



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL DISEÑO SONORO COMO ELEMENTO PARA POTENCIAR LA
CARACTERIZACIÓN Y ESTADO ANÍMICO DE PERSONAJES

ANDREA CAMILA ECHEVERRÍA RENDÓN

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

EL DISEÑO SONORO COMO ELEMENTO PARA POTENCIAR LA
CARACTERIZACIÓN Y ESTADO ANÍMICO DE PERSONAJES

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciatura en Cine

Profesora guía
Ana Gabriela Yánez Moncayo.

Autor
Andrea Camila Echeverría Rendón

2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo El Diseño Sonoro como Elemento para Potenciar la Caracterización y Estado Anímico de Personajes, a través de reuniones periódicas con el estudiante Andrea Camila Echeverría Rendón, en el semestre 2020-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación



Ana Gabriela Yáñez Moncayo.

CI 172160670-3

DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, El Diseño Sonoro como Elemento para Potenciar la Caracterización y Estado Anímico de Personajes, de la estudiante Andrea Camila Echeverría Rendón, en el semestre 2020-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Anahí Hoeneisen

Anahí Hoeneisen Terán.

CI: 170545886-5

DECLARACIÓN DE PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, El Diseño Sonoro como Elemento para Potenciar la Caracterización y Estado Anímico de Personajes, de la estudiante Andrea Camila Echeverría Rendón, en el semestre 2020-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.



Galo Andrés Semblantes Valdez.

CI: 171350391-2

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Andrea Camila Echeverría Rendón

CI: 172149808-5

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por apoyarme en este camino desde el momento que decidí elegirlo. A mis compañeros por confiar en mi trabajo a lo largo de la carrera y a Gaby mi tutora y profesora quien creyó en la fortaleza y diferencia de éste, mi proyecto y quien estuvo a lo largo de las dificultades que se han presentado.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi hermana
gemela, mi otra mitad y mi
complemento artístico. A mi mamá y
mi papá que sufrieron y se alegraron
a medida que avanzaba y se
presentaba un obstáculo, pero que
nunca me dejaron que renunciara a
cumplir esta meta.

RESUMEN

El presente trabajo, investiga cómo el diseño sonoro tiene la habilidad de transmitir el sentir de un personaje. De igual forma, analiza cómo éste se ha convertido en una herramienta utilizada desde la conceptualización del guion, para potenciar la caracterización de su o sus personajes. Así, tiene como finalidad, demostrar que al usar un diseño sonoro en otras áreas artísticas como la pintura, le otorga la posibilidad de ahondar en un cuadro, y lo hace desde el POV de quien está retratado.

ABSTRACT

The actual paper investigates how sound design has the ability to transmit the feeling of a character. At the same time, it analyzes how it has become a tool used during the conceptualization of the script. The objective is to enhance the characterization of his or her characters. So, its purpose is to demonstrate that using a sound design in other artistic areas such as painting, it gives the opportunity to deepen into a painting, and it does it from the person's POV.

ÍNDICE

1 INTRODUCCION.....	1
2 FUNDAMENTACIÓN	3
2.1 PROPUESTA	13
3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	16
REFERENCIAS.....	17

1 INTRODUCCION

¿Es posible resignificar una presencia sonora desde lo emocional de un personaje? En el cine contemporáneo el sonido se ha ido inmiscuyendo cada vez más durante la trama gracias a la fuerte relación entre el mismo y la imagen. Esto ha sido posible a raíz de la imaginación de los diseñadores de sonido. De esta manera, se tiene una historia con un concepto más completo, al implementar el sonido como una manera de manifestar o comunicar algo mayor que solo su lugar implícito en el encuadre. A pesar de ello, hoy en día el trabajo de un diseñador de sonido se ve reflejado en otras expresiones artísticas, permitiendo dar más vida a las mismas.

