

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**El poder narrativo del sonido:  
El sonido como herramienta narrativa en la  
película El laberinto del fauno**

**Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicaciones  
que presenta la Bachiller:**

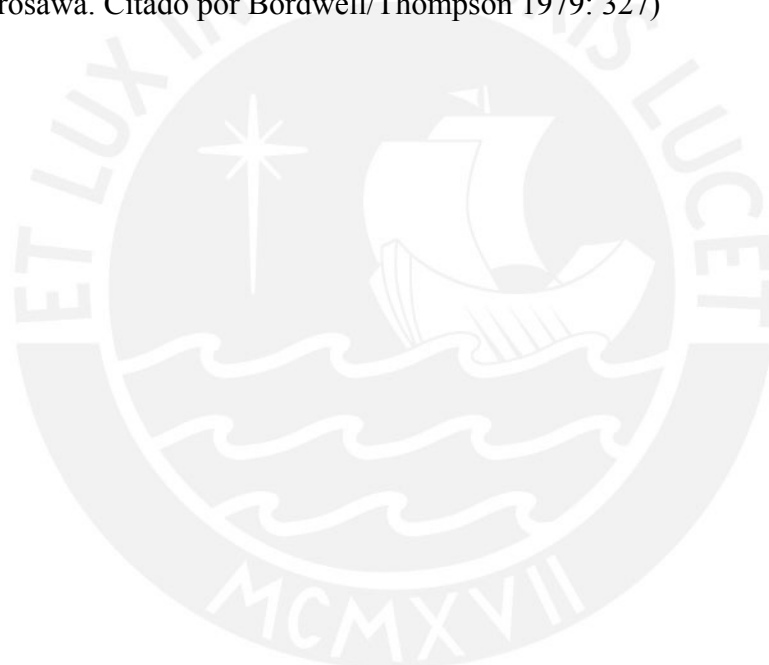
**INÉS VALENZUELA GARCÍA**

**GIULIANA CASSANO ITURRI:**

**LIMA, JUNIO DE 2012**

**“«El momento más emocionante», afirma Akira Kurosawa, «es el momento en que añado el sonido. ...En ese momento, tiemblo.»”**

(Akira Kurosawa. Citado por Bordwell/Thompson 1979: 327)



## ÍNDICE

### \* INTRODUCCIÓN

## 1. PLANTEAMIENTO DEL TEMA

### 1.1. Tema de investigación

#### 1.1.1. Objeto de estudio

#### 1.1.2. Justificación

### 1.2. Antecedentes en el campo del sonido audiovisual

#### 1.2.1. Antecedentes teórico-conceptuales

#### 1.2.2. Antecedentes de investigación

### 1.3. Hipótesis y Objetivos de investigación

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Narración Audiovisual: Teoría y herramientas narrativas

#### 2.1.1. Narración

#### 2.1.2. Narración Audiovisual

#### 2.1.3. Herramientas narrativas visuales: planos, ángulos y movimientos de cámara

### 2.2. El poder de significación del sonido en productos audiovisuales

#### 2.2.1. El sonido en los productos audiovisuales

##### 2.2.1.1. El valor del sonido audiovisual: aporte y funciones

##### 2.2.1.2. Relaciones audio-visuales: sonido e imagen

- 2.2.2. Los elementos de la banda sonora
- 2.2.3. Características de los elementos de la banda sonora
  - 2.2.3.1. Naturaleza y procedencia
  - 2.2.3.2. El espacio sonoro: los planos y la perspectiva sonora
  - 2.2.3.3. Características sonoras de los elementos de la banda
  - 2.2.3.4. Información y significado – El color sonoro-conceptual

### **2.3. El Laberinto del Fauno**

- 2.3.1. La historia de la película
- 2.3.2. Sobre el equipo técnico
- 2.3.3. La importancia del diseño sonoro en El laberinto del fauno

## **3. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **3.1. Resumen del problema de investigación**

### **3.2. Metodología de investigación: Análisis de contenido**

## **4. RESULTADOS: Presentación, descripción e interpretación de resultados**

### **4.1. Secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”**

- 4.1.1. Guión: secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”
- 4.1.2. Matriz de análisis de contenido secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”
- 4.1.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados secuencia 1 – “Camino a la casa del Capitán”

