toda esta creciente tensión se encuentra direccionada hacia el momento exacto en el que cierra la ventana. En ese preciso momento, se genera el primer contraste sonoro entre las diferentes dimensiones en las que la historia se está desarrollando. Si bien, visualmente no se hace presente ningún potenciador de esta idea, lo interesante es ver cómo a través de la manipulación del espectro armónico del sonido, se cumple con el objetivo narrativo. En términos acústicos, se pasa de una sonoridad con espectro armónico amplio a otra con un fuerte anclaje en el rango más grave del espectro. Además, con la adición de una senoide de frecuencia aguda —ya escuchada anteriormente— la que comienza a generar un rasgo identitario que establece un vínculo con el estado psíquico-emocional de Muriel.

Escena 3				Tiempo: [00:48 - 01:20]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [00:48 - 01:01]
1	PD.	Detalle de manos de Muriel. Radio se cae.		
SONIDO				
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro de campo	
Intradiegético		Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano
Comida friéndose. Programa Radial. Golpe de mano con radio.		Frascos golpeándose.	Ambiente	Ambiente
			Programa Radial. Frascos golpeándose. Golpe de mano con radio.	Comida friéndose.
Escena 3				Tiempo: [00:48 - 01:20]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:02 - 01:05]
2	PD.	Radio se cae y se salen las pilas. Los pies de Muriel se mueven.		
SONIDO				
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro de campo	
Intradiegético		Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano
Respiración de Muriel. Golpe de la radio con el suelo. Tapa de la pila que se sale. Pilas que se salen.		Comida friéndose.	Ambiente	Ambiente
			Respiración de Muriel. Golpe de la radio con el suelo. Tapa de la pila que se sale. Pilas que se salen.	Comida friéndose.
Escena 3				Tiempo: [00:48 - 01:20]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:05 - 01:10]
3	PD.	Muriel se agacha, agarra la radio y las pilas		
SONIDO				
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro de campo	
Intradiegético			Primer Plano	Segundo Plano
Comida friéndose. Respiración y movimientos de Muriel.			Ambiente	Ambiente
			Respiración y movimientos de Muriel.	Comida Friéndose
Escena 3				Tiempo: [01:10 - 01:20]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:10 - 01:18]
1	PD.	Muriel pone las pilas. Enciende la radio y sintoniza.		
SONIDO				
Espacio Sonoro			Plano Sonoro 1: Dentro de Campo	
Intradiegético		Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano
Comida friéndose.		Sirenas.	Ambiente	Ambiente

Manipulación de pilas y la radio. Sintonización de programas radiales, suena canción "Me importas tu".		Manipulación de pilas y la radio.	Comida friéndose.	
<b>Espacio Sonoro</b>		<b>Plano Sonoro 2</b>		
Intradiegético	Metadiegético	Dentro de Campo		Fuera de Campo
Comida friéndose. Manipulación de pilas y la radio. Sintonización de programas radiales, suena canción "Me importas tu".	Sirenas.	Primer Plano	Tercer Plano	Segundo Plano
		Ambiente	Ambiente	Ambiente
		Canción "Me importas tu" en radio.	Comida friéndose.	Sirenas.
<b>Espacio Sonoro</b>		<b>Plano Sonoro 3</b>		
Intradiegético	Metadiegético	Fuera de Campo		Dentro de Campo
Comida friéndose. Manipulación de pilas y la radio. Sintonización de programas radiales, suena canción "Me importas tu".	Sirenas.	Primer Plano		Segundo Plano
		Ambiente		Ambiente
		Sirenas.		canción "Me importas tu".
				Tercer Plano
				Ambiente
				Comida friéndose.