Una de ellas es la pintura, que con el tiempo ha ido complementándose con distintas herramientas para lograr transmitir de mejor manera lo que está retratado. Entonces, este logro se convierte en una experiencia sensorial para el espectador. De esta manera, en el video ensayo propuesto se analizará cómo el sonido influye en la caracterización de sus personajes desde su estado anímico. También se reconocerá la manera en la cual el arte de la pintura ha sido clave para el encuadre de una película. Todo esto, tiene como finalidad diseñar el sonido en el cuadro *Los Guandos* (1941) del pintor ecuatoriano Eduardo Kingman. Así, se podría guiar a una lectura empática del espectador frente al cuadro.

Entonces, el análisis partirá del POV de sus personajes tanto en el conjunto de escenas de las películas a mostrar, como la composición sonora del cuadro. La composición se hará a partir de un mapa sonoro que se trazará a medida que se analizan las escenas, terminando en un paisaje sonoro completo. En el análisis y la demostración, se enfocará el comportamiento de elementos naturales como base de la creación de ambientes mismos que, bajo el manejo de sus timbres, transmitan la emocionalidad del personaje con respecto al lugar donde se desenvuelvan.

En efecto, lo mismo se nota en *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2017) y *La ciénaga* (Martel, 2001), obras referenciales que a pesar de ser películas de géneros diferentes, emplean los elementos sonoros para potenciar la trama. El enfoque de estudio en ambas películas será la utilización de los fenómenos y elementos de la naturaleza como el sonido de los cuervos y la tormenta respectivamente, en la construcción del personaje ante su entorno. Por otro lado, se analizará *Lady J* (Moret, 2018) y *Beueu* (Houlberg, 2010), obras secundarias que mantienen la misma línea de utilización del diseño sonoro, y que servirán como elemento que apoye a los temas a tratar con las obras principales. Así también, el diseño sonoro de los ambientes y su resignificación estará orientado a partir del punto de vista narrativo, elemento a analizar a partir del estudio del artículo de Randy Thom *Diseñando una película para el sonido* (1999).

Al otorgarle importancia a un sonido que represente una parte del personaje, se le permite aportar en la acción emotiva del mismo, y también, del que mira. De esta manera, el diseño sonoro en el cuadro se basará en la utilización de los recursos que rodeen a sus personajes en la situación por la que están pasando y el lugar donde se mueven e interactúan.

2 FUNDAMENTACIÓN

El sonido aparece como pilar en el trabajo cinematográfico, para potenciar la creación de una obra. Sin embargo, muchos directores no consideran al sonido parte del diálogo que implica hacer una película. Esperan que el sonido se diseñe luego o en su defecto, sirva para arreglar o disfrazar otras falencias en la post producción. Pues no, el sonido realmente está presente para realzar una historia en conjunto con las otras áreas. Para ello, se necesita que su presencia sea tomada en cuenta por el guionista desde el inicio a la hora de relatar la historia. De esa manera el diseño de sonido estará cumpliendo la misma función de las otras áreas para ayudar a que la historia se fortalezca y consiga su evolución propia.

Entonces, el diseño sonoro necesita ser explorado desde la concepción de la historia detrás de la obra. Es decir, que el guion sea escrito para el sonido de igual forma que lo hace para el diseño de producción, por ejemplo. De forma común se entiende que “es muy útil tener un “buen” sonido para realzar lo visual y para arraigar las imágenes a una especie de realidad temporal” (Thom, 1999). Thom asegura que esto está presente durante las consideraciones de muchos directores a la hora de pensar en la parte auditiva. Sin embargo, esto no solo implica que el sonido no está aportando algo sino está siendo obligado a mantenerse al margen. De esta manera la historia pierde el potencial que se le puede otorgar si al diseño sonoro no se le permite influenciar en otras áreas y permitirse ser influenciado por ella también. Por consiguiente, el diseño sonoro necesita y debería realmente estar presente en conjunto con las demás áreas, en una suerte de trenzar hilos al punto de formar una cuerda, la cual sería la película. De modo que, desde el diseño sonoro se podrá seguir una línea, a partir de la cual se puedan trazar otras.

Dentro del proceso de diseño, es importante identificar el punto de vista (POV) que proviene de uno o más personajes, ya que el espectador necesita conectar con este recurso a fin de empatizar con lo que le sucede en la trama. Comprender el POV permite conocer más al personaje al grado de poder escuchar lo mismo que él.