### **4.2. Secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”**

- 4.2.1. Guión: secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”



- 4.2.2. Matriz de análisis de contenido: secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”
  - 4.2.2.1. En la habitación
  - 4.2.2.2. Durante el inserto
- 4.2.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados secuencia 2 – “Primera noche en la casa del Capitán”

#### **4.3. Secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”**

- 4.3.1. Guión: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”
- 4.3.2. Matriz de análisis de contenido: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”
- 4.3.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”

#### **4.4. Secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”**

- 4.4.1. Guión: secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”
- 4.4.2. Matriz de análisis de contenido: secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”
  - 4.4.2.1. La persecución a caballo
  - 4.4.2.2. La primera prueba - el sapo en el árbol
- 4.4.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”
  - 4.4.3.1. La persecución a caballo
  - 4.4.3.2. La primera prueba - el sapo en el árbol
  - 4.4.3.3. El paralelo – nexos y contrastes entre ambas escenas

## **5. CONCLUSIONES**

## **6. RECOMENDACIONES**

### **\* LISTADO DE CUADROS**

\* **BIBLIOGRAFÍA**

\*\* Nota: Adjunto a esta tesis se encuentra un DVD con las escenas analizadas, a manera de ayuda audiovisual, para su más cómoda lectura.



## **\* INTRODUCCIÓN**

Presento aquí la investigación titulada *El poder narrativo del sonido en los productos audiovisuales: El sonido como herramienta narrativa en 'El laberinto del fauno' de Guillermo Del Toro*. En ella se analiza el diseño de sonido –la identificación de sus elementos, las formas en que estos se presentan y sus interrelaciones- de la película en cuestión, para entender y explicar en qué forma es que estos elementos trabajan entre sí y en conjunto con la imagen (visual), para apoyar la narración de la historia. Consecuentemente, esta investigación busca responder a la pregunta: *¿Cómo aporta el sonido en la película 'El laberinto del fauno' a la narración de la historia?* Y, junto con la resolución de este problema, pretende, en el fondo, hablar del sonido como herramienta narrativa en los productos audiovisuales en general.

Para una mejor comprensión de esta tesis, presento a continuación una suerte de resumen de las partes de la misma, a manera de guía de lectura.

### **Planteamiento del problema**

En primer lugar delimito los parámetros dentro de los cuales se sitúa mi objeto de estudio: el sonido como herramienta narrativa en la película *El laberinto del fauno*. Para ello hago primero una introducción al tema del sonido audiovisual, muchas veces subordinado a la primacía de la imagen, para explicar así la relevancia de un estudio como este. Y en seguida presento brevemente el caso que he elegido para el mismo.

De esta introducción al tema se desprende una pregunta de investigación central: *¿Cómo aporta el sonido en la película 'El laberinto del fauno' a la narración de la historia?* Y de ella, a su vez, una serie de preguntas secundarias, en torno a las relaciones de los distintos elementos de la banda sonora entre sí y con la imagen, al uso del sonido como herramienta narrativa para la caracterización de personajes, la creación de mundos y la atribución de personalidad a los espacios.

Planteo aquí, como justificación al tema de estudio, por un lado, el aporte al campo de la comunicación audiovisual, debido a que hay muy poca investigación con respecto al tema del sonido, tan importante para la narración audiovisual de una historia. Y, por otro lado, planteo que hay un aporte práctico también, en tanto el análisis y la comprensión de cómo aporta un diseño de sonido acertado a una narración puede servir de guía para futuras producciones.

Finalmente, cierro este primer capítulo presentando las hipótesis y objetivos de investigación centrales y específicos, que se desprenden de las preguntas de investigación. Todo se condensa bastante bien en la hipótesis central: *El sonido en la película 'El laberinto del fauno' es una herramienta narrativa central, que sirve para caracterizar personajes, configurar ambos "mundos" -fantástico y real- y para reforzar la historia.*

### **Marco Teórico**

En un segundo capítulo, desarrollo las bases teóricas que tomo para el enfoque del problema antes planteado. Los ejes de esta sección son tres y están definidos en base a mi problema de investigación y sus elementos.