Esta escena funciona como articulador formal entre la escena 2 y la escena 4.<sup>3</sup> La escena recibe toda la tensión sonora generada en la escena anterior, y mediante la utilización del objeto sonoro del crepitar de la sartén vuelve al espectador al universo físico-real. Este último adquiere cierto rasgo identitario y representativo de dicho universo. Si bien, todo lo que se escucha puede identificarse como sonidos pertenecientes al universo físico-real, existe una sutil exaltación de las sonoridades presentes, como, por ejemplo, la de la manipulación de los frascos y el sonido de la transmisión radial, para potenciar la idea del estado mental alterado en el que se encuentra Muriel. Esta escena tiene la función narrativa de atenuar la tensión, generada en la escena anterior, para dar paso a la próxima escena que será dominada por el universo psicológico de Muriel.

La música intradiegetica, se presenta como un elemento sonoro integrado en el universo de lo físico-real. En el momento en el que Muriel escucha el tema musical de la emisión radial, un crescendo del volumen acompaña la adición de los materiales sonoros incorporados en escenas anteriores (como por ejemplo la sirena y la sinusoide de frecuencia aguda), procedimiento por el cual se genera la tensión necesaria para dinamizar el pasaje hacia el universo psíquico de Muriel, es decir, dentro del espacio sonoro metadiegético. De esta manera la música, al situarse en dos espacios simultáneos y sucesivos, configura un espacio sonoro transdiegético (Duarte Loza, 2021 p. 157).

Escena 4			Tiempo: [01:20 - 01:43]	
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	Tiempo: [01:20 - 01:30]	
1	Medio.	La cocina en oscuridad con una luz intensa que le da a Muriel. Muriel está agachada quieta con su mirada y cabeza hacia abajo.		
SONIDO				
Espacio Sonoro			Plano Sonoro	
Intradiegético	Transdiegético	Metadiegético	Fuera de Campo	Dentro de Campo
Canción "me importas tú" (Piel	Canción "me importas tú"	Comida friéndose	Primer Plano	Segundo Plano
			Ambiente	Ambiente

<sup>3</sup> Son dos universos paralelos y concomitantes enlazados por una transición que intermedia.

Canela <sup>4</sup>	manipulada con EQ, Reverberación, Delay y Shimmer.	combinado con Ruido Rosa.	Canción "me importas tú". Manipulada con EQ, Reverberación, Delay y Shimmer.	Comida friéndose combinado con Ruido Rosa.
<b>Espacio Sonoro</b>			<b>Plano Sonoro</b>	
Intradiegético	Transdiegético	Metadiegético	Fuera de Campo	
Canción "me importas tú"	Canción "me importas tú" manipulada con EQ, Reverberación, Delay y Shimmer.	Comida friéndose combinado con Ruido Rosa.	Primer Plano	
			Ambiente	
			Canción "me importas tú. Manipulada con EQ, Reverberación, Delay y Shimmer. Comida friéndose combinado con Ruido Rosa.	
<b>Escena 4</b>				Tiempo: [01:20 - 01:43]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:30 - 01:33]
2	PP.	Muriel gira su cabeza rápidamente con dirección a la sartén y apaga la radio.		
<b>SONIDO</b>				
<b>Espacio Sonoro</b>			<b>Plano Sonoro: Dentro de Campo</b>	
Intradiegético			Primer Plano	Segundo Plano
Comida friéndose. Respiraciones de Muriel. Canción "me importas tú"			Ambiente	Ambiente
			Comida friéndose. Respiraciones de Muriel.	Canción "me importas tú" en la radio.
<b>Escena 4</b>				Tiempo: [01:20 - 01:43]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:33 - 01:43]
3	Americano de Espalda.	Se dirige hacia el horno y apaga la hornalla. Apoya sus manos en la mesada y con la mirada baja, suspira.		
<b>SONIDO</b>				
<b>Espacio Sonoro</b>			<b>Plano Sonoro: Dentro de Campo</b>	
Intradiegético			Primer Plano	Efectos de Sonido
Movimientos de Muriel. Respiraciones de Muriel. Manipulación de perilla de gas. Comida friéndose.			Ambiente	Ambiente
			Comida friéndose.	Movimientos de Muriel. Respiraciones de Muriel. Manipulación de perilla de gas.