Asimismo, su importancia recae en cómo esté construido desde el guion en una película. Con respecto a la pintura, ocurre lo mismo, por lo general en un cuadro se tiene uno o varios personajes que marcan el punto de vista en la obra. Su intención es que el espectador se identifique con el personaje y lo hace a través de la experiencia que tiene de posicionarse en su perspectiva. Esto significa que pueda ver, sentir y escuchar como lo hace el protagonista. Durante el ensayo *Diseñando una película para el sonido*, (1999), Randy Thom hace una reflexión acerca de cómo la conceptualización y creación de una película le debe su potencial al diseño sonoro. Analiza las consideraciones de directores a la parte sonora y cómo tomando en cuenta al diseño sonoro, la historia se carga de emocionalidad al punto de poder traspasar la pantalla y ser absorbida por el espectador.

Es así como Thom menciona que si “no hay momentos en que nuestro personaje tiene permitido oír el mundo alrededor de él, entonces el público está privado de una dimensión importante de la vida de ÉL” (Thom, 1999). Esta dimensión de la que habla, es la sensación que el observador puede percibir y comprender como si conociera realmente las emociones del personaje o como si en realidad estuviese en el lugar donde habita el protagonista. En otras palabras, esta dimensión (POV) le da al espectador la oportunidad de descifrar el mundo ficcional a partir de sus propias emociones, tornándose en una actividad inconsciente, una experiencia.

Otro punto a considerar para un buen diseño sonoro es el espacio de trabajo de este. Es decir, la locación o el set ya que el sonido va a incidir en la estructura de la escena. Por lo tanto, al tomar en cuenta un lugar, se está haciendo énfasis en qué sonidos éste ofrece o cuáles se pueden diseñar para que tanto el sitio como lo que sucede ahí sea verosímil ante el ojo y oído expectante. De esta manera, una buena secuencia apreciada no implicaría saber distinguir lo visual de lo auditivo ya que estos se balancean para hacerse uno solo. En el cine, es posible considerar al diseño sonoro como una herramienta para brindar información sobre la línea que lleva la historia. Esto quiere decir, que aporta también en la construcción del tono

con el que se lleva la trama. El tono estará determinado por la construcción de ambientes los cuales aporten al desarrollo del personaje en el lugar que se encuentra. Es importante considerar que para que esto suceda, se debe construir el ambiente o paisaje sonoro desde la conceptualización de la historia. Dicho paisaje tiene la capacidad de describir lo que existe fuera de cuadro. Éste no solo puede ser concebido para una película. Su propósito o finalidad se puede encontrar en potenciar otras obras de igual índole artística como la pintura.

Es importante determinar de qué modo se puede aprovechar adecuadamente el poder narrativo del sonido, ya que su grado de participación “va a estar determinado por el uso del tiempo, los lugares, y el punto de vista en la historia, más que por qué tan seguido el guion menciona al sonido” (Thom, 1999). Con el diseño sonoro y desde lo que Thom indica, éste puede ser aplicado a una pintura, ya que cuenta una historia la cual cumple con la función de transmitir emociones u ofrecer un abanico de lecturas para el espectador al igual que sucede en una película. Esto deviene desde los orígenes de este arte pictórico, cuando sirvió como retrato de alguien, algún objeto o lugar para transmitir algo que perdure. En conjunto con el sonido, a dicha representación visual éste le otorgaría más movimiento, y emocionalidad. Esto gracias al tratamiento de timbres y volúmenes entre planos guiados por los elementos retratados que poseen planos de igual forma. Con esto, el diseño sonoro aplicado a la pintura crearía un mapa sonoro, ambientando al espectador a trasladarse y movilizarse dentro de la misma, compartiendo con los personajes en él, su sentir.