### **Narración Audiovisual**

En esta sección me ocupo de revisar, primero, el concepto general de narración, y luego, más específicamente, el de narración audiovisual -sus definiciones y aproximaciones teóricas, así como el detalle de las herramientas de las que ella se vale-.

Para lo primero, parto de una idea que tengo acerca del concepto 'narración': el relato de una historia, a través de un determinado lenguaje, mediante el uso de herramientas narrativas propias del mismo. Para enriquecer esta idea base tomo las aproximaciones de María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro (2000) al tema 'narración'. Ellas delimitan el concepto, planteando sus dimensiones esenciales, para lo cual toman como base una

cita de Mieke Bal. Entre esas dimensiones está el uso de un lenguaje determinado y su consecuente ‘forma material’, el aspecto de la temporalidad y la presencia de actores que generan o sufren cambios durante la narración.

En seguida entro más al detalle en el tema de la narración audiovisual. Tomo ideas de Jesús García Jiménez, quien habla de la narrativa audiovisual como “la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias” (1996: 13); y de Vicente Peña, que dice que la narrativa audiovisual se sirve de imágenes visuales, sonoras y escritas<sup>1</sup> para construir una narración (2001: 38).

En tanto un lenguaje específico tiene herramientas narrativas propias, es necesario entender aquellas del lenguaje audiovisual para poder analizarlo. El siguiente capítulo del marco teórico está dedicado exclusivamente al sonido audiovisual, por lo que me detendré aquí solo en las herramientas narrativas visuales -planos, ángulos y movimientos de cámara-, que mencionaré seguido durante el análisis del caso.

### **El poder de significación del sonido**

Luego, me dedico al sonido en los productos audiovisuales y sus posibilidades de significación, explicando los diferentes elementos que componen la banda sonora y sus características, tanto físicas como conceptuales. Presento aquí la información en el orden que considero más apropiado para su comprensión, yendo de las clasificaciones más gruesas a las características específicas, para terminar con el plano más abstracto.

Tratándose de una investigación del campo audiovisual, es imprescindible hablar del sonido en la escena audiovisual. Empiezo, entonces, por revisar las formas en que imagen y sonido se relacionan, se complementan y generan un nuevo nivel de significación. Reviso para ello los planteamientos de Chion y Bordwell y Thompson.

Las relaciones que describo pueden darse en el caso de diferentes elementos de la banda sonora, por lo que paso entonces a la descripción de los diferentes elementos que la componen, según la sonidista Rosa María Oliart (2003): voces, ambientes, efectos,

---

<sup>1</sup> El autor hace la siguiente acotación: “‘Imagen escrita’ entendida como *sustancia expresiva escrita* impostada en soporte audiovisual.”

música y silencio. Estos elementos adoptan, a su vez, características específicas. Planteo su clasificación según naturaleza y procedencia, para hablar en seguida de los conceptos de plano perspectiva y *espacio* sonoro. Para esto me centro también en las postulaciones de Chion y Bordwell y Thmpson. Paso después de ello a aspectos mucho más específicos, como lo son las características físicas que cada sonido puede tener, para lo cual opto por el bastante completo mapa que nos ofrece Stanley Alten: volumen, tono, timbre, tempo, ritmo, ataque y declive. A ellas agrego el concepto de la reverberación.

Por último, desarrollo el plano más abstracto, presentando la propuesta de Walter Murch (1989/1995) de clasificar los sonidos según cuánto significado contengan en sí mismos. Llama sonidos encodificados a aquellos que son vehículo de información, mas no aportan sentido adicional –diálogo puro, por ejemplo-, y sonidos incorporados a los que llevan en sí mismos una carga emotivo-significativa –el más puro, la música-. Murch plantea una gama de puntos intermedios, graficada por colores “sonoro-conceptuales”.