En esta escena el cambio no solo es sonoro como en la escena 2, sino que se da también desde la dimensión visual a través de la representación escenográfica del universo psíquico de Muriel. Se establece definitivamente la asociación del universo psíquico, caracterizado por la sonoridad de componentes graves del espectro armónico, con una exploración de sonoridades con mucha reverberación.

Nuevamente es utilizado el objeto sonoro del crepitar, esta vez, como evento sonoro articulador y pivote entre el universo psíquico y el universo físico-real.

Después de todo lo sucedido se escuchan sonidos de *foley* que delimitan el espacio sonoro intradiegético. Luego del episodio traumático que acaba de sufrir, suena brevemente una sinusoide más aguda que las que habían escuchado anteriormente. Dando a entender el alto estado de confusión que presenta Muriel en este momento, con la omnipresencia de objetos sonoros pertenecientes al universo psíquico de Muriel (espacio sonoro metadiegético). Entre esta escena y la siguiente aparece un nuevo objeto sonoro como articulador formal: el ventilador.

<b>Escena 5</b>				Tiempo: [01:43 - 02:09]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION		Tiempo: [01:43 - 01:50]
1	Americano.	Muriel corta y pincha la comida con el tenedor y se la lleva a la boca.		

<sup>4</sup> Canción Piel Canela interpretada por Eydie Gormé. Presenta una situación ambivalente, puede ser música de fuente tecnológica o también de fuente psicológica (metadiegética) en ambos casos dentro del espacio sonoro intradiegético del universo ficcional.

SONIDO			
Espacio Sonoro		Plano Sonoro: Dentro de Campo	
Intradiegético		Primer Plano	Segundo Plano
Suena el ventilador.		Ambiente	Ambiente
		Ventilador	Room Tone
<b>Escena 5</b>			Tiempo: [01:43 - 02:09]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	
2	PD.	El ventilador gira constantemente	
Tiempo: [01:50 - 01:55]			
SONIDO			
Espacio Sonoro		Plano Sonoro: Dentro de Campo	
Intradiegético		Primer Plano	Segundo Plano
Ventilador.		Ambiente	Ambiente
		Ventilador.	Room Tone.
<b>Escena 5</b>			Tiempo: [01:43 - 02:09]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	
3	PPP.	Muriel mastica lentamente. Tiene su mirada fija.	
Tiempo: [01:55 - 02:05]			
SONIDO			
Espacio Sonoro		Plano Sonoro: Dentro de Campo	
Intradiegético	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano
Ventilador. Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.	Frenos de autos. Risa de una niña.	Ventilador combinado con sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Frenos de autos Risa de una niña.	Room Tone.
<b>Escena 5</b>			Tiempo: [01:43 - 02:09]
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	
4	PD.	El ventilador se detiene	
Tiempo: [02:05 - 02:09]			
SONIDO			
Espacio Sonoro		Plano Sonoro: Dentro de Campo	
Intradiegético	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano
Ventilador.	Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.	Ventilador. Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.	Room Tone.

Esta escena comienza con una prolongación sonora por medio del sonido de ventilador. La escena se caracteriza por la incorporación paulatina de objetos sonoros que se van superponiendo articulados con diferentes circunstancias que se van desarrollando desde la acción. Así como desde el campo de lo visual se produce un recorrido desde una perspectiva más amplia hacia una más puntual o específica, desde el espacio sonoro ocurre algo equivalente, por medio del uso de articuladores visuales para la incorporación de dichas sonoridades. Por ejemplo, en el momento en el que la brisa del ventilador mueve el pelo de Muriel se incorpora el sonido del ambiente interior del automóvil en movimiento. Con el propósito de generar tensión mediante la adición de objetos sonoros pertenecientes al ya definido universo psíquico del personaje. Hasta que se produce el "click" del apagado del ventilador, acompañado de un primerísimo primer plano del ventilador deteniéndose, con la función de articular el paso de esta escena a la siguiente.