En la pintura el ambiente se enmarca de acuerdo a lo que se desea perpetuar en el tiempo. Así, se entiende entonces que el fondo de un cuadro es el espacio donde sus personajes retratados, cuentan su historia. El cine muchas veces se inspira de la pintura a la hora de determinar una estética. Es decir, “no hay que pasar por alto que la puesta en escena teatral le debe mucho a la tradición pictórica (...)” (Palés, 2018). Es por eso que incluso en ciertos encuadres se puede apreciar una pintura

más que solo una puesta en escena. La pintura a pesar de solo retratar algo o alguien, dentro de la misma está implícito el movimiento. Es decir, el cuadro inerte posee un movimiento que le es otorgado por la perspectiva y los elementos retratados que lo conformen. Por esta razón es que en un inicio cuando el cine no conocía los movimientos con *dolly* y demás, el encuadre y lo que estaba en él, daban movimiento.

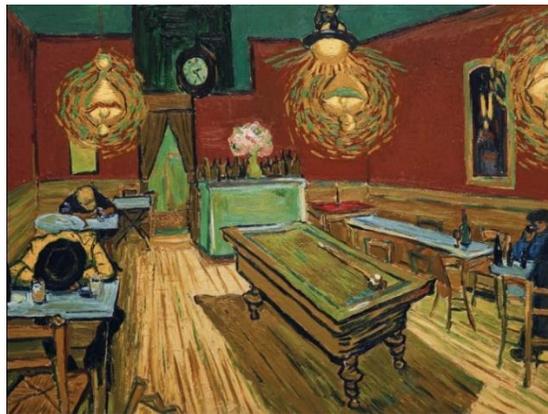


Figura 1. Fotograma de la película “*Loving Vincent*” dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman en el año 2017. Tomado de, Google Imágenes.

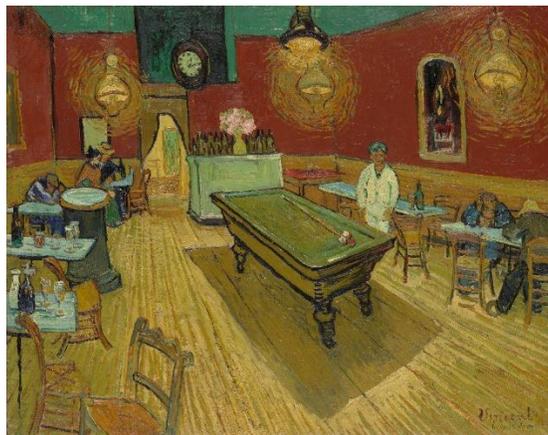


Figura 2. Cuadro “*El café de noche*” pintado por Van Gogh en 1888. La perspectiva le da movimiento y una historia o momento por contar. Tomado de, Google Imágenes.

Estas aristas visuales son base para el análisis durante el video ensayo propuesto, sobre cómo añadiendo un diseño sonoro a escenas de algunas películas donde su encuadre refleje un aire de pieza pictórica, le aportan movilidad y emoción. Dicho

análisis derivará en la creación de un diseño sonoro de *Los Guandos* (Kingman, 1941). Este diseño se centra en la utilización del sonido proporcionado por la locación retratada para acompañar a los personajes en la misma y darle un cuerpo a su estado de ánimo. Estas cualidades de la planeación y aplicación sonora se han encontrado y estudiado en la película *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2019). La película relata el viaje de Armand Roulin por entregar una carta a la familia de Vincent y durante su viaje trata de entender la razón de la muerte aparentemente suicida del pintor. La película animada lleva su estética basada en el estilo de los cuadros de Van Gogh. Esta decisión peculiar lleva una línea de análisis un poco fuera de lo común en cualquier otra película. Prácticamente da vida a ciertos cuadros del pintor y su composición la logra con el movimiento y el diseño sonoro. La trama habla de Van Gogh a pesar de no verlo siempre. Sin embargo, él está presente durante todo el viaje de Roulin por medio del sonido del cuervo en particular. Cuando no se escuchan cuervos, tenemos a Van Gogh encarnado, pero solo durante recuerdos. En la realidad, es el sonido del cuervo el que brinda la sensación de que el pintor está ahí acompañando al protagonista.