### **La película El laberinto del fauno**

La película que he elegido como caso de estudio para la presente investigación, ‘El laberinto del fauno’ (2006) del director Guillermo del Toro, es un caso de cine real-fantástico. Para la mejor comprensión del análisis, relato los aspectos más importantes de la historia e información base sobre su producción en general.<sup>2</sup> Finalmente, rescato la importancia del diseño de sonido en su narración, vinculando así el caso específico al tema más general. Quedan así explicados y delimitados los tres elementos básicos del problema de investigación, para pasar en seguida a la propuesta metodológica.

### **Diseño Metodológico**

Habiendo definido el problema de investigación y sus elementos, propongo un modelo metodológico, que busca adecuarse al problema, así como a los esquemas y categorías

---

<sup>2</sup> La información para este apartado se tomó, en parte, directamente de la película, el resto se tomó de IMDB (The Internet Movie Data base) Consulta: junio 2008. <<http://www.imdb.com/title/tt0457430/>>

desarrollados en el marco teórico. Planteo el análisis del sonido en el caso elegido, por medio de una matriz de análisis de contenido que he compuesto para esta investigación.

Para la aplicación defino además una muestra, que consta de cuatro secuencias de la película, elegidas por ser representativas de aquellos aportes del sonido que busco comprobar. La matriz está pensada para lograr un registro detallado de todos los sonidos, su clasificación según el elemento de la banda sonora al que pertenezcan y origen, así como la descripción de sus características sobresalientes. A ellos se le suma la asignación de un color dentro de la escala sonoro-conceptual de Walter Murch, que nos ayuda a visualizar la complejidad sonora y de significado de cada una de las secuencias.

### **Resultados: Análisis, Descripción e Interpretación**

En seguida, paso a la aplicación de la metodología planteada, cuyos resultados - presentación, análisis e interpretación- pueden encontrarse en esta cuarta parte. Considero, por su complejidad, que la mejor forma de comprender el análisis e interpretación de los resultados es presentándolos a la par que los describo.

Este capítulo lo separo entonces en cuatro partes, en función de las escenas a analizar. Para cada una de ellas presento, primero, una breve descripción de lo que sucede, de las acciones y situaciones que se dan, seguida del guión de la escena.<sup>3</sup> Recién entonces presento la matriz de análisis completada con los datos de la escena respectiva y, en seguida, la descripción, análisis e interpretación de la información contenida en ella.

### **Conclusiones**

Finalmente, luego de haber presentado un análisis e interpretación detallados para cada una de las secuencias analizadas, cierro esta investigación con el recuento de las ideas

---

<sup>3</sup> Del Toro, Guillermo. 2006. *El laberinto del fauno* [videograbación]. Nota: El guión aquí presentado es una transcripción hecha por Inés Valenzuela directamente de la película.



centrales acerca de la función relatora y significadora del sonido que del paso anterior se desprenden y planteando algunas recomendaciones o posibles preguntas para futuras investigaciones en torno al mismo tema.

Con este procedimiento busco sustentar por medio de un método científico la intuición de la que parte mi interés por el tema aquí tratado, que es la del gran poder narrativo, expresivo y emotivo del sonido y de la enorme importancia del mismo para el campo audiovisual.





## 1. PLANTEAMIENTO DEL TEMA

### 1.1. Tema de investigación

En el campo de la producción audiovisual de ficción tiene uno, como comunicador, diversos recursos para presentar, contextualizar y desarrollar una historia. Al revisarlos, es evidente el peso que se le ha dado siempre a la imagen y las posibilidades de tratamiento que se le puede a esta dar para contar mejor una historia; el uso del color, la luz, la edición, entre otros, han sido ampliamente estudiados y trabajados.