Asimismo, se incorpora un elemento sonoro que presenta un nuevo indicio de la historia que se va develando: las frenadas bruscas de automóviles y la risa de una niña. Éstos funcionan como flashbacks sonoros sin un correlato visual, pero establecen el marco contextual sobre el cual se desarrolla la historia. Desde una visión macro formal de la composición del corto, estos elementos son utilizados como parte de una gran transición hacia las escenas del desenlace. La utilización de estos elementos funciona como anticipaciones de la textura sonora final donde se harán presentes todos estos elementos mancomunados, y también como una anticipación narrativa que refiere a la historia que subyace y completa el sentido de la narración más evidente.

Escena 6			Tiempo: [02:09 - 02:25]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	Tiempo: [02:09 - 02:17]		
1	Americano a pecho. Pan Focus.	Muriel con el cable en la mano, suspira. Lo traslada hacia el otro lado del living pasando por los sillones y la mesa ratona. Muriel mira hacia la mesa ratona donde se haya un portarretrato con una foto. Muriel se queda quieta.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro de Campo		
Intradiegético		Primer Plano.	Segundo Plano.		
Movimientos de Muriel. Pasos de Muriel.		Pasos de Muriel.	Ambiente.		
			Movimientos de Muriel. Room Tone.		
Escena 6			Tiempo: [02:09 - 02:25]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	Tiempo: [02:17 - 02:20]		
2	PD.	Detalle de portarretrato con foto familiar.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Planos Sonoros: Fuera de Campo		
Transdiegético		Metadiegético	Primer Plano		Tercer Plano
Risa de una niña. Sinusoide muy aguda.		Sonido del universo sonoro real enrarecido. Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Frenos de autos.	Ambiente	FX	Ambiente
			Frenos de autos. Risa de una niña.	Sinusoide muy aguda. Luz de giro.	Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Sonido del universo sonoro real enrarecido.
Escena 6			Tiempo: [02:09 - 02:25]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION	Tiempo: [02:20 - 02:25]		
3	PD.	Ventilador cayéndose.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Fuera de Campo		
Transdiegético		Primer Plano	Segundo Plano		
Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Sinusoide muy aguda. Frenos de autos. Risa de una niña. Choque de autos. Cancion "me importas tú".		Ambiente	FX	Ambiente	
		Frenos de autos. Choque de autos. Risa de una niña. Canción "me importas tú".	Sinusoide muy aguda.	Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.	

Esta escena es uno de los bloques con mayor intensidad sonora y donde se incorpora un segundo personaje en la historia: una niña que es introducida mediante un facilitador visual —una fotografía— combinado con un objeto sonoro que ya había aparecido anteriormente: la risa de la niña. La escena comienza con el *room tone* de la locación y los sonidos pertenecientes al *foley* que configuran el espacio sonoro intradiegético de la escena. Desde la dimensión sonora nuevamente se produce un nuevo proceso aditivo de superposición de objetos sonoros, con una direccionalidad que se dirige hacia un el punto cúlmine. Este proceso consiste en el cambio súbito por contraste entre un bloque de amplio espectro armónico y volumen y una sola frecuencia aguda dada por una sinusoide, en el exacto momento en que el personaje suelta el ventilador y éste cae en cámara lenta.

A diferencia de los casos abordados con anterioridad, donde los disparadores son elementos sonoros, en este caso, la tensión de la escena es construida mediante un disparador visual. El instante de la caída del ventilador será el final de este bloque, sin embargo, narrativamente cumple una función muy importante, ya que en este momento suceden dos eventos nuevos, uno sonoro y otro visual (convergencia narrativa, articulador audiovisual), y ambas buscan reflejar los mismos conceptos narrativos o palabras claves: la ausencia y la detención. Esta idea de ausencia y detención quiere concentrar toda la atención del espectador en el momento del choque del ventilador contra el suelo que será el comienzo de la siguiente escena.