Figura 3. Fotograma de la película “*Loving Vincent*” dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman, en el año 2017. Roulin cuestionando el accidente del pintor. De fondo se escuchan ligeramente cuervos, dando presencia al pensamiento de Van Gogh. Tomado de, Netflix.

De esta manera, el diseño sonoro participa de dos formas, una como ambiente donde Roulin se desarrolla y como caracterización de un personaje que en este

caso es Van Gogh. Al pintor, le otorgan el reconocimiento a partir del sonido de uno o varios cuervos, guiando al espectador a permitirse sentir el estado anímico de él. En ocasiones, el constante sonar del cuervo podría considerarse ruido, aunque éste “crea en nosotros una extraña inquietud que carga al sonido de un tremendo valor simbólico” (Arranz, 2010, p.113). Dicho valor que recae en tratar de posicionarse en la mente de Van Gogh y poder sentir cómo fue su mundo interior. A veces tenía momentos de calma y estos se traducen en un cuervo sutil, mientras que cuervos en multitud, dejaban captar el conflicto interno del pintor. Sin embargo, estas lecturas se las concibe desde el personaje de Roulin quien de una u otra manera por su deseo de conocer más sobre el incidente, provocaba esta conexión del sonido de Van Gogh con el espectador.

Otro caso es *Beueu* (Houlberg, 2010) cortometraje donde se observa el empleo del diseño sonoro como reemplazo del diálogo. En él, cuenta la historia de un chico que busca a una chica para entregarle la fotografía que tomó de ella. En la trama se observan varios personajes interactuar con el protagonista, lo peculiar es que cada uno de ellos posee un sonido de diferentes instrumentos. Al asignar a cada uno de ellos un instrumento, se otorga personalidad y aporta a la caracterización de los personajes. Es así, que se tiene el sonido de un trompe o arpa de boca para el protagonista, el cual, por su textura metálica, brinda información de que es alguien frío, observador y exacto con lo que quiere y eso se verá durante su búsqueda y la interacción con otros personajes.

Entonces a más de una caracterización del personaje, el sonido da un sentido en cuanto al género y esto hace que el diseño parta de buscar qué sonidos serán particulares a qué imagen, lugar y sentir: les otorga una personalidad. Todo esto es construido desde la imaginación del diseñador de sonido, y la capacidad de este diseño para ser “bueno y útil a la historia y poderoso, hermoso y vivo, va a ser determinado por el estado del océano en el cual nada, la película” (Thom, 1999). Ese océano está conformado por las influencias entre áreas, que aportándose entre

ellas logran construir ese espacio de trabajo. Un espacio diseñado para la historia y una historia plasmada para el diseño sonoro.

Algo similar ocurre en *La ciénaga* (Martel, 2001), película que habla sobre la separación de una familia tradicional a la par del declive de la clase media en Argentina. La trama se observa desde el POV de Momi, una niña que está en pleno proceso de la adolescencia y está por descubrirse con interrogantes a la par de ver caer a su familia y preguntarse el por qué. El lugar donde se desarrolla la historia permite enriquecer a la misma a nivel sonoro, dándole un papel importante al sonido del trueno. El constante tronar del cielo, sin nunca ver ni sentir que cae el aguacero, hace interesante la lectura de su presencia y su significado. Se expone una familia numerosa pero desde el primer instante, los eventos guían a conocer que no es una familia normal, peca de ser disfuncional por actitudes individualistas. Así, se observa que la película posee las cualidades físicas y sensoriales que “deviene después en experiencia emocional, consiguiendo atmósferas extraordinarias a través de la mezcla del mundo interior de sus protagonistas con el mundo exterior” (Arranz, 2010, p. 137). Ambos mundos, el que rodea a la familia y el que ellos crean en su hogar, son conectados por un solo sonido: el trueno.



Figura 4. Fotograma de la película *La ciénaga* dirigida por Lucrecia Martel en el año 2001. Un trueno suena y Mecha cae sobre copas de vidrio. Solo uno de todos los acompañantes le pide que se levante. De fondo el sonido de aves, insectos y la tormenta acercarse. Tomada de, Google Imágenes.