El sonido en los trabajos audiovisuales, muchas veces subordinado a la primacía de la imagen, ha ido cobrando por su parte cada vez mayor importancia. Sobre todo en el campo de la persuasión, se han llevado a cabo estudios sobre los efectos que la música y el sonido en general pueden tener sobre los sentidos y las emociones. Es también gracias al acelerado desarrollo tecnológico, que las posibilidades de diseño, manipulación y control del sonido se han convertido en importantes herramientas para el relato audiovisual. El sonido, además, por no ser estrictamente conceptual, brinda posibilidades de estímulos sensoriales y afectivos muy útiles a la hora de narrar. Ricardo Bedoya habla sobre la posibilidad de otorgar sentido y servir como herramienta de expresión. “Los sonidos enriquecen nuestra percepción. Son los componentes no icónicos del universo audiovisual” (2003: 185).

Es dentro de este marco que considero importante estudiar la forma en que el sonido es construido y usado en los productos audiovisuales para narrar, generar sensaciones y configurar “mundos”, reales y fantásticos, con respecto de la realidad de la historia de ficción (que puede no coincidir con la realidad como la conoce el espectador en su propia vida, pero que este entiende y acepta como la realidad de la historia que se está contando en el producto audiovisual).

El sonido en los productos audiovisuales es una herramienta narrativa que, si es aprovechada, puede tener una enorme fuerza relatora, afectiva y contextualizadora. Esta herramienta se compone a su vez de varios elementos: la voz, los ambientes sonoros, la música, los efectos y el silencio (Oliart 2003). Todos estos elementos pueden ser usados para narrar y ‘hacer sentir’, para caracterizar a los personajes y para darle personalidad a un lugar, para generar tensión y expectativa, para exaltar y relajar y para, básicamente, lo que nos proponemos.

Es realmente en el diseño general de sonido de un producto audiovisual, cuando podemos apreciar la forma en que los elementos anteriormente mencionados han sido combinados, para, en conjunto, apoyar, reforzar y darle un valor agregado a la historia. Cuando hablamos del sonido de una película, nos referimos a esta combinación específica de elementos, configurados todos para trabajar como un todo. “El diseño sonoro de un film implica crear un concepto sonoro a desarrollar, un conjunto de efectos, atmósferas y transformaciones sonoras que buscan reforzar el sentido de la obra” (Oliart 2003: 3).

Para quienes pertenecemos a este campo, es sumamente relevante conocer y entender las diferentes propuestas que existen ya; aprender de lo que ya se ha hecho, más que de teorías. Y al ser el sonido una de las áreas de la comunicación audiovisual que más despiertan mi interés, parto también de una motivación personal.

Hay, por supuesto, infinitas formas diferentes de configurar y combinar los elementos de sonido dentro de un producto audiovisual. Ninguna es por naturaleza “la correcta” o “la ideal”, pero sí podemos, ciertamente, encontrar ejemplos de diseños de sonido que han sido evidentemente trabajados con minuciosidad y coherencia a lo largo de todo el producto. Conviene, por lo tanto, para analizar el uso del sonido como herramienta narrativa en el campo audiovisual, centrarnos en un caso, para entender cómo es que han sido trabajados la voz, los ambientes, efectos, música y silencios en él, específicamente.

### 1.1.1. Objeto de estudio

En esta ocasión nos centraremos en el análisis del sonido de una película que, además de estar bien lograda según mi apreciación personal, ha sido nominada a varios premios por sonido y ha ganado algunos de ellos. Se trata entonces de una propuesta que, al igual que otras, conviene analizar y entender, para tomar de ella lo que más nos sirva o interese, para nuestras futuras producciones. Para ello he escogido el largometraje *El laberinto del fauno* (2006) del director Guillermo del Toro; a cargo del sonido Martín Hernández, Jaime Baksht, Miguel Ángel Polo y música de Javier Navarrete. Elijo esta película pues considero –y es lo que busco demostrar con este trabajo– que tiene un diseño sonoro muy detallado y congruente con lo que la historia cuenta, en el que todos los elementos confluyen para generar un mundo fantástico –de cuento de hadas– en el que *Ofelia*, la protagonista, se ve inmersa. Todo esto, contextualizado en el año 1944, en España, finalizada ya la Guerra Civil, introduciéndonos en la cruda situación del régimen fascista de Franco. El sonido aquí sirve para generar estos dos mundos totalmente contrapuestos –el real y el fantástico–, para caracterizar a los personajes dentro de cada uno de estos dos mundos y para guiarnos a través de la historia.