Escena 7			Tiempo: [02:19 - 02:26]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION			
1	PP.	Muriel se cubre la cara con sus brazos. Se descubre y mueve su cabeza para muchos lados.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro y Fuera de Campo		
Intradiegético	Transdiegético	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
Llantos de Muriel. Gritos de Muriel.	Canción "Me importas tú"	Frenos de autos.	Ambiente Sollozos de Muriel. Sirenas. Choque de autos. Bocinas de autos.	FX Canción "me importas tú".	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.
Escena 7			Tiempo: [02:26 - 02:28]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION			
2	PP.	Mueve su cuerpo con impacto y bruscamente hacia varios lados.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro y Fuera de Campo		
Intradiegético.	Transdiegético.	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
Llantos de Muriel. Gritos de Muriel.	Canción "me importas tú".	Frenos de autos.	Ambiente Sollozos de Muriel. Sirenas. Choque de autos. Bocinas de autos.	FX Canción "me importas tú".	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.
Escena 7			Tiempo: [02:28 - 02:30]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION			
3	PP.	Llora. Llora más fuerte y con mucha expresión.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro y Fuera de Campo		
Intradiegético.	Transdiegético.	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
Llantos de Muriel. Gritos de Muriel.	Canción "me importas tú".	Frenos de autos.	Ambiente Sollozos de Muriel. Sirenas. Choque de autos. Bocinas de autos.	FX Canción "me importas tú".	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.
Escena 7			Tiempo: [02:31 - 02:33]		
Plano	Tipo de Plano	DESCRIPCION			
4	PP.	Mueve su cabeza en varios sentidos y sus pelos le cubre la cara.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro y Fuera de Campo		
Intradiegético.	Transdiegético.	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
Llantos de Muriel. Gritos de Muriel.	Canción "me importas tú".	Frenos de autos.	Ambiente Sollozos de Muriel. Sirenas. Choque de autos. Bocinas de autos.	FX Canción "me importas tú".	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.
Escena 7			Tiempo: [02:33 - 02:40]		
Plano	TAMAÑO	DESCRIPCION			
5	General.	Se arrodilla y llora.			
SONIDO					
Espacio Sonoro			Plano Sonoro: Dentro y Fuera de Campo		
Intradiegético.	Transdiegético.	Metadiegético	Primer Plano	Segundo Plano	Tercer Plano
Sollozos de Muriel. Respiraciones.	Canción "me importas tú" manipulada con EQ, Reverberación, Delay y Shimmer. Sinusoide muy aguda. Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento.	Luz de Giro de Auto.	Ambiente Sollozos de Muriel. Respiraciones.	FX Canción "me importas tú".	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Luz de giro de auto.

Del silencio acompañado por la sinusoide en el momento de la convergencia narrativa de la escena anterior, pasamos a estar en presencia del estribillo de la canción Piel

Canela. La elección de esta canción se apoya sobre el nivel simbólico ya que es representativa del universo psíquico del personaje. Los versos de su letra: “Me importas tú...y nadie más que tú...y solamente tú...y nadie más que tú”, se tornan sumamente significativos al conectar con el trauma emocional y el grado de obsesión de Muriel. El efecto es enfatizado por medio de una gran reverberación. Este bloque es el clímax principal del corto, donde la historia se devela por completo y los nuevos materiales sonoros (choques y automóviles que pasan velozmente), terminan de clarificar y completar los diferentes aspectos del pasado traumático de Muriel.

Créditos (Escena 8)		Tiempo: [02:40 - Final]	
Plano	TAMAÑO	DESCRIPCION	
1	General.	Créditos finales.	
SONIDO			
Espacio Sonoro		Plano Sonoro: Fuera de Campo	
Metadieгético		Primer Plano	Segundo Plano Tercer Plano
Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Sinusoide muy aguda. Sonido de luz de giro enrarecida.		Ambiente Sonido de luz de giro enrarecida.	Ambiente Sonido del ambiente interior de un auto en movimiento. Sinusoide muy aguda.