El sonido en el fotograma, crea un tono mediante el ambiente de fondo que es caótico. Sin embargo, la actuación de sus personajes de desinterés por el accidente que acaba de pasar hace un contraste y en conjunto al ambiente de fondo, da una lectura de cómo son sus personajes, su alrededor y su forma de ser frente a este.

De igual forma, en *Lady J* (Mouret, 2018), se ve el uso del diseño sonoro de sus ambientes, influir en sus personajes. La película cuenta la historia de venganza de una viuda adinerada hacia un marqués quien juega con sus sentimientos. La estética que maneja es una basada en la pintura Rococó. Los encuadres, plasman este estilo en una visión romántica e idílica. Es por eso que el diseño sonoro centra su atención en la construcción del ambiente de un bosque casi fantástico, donde ocurren eventos de amor. El espectador al escuchar este bosque, tiene la posibilidad de conectar con el punto de vista de la viuda, el cual le indica su proceso de enamoramiento y hace que casi pueda sentir como ella. Este diseño de sonido en conjunto con los encuadres y la paleta de colores pasteles; permite que el espectador viaje por la emocionalidad de sus personajes y pueda compartir con ellos, su momento de amor fugaz.

De igual forma, esta intención de crear el tono se la puede llevar a cabo usando una construcción fuera de campo. Esta técnica a más de ser una recursiva, su uso puede aportar a darle un sentido a la imaginación del personaje, y del espectador al verlo. Se debe entender al fuera de campo a todo lo que ocurre por fuera del cuadro que enmarca la acción del momento. Aquello puede ser tanto imagen o sonido y están determinados por el espacio. Por lo tanto, se tiene el espacio que se ve, es decir, el campo y lo que no, el fuera de campo. Si bien se tiene ambos espacios, el fuera de campo puede dejar de serlo en la siguiente escena. Esto se da gracias a los movimientos de cámara o a la hora de editar, facilitando que el cambio entre dentro y fuera de campo logre “que el espacio de la ficción se vaya (re)construyendo progresivamente mediante la sucesión de planos que van facilitando al espectador más información sobre el espacio global donde la ficción se desarrolla” (Martínez

Expósito, 2006). Esto quiere decir que el juego de cambio entre ambos espacios puede servir como una anticipación a algo que sucederá después. El sonido entonces se vuelve un conector entre planos y campos, y es muy útil ya que su versatilidad le permite dar información de lo que sucederá luego, sin dejar de caracterizar un personaje, estado de ánimo o lugar.

En el cine de Lucrecia Martel, el uso del fuera de campo es algo con lo que se la identifica. Así, en su película *La ciénaga* (2001) construye un fuera de campo desde el sonido, en dos escenas icónicas. La primera durante la secuencia de apertura, cuando el ambiente sutilmente indica, con el sonar del trueno en conjunto con los insectos y los sonidos específicos de la utilería, que una desgracia va a pasar. Dicha desgracia, que continúa y procede fuera de campo ya que se escucha y no se observa, permitiendo al espectador imaginar hasta lo peor.



Figura 5. Fotograma de la película *La ciénaga* dirigida por Lucrecia Martel en el año 2001. Se escucha y ve el tronar de los vidrios pero no se ve a Mecha caer sobre ellos. Tomada de, Youtube.

De esta manera, Martel juega con la imaginación del espectador hasta otorgarle el poder de creer que todo lo sabe y que conoce qué es lo que pasó y cuál es su consecuencia. Sin embargo, también puede dejar al espectador con el mínimo de conocimiento y que hasta el final de la película puede o no haber conocido todo.

En la pintura al conjugar un diseño sonoro, se construye el fuera de campo que “podría interpretarse como una mera forma de darle identidad sonora a un determinado espacio (procedimiento típico del sonido audiovisual), pero nuevamente debemos pensar aquí que está subordinado a una articulación más ambiciosa y que involucra a todos los espacios” (Rapan y Constantini, 2016). Esta identidad y su articulación se ven desde la escucha, la cual da paso a una acción que conlleva una emoción. A esta emoción se le otorga un sonido que le permitirá ser percibida de mejor manera fuera del cuadro. Entonces, el fuera de cuadro participa dando ese movimiento que no posee la pintura como una película, consiguiendo que ésta se exprese y pueda llegar a dar un mensaje con la misma intensidad que lo hace una historia de ficción.