El objeto de estudio de esta investigación es, consecuentemente, el diseño sonoro y su utilización como herramienta narrativa en la película *El laberinto del fauno*. En este texto se entiende el diseño sonoro como el uso y combinación de los diferentes elementos del sonido (voz, ambientes, efectos, música, silencios), sus interrelaciones y significaciones dentro de la narración.

En base a todo esto, esta investigación busca responder a la pregunta: ¿Cómo aporta el sonido en la película ‘El laberinto del fauno’ a la narración de la historia?

De esta primera pregunta central de investigación, se desprenden a su vez varias otras preguntas específicas, en referencia a dimensiones más concretas del uso del sonido como herramienta narrativa:

- ¿Cómo se relacionan los diferentes elementos del sonido (voz, ambientes, efectos, música, silencios) en la película *El laberinto del fauno*?
- ¿Cómo es usado el sonido en la película *El laberinto del fauno* para caracterizar personajes?
- ¿Cómo refuerza el sonido la construcción de los mundos –real y fantástico- en la película *El laberinto del fauno*?
- ¿Cómo es usado el sonido para la atribución de personalidad a espacios y lugares en la película *El laberinto del fauno*?

### 1.1.2. Justificación

El relato audiovisual se compone de imagen y sonido y tiene a su disposición diferentes herramientas en torno a cada una de estas partes. Generalmente, se le da primacía al estudio de la imagen y las alternativas que esta ofrece. Sin embargo, muchos directores reconocen las enormes posibilidades afectivas y de significación que tiene el sonido y lo consideran un aspecto muy importante a la hora de contar una historia audiovisualmente. Por esto pienso yo que, en tanto es el sonido audiovisual una herramienta muy poderosa para quienes producen en este campo, su estudio es no solo importante, sino necesario. Investigar un tema tan importante, pero muchas veces relegado, considero que es el aporte central de este trabajo a las Ciencias y Artes de la Comunicación y específicamente a la Comunicación Audiovisual.

Persigo, con este estudio, el identificar las posibilidades de combinación y las relaciones entre los elementos del sonido en los productos audiovisuales, pero, como ya lo hemos establecido antes, no existe una sola forma o la forma ideal de combinar los elementos sonoros, por lo que este trabajo contribuye, primordialmente, a entender un modelo de diseño sonoro específico que funciona como un todo y que establece una dinámica muy particular. Entender este –y otros modelos sonoros- aporta en el sentido de que sirve de base o guía para futuras producciones audiovisuales, mostrando una serie de posibilidades de cómo narrar.

## 1.2. Antecedentes en el campo del sonido audiovisual

A pesar de saberse y percibirse ya el gran poder narrativo y de significación que el sonido puede tener en los productos audiovisuales, como he comentado anteriormente, en las investigaciones académico-formales acerca de la comunicación audiovisual ha existido una predominancia de la imagen. Sin embargo, pueden encontrarse algunos – aunque no los suficientes- estudios sobre el rol del sonido, sus posibilidades de relación con la imagen y su poder narrativo, así como sobre su potencial emotivo y persuasivo. Hay, también, grandes autores analíticos y teóricos de la comunicación audiovisual, que en sus obras generales acerca del arte cinematográfico tienen interesantes capítulos acerca del sonido en el cine. Veamos algunos de los antecedentes más representativos para la presente investigación.

### 1.2.1. Antecedentes teórico-conceptuales

Sin duda, uno de los antecedentes teóricos más importantes en el campo del sonido es el aporte hecho por Michel Chion a través de sus diferentes publicaciones acerca del tema. Para la presente investigación son especialmente relevantes *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (1993), *El sonido: música, cine y literatura* (1999) y *Film: a Sound Art* (2009). De este autor tomamos ideas que son centrales para la esencia de esta tesis, como lo es el postulado acerca del valor añadido que aporta el sonido a una imagen. A lo largo de estas obras, además, nos presenta Chion una serie de explicaciones y esquemas teóricos que soportan esta idea. Nos interesan de allí las diferentes posibles funciones del sonido que plantea y sus interrelaciones con la imagen.