En los créditos ocurren pocos eventos visuales, lo que induce a dirigir la atención sobre los objetos sonoros que poseen una gran carga poética y narrativa. Según las convenciones, los créditos no configuran, en sí mismo, una escena debido a que usualmente el guión ya ha desplegado —ante los espectadores— la totalidad del relato. Sin embargo, en *Ecos*, para poder reconstruir la historia completa de Muriel, en los créditos se está diciendo algo más a través del sonido. La utilización de dos objetos sonoros a saber: el sonido del automóvil en movimiento y el sonido de las balizas del automóvil —que aparecen por primera vez— y que, poco a poco, van bajando su tempo, aluden metafóricamente a las ideas de continuidad y de detención. Ambas ideas refieren a la psiquis de Muriel, quien sigue adelante con su vida, pero detenida y atrapada en el espacio-tiempo del hecho traumático que la aflige<sup>5</sup>.

### Consideraciones finales

El análisis sonovisual del cortometraje *Ecos* (2018), enfocado en las funciones narrativas del diseño sonoro, da cuenta de su riqueza en cuanto al tratamiento narrativo de los espacios sonoros. Los distintos espacios sonoros se constituyen en sí como los conductores principales de la trama narrativa y los núcleos del relato. Los acontecimientos recreados en el relato pueden ser únicamente reconstruidos a través de la información acústica provista por los efectos sonoros y la música (con ausencia total de diálogos). El uso exhaustivo de diferentes técnicas de transición sonora otorga cohesión y da continuidad a estos espacios sonoros que, en principio, se presentan como antagonistas y en conflicto y que, promediando el desenlace, confluyen en una unidad orgánica.

La música abandona completamente su uso convencional extradiegético, y se presenta como factor articulador entre distintos momentos de la trama. Es presentada, en el comienzo, dentro de un espacio aparentemente intradieгético del universo ficcional para inmediatamente situarse dentro de un espacio sonoro metadieгético (psicológico) constituyéndose como un articulador fundamental entre los diferentes espacios sonoros que recrean tanto el universo físico-real como el psíquico.

<sup>5</sup> Nivel simbólico: son “ecos” de los golpes y tragedias de la vida y la existencia. La resonancia de los hechos traumáticos en la vida cotidiana. Una resonancia que excede lo que puede ser evidenciado por las palabras y las imágenes.

Dentro de los efectos sonoros, es esencial el uso del *foley* como elemento narrativo aplicado a la construcción de los diferentes espacios sonoros. El ambiente interior del automóvil se relaciona con el espacio psíquico de Muriel, que es atravesada por la experiencia traumática que ha vivido. Mostrando que ese universo físico-real externo, de su cotidianidad, se entrelaza constantemente con el psicológico-interno y viceversa.

Por su alto desarrollo en relación con la dimensión narrativa del sonido podemos afirmar que *ECOS* se ubica como un cortometraje modelo dentro del paradigma sonovisual de las artes audiovisuales.

### Referencias bibliográficas

CHION, Michel (2008 [1990]) *La Audiovisión "Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido"*. Buenos Aires: Paidós.

DUARTE LOZA, Andrés. (2021) *Soundscapes narrativos en el cine: tres bandas sonoras de Tōru Takemitsu (1962-1966)*. Revista Música, v.21 n.1, p. 131-204. Universidad de São Paulo.

Disponible en: <https://www.revistas.usp.br/revistamusica/article/view/188829/174433>

\_\_\_\_\_ (2019) *El diseño del espacio sonoro cinematográfico*. En: Apuntes de cátedra, Seminario Diseño Sonoro, Facultad de Artes, UNLP.

ECOS (2018) cortometraje. Realizado por Tomas Pullido, Ramiro Maluendez, Federico Aguirre, Dario Recalde y Matías Melucci.

Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=b-r5SYFbUk>