De esta manera, se entiende que el diseño sonoro puede ser aprovechado en diferentes tipos de expresiones artísticas, como lo es el cine y la pintura. Ambos mundos comparten elementos que favorecen a la creación de una experiencia sensorial por medio de uno de los sentidos que es la escucha. Así, logra que sus espectadores vivan a través de la pantalla de una película o un cuadro. Estas vivencias crean una conexión entre lo que pasa frente a ellos, con lo que les provoca internamente.

2.1 PROPUESTA

Para el proyecto de tesis se hará un video ensayo analizando el diseño sonoro de tres películas y un cortometraje. A la par se construirá un paisaje sonoro para la pintura *Los Guandos* (1941) del pintor ecuatoriano Eduardo Kingman. De las películas y cortometrajes se hará uso de una escena de cada una de ellas donde se evidencie el empleo del diseño sonoro para la construcción de ambientes que influyeran el estado anímico del personaje, así como potencien a su caracterización. Ya que la creación del paisaje sonoro será sobre un cuadro, los parámetros a analizar de dos de los films será su estética basada en la pintura. De esta manera, se hablará sobre el encuadre de estas escenas y cómo agregando un diseño sonoro a las mismas, potencian la emoción que transmiten.

Por consiguiente, se separarán por temas a tratar como la composición de la escena bajo una estética pictórica dando paso al análisis del comportamiento del sonido en ella. Se separará en referentes que usen el sonido como construcción de un ambiente que transmita la emoción de la escena. Para esta parte se analizará *La ciénaga* (Martel, 2001) y *Lady J* (Moret, 2018), donde plantean una atención particular por los ambientes. Por otro lado, en la siguiente pareja de referentes se analizará el sonido como caracterización de un personaje, aquí se usarán una escena de *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2017) y de *Beuvis* (Houlberg, 2010), films que atienden al empleo de un sonido en particular para caracterizar un personaje. Todo el análisis será guiado por el POV de sus personajes y por el uso del fuera de campo, que potencia la lectura emotiva del espectador y colabora en la imaginación del mismo para identificarse con el personaje encuadrado.

A la par del análisis se trazaré el mapa sonoro del cuadro elegido. Se dividirá la pintura por elementos retratados, los cuales tendrán un sonido diseñado individualmente. *Los Guandos* (1941) es un cuadro que posee dinamismo gracias al estilo del expresionismo. Kingman usa el realismo social del indigenismo

retratando el trabajo explotado por parte de un capataz hacia un grupo de indígenas. Su dinamismo se ve reflejado en la composición de cuadros haciendo que el diseño sonoro de cada elemento tenga su valor de plano. Para éste, se emplearán sonidos naturales en la construcción del ambiente en el que sus personajes se desenvuelven, uno frío y oscuro por una tormenta.

Al dividir por planos, los elementos retratados tendrán su diseño sonoro el cuál se escuchará como resultado del análisis previo de los referentes. Esto con el fin de hilar la relación de la pintura y sonido en el cine, como en este arte en sí. Entonces, el mapa sonoro se verá reflejado en darle el protagonismo momentáneo a cada elemento para dar paso a la conclusión del video ensayo con todo el paisaje sonoro. De esta manera, cuando se analice el comportamiento sonoro del ambiente en una de las escenas, se dará paso al escucha del ambiente en el cuadro. Este proceso se hará con los demás elementos como el grupo de indígenas en quienes se enfocará el diseño sonoro para expresar su estado anímico. Es decir, el diseño estará ejecutado desde el POV de los indígenas como personaje principal de la obra. Para esto, se permitirá escuchar dos cápsulas de sonido previo a el paisaje sonoro, una con el diseño sonoro del grupo de indígenas y otra con el ambiente.

Como el enfoque del paisaje sonoro en el tratamiento del estado anímico de sus personajes, se hará uso particular del sonido de una tormenta que se avecina para crear la expectativa de qué pasa y pasará con el grupo de indígenas. A la par se usará el sonido de respiraciones, quejidos y el caminar de parte del grupo para denotar su cansancio e incluso que están hartos del maltrato de parte del capataz. Este estado anímico evolucionará con el sonar de la tormenta que se aproxima y llegará a su cúspide con el sonido de latigazos en conjunto con el relinche del caballo. Así el clímax se construirá con la evidencia del maltrato hasta que finalmente la tormenta cae, cesando este momento de violencia, dejando que el grupo de indígenas continúe con su caminar.

Esta decisión de emplear el diseño sonoro a otro tipo de arte de la cual el cine le debe su base, demostrará que haciendo uso netamente del fuera de campo a imágenes inmóviles, le aporta más dinamismo y hace que la lectura del espectador ahonde más al grado de convertirse en una experiencia sensorial por completo.

3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El diseño sonoro tiene un papel importante en la conceptualización y elaboración de una historia. Éste incide en la caracterización de sus personajes y lo hace desde el trabajo del estado anímico de los mismos. El tratamiento del sonido puede ser tal, que logre incluso tomar el lugar del diálogo o de la acción, para conectar con su protagonista. Así, la conexión estará determinada por el POV del personaje. El objetivo de poder cooperar desde el sonido en la historia, se verá alcanzado en cómo el espectador llega a empatizar con la persona que mira en pantalla.

Tal es el caso, que se puede ver en películas como *Loving Vincent* (Kobiela y Welchman, 2017) que utiliza el sonido de un animal para representar uno de sus personajes. A la par que juegan con el timbre de éste, para enfatizar los cambios de humor, los mismos que conectan con los del protagonista. Por otro lado, es evidente en películas como *La ciénaga* (Martel, 2001) que el diseño sonoro usado en la construcción del ambiente, potencia a sus personajes, ya que, a partir de él, se brinda información de su mundo interior, del entorno en el que se desarrollan y cómo reaccionan ante este. A pesar de esto, existen varias herramientas para lograrlo y una de ellas es el fuera de campo que se ve utilizado en *La ciénaga*.

De esta manera, se puede decir que el diseño sonoro es aplicable desde esta herramienta no solo al cine, sino a otras manifestaciones artísticas como la pintura, ya que ésta también retrata personajes. A un cuadro se le otorga la posibilidad de transmitir de mejor manera, traspasando la barrera de lo estático. Este resultado se debe a que el movimiento se logra con la perspectiva de los elementos en conjunto con un diseño sonoro. Así, como resultado del video ensayo, se verifica que al usar un diseño sonoro en el cuadro *Los Guandos* (Kingman, 1941), el espectador logra conectar con el sufrimiento de los indígenas que fueron tratados como esclavos en un ambiente hostil. Lo hace desde la construcción sonora de un fuera de campo.

REFERENCIAS

- Arranz, V. (2010). *Nueva concepción del sonido audiovisual y los efectos expresivos en el cine contemporáneo*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Martínez Expósito, A. (2006). Organización semiológica del espacio y del tiempo en el cine. *Alpha (Osorno)*, (23), 181-200
doi:10.4067/S0718-22012006000200011
- Niedermayer, F. y Mouret, E. 2018. *Lady J*. País de origen: Francia.
- Palés, S. (2018). La influencia pictórica en la representación espacial del cine de los orígenes. La relación campo-fuera de campo desde el cine de Georges Méliès. *Rev Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*.16, 15-33
Recuperado de <http://revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=440&path%5B%5D=474>
- Romero, D. y Houlberg, J. 2010. *BEUEU*. País de origen: Ecuador.
- Stantic, L. y Martel, L. 2001. *La ciénaga*. País de origen: Argentina.
- Thom, R. (1999). Designing a movie for sound. *FilmSound.org Learning Space dedicated to the Art and Analyses of Film Sound Design*.
http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm
- Welchman, H. y Kobiela, D y Welchman, H. 2017. *Loving Vincent*. País de origen: Polonia.