Chion es, además, un convencido del poder de significación que tienen la imagen y el sonido al confluír en un producto audiovisual. Tanto es así, que ha creado términos como la *audiovisión*, para designar al “tipo de percepción propio del cine y la televisión, (...) en el que la imagen es el núcleo consciente de la atención, pero en el que el sonido aporta en todo momento una serie de efectos, de sensaciones y de significados que,

mediante un fenómeno de proyección, se atribuyen a la imagen y parecen derivar naturalmente de ella” (1999: 276).

Esta idea de que el sonido tiene un gran poder, pero que es, sin embargo, poco evidente, es lo que hace interesante su estudio. Es así que Chion forma parte fundamental de los antecedentes y referentes teóricos de esta investigación y habrá referencias a sus obras, tanto en la sección teórica, como en el planteamiento metodológico.

Otro gran antecedente en el tema del sonido es la conferencia de Walter Murch *Claridad Densa – Densidad Clara* (1989/1995). En ella el sonidista plantea la clasificación de los sonidos en base a cuánto significado llevan contenido en si mismos. Esto es de gran importancia para esta investigación, en tanto estamos buscando probar, justamente, que el sonido aporta sentido a la narración y no solo es un vehículo de información o un acompañamiento de la imagen.

A pesar de no haberse dedicado exclusivamente al estudio del sonido y el análisis de sus potenciales narrativos, hay otros autores como David Bordwell y Kristin Thompson, que han hecho importantísimos esfuerzos en construir un mapa teórico bastante completo de las artes audiovisuales, en los que han incluido detallados análisis acerca del sonido. Tomo, como una de las bases del marco teórico conceptual presentado más adelante, el capítulo sobre el sonido en el cine de la obra conjunta de estos dos autores, titulada *‘El arte cinematográfico. Una introducción’* (1979). En dicha publicación ellos hacen un breve pero bastante completo recuento de la clasificación del sonido audiovisual según sus características, así como de sus posibles usos narrativos, para cerrar con el análisis de un caso específico, las interrogantes centrales que debemos hacernos para analizar y comprender las funciones del diseño sonoro y un resumen de las cuestiones más importantes acerca del poder del sonido.

Otro aporte teórico a tomar en cuenta es el libro de Ángel Rodríguez Bravo, dedicado exclusivamente al tema que aquí nos ocupa, *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual* (1998). En él el autor revisa los fundamentos de la percepción sonora, el proceso mediante el cual analizamos, reconocemos y comprendemos los sonidos que



escuchamos, otorgándoles sentido, para finalmente revisar las formas en que el sonido audiovisual funciona, cómo se relacionan internamente los elementos que lo componen entre sí y con la imagen.

A nivel local, conviene revisar el capítulo titulado *El sonido* del libro de Ricardo Bedoya titulado *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento* (2003). En él Bedoya recapitula los elementos de la banda sonora audiovisual, sus funciones principales y las formas en que se relaciona con la imagen.

### 1.2.2. Antecedentes de investigación

Existen algunos antecedentes de análisis del sonido en casos específicos. En la tesis doctoral de Filosofía, la de Phillip W. Jenkins, de la Universidad de Temple, se trata el tema de la música y la expresión de emociones. Jenkins se pregunta cómo es que la música –composición o conjunto de sonidos- puede tener un efecto o una conexión (a veces muy intensa) con las emociones humanas. El argumento que utiliza dice que “la música es una extensión o herramienta de nuestras habilidades emocionales vocales naturales y puede llevar propiedades expresivas emocionales para un oyente que responde emocionalmente porque puede aprehender o reconocer esta expresión como suya” (2006: iii-iv)<sup>1</sup>. Si bien Jenkins se centra en el poder expresivo-emotivo de la música, el argumento basado en la identificación, aprehensión y apropiación por parte del oyente puede trasladarse a los demás elementos del sonido, por lo que tiene también que ver, estrechamente, con el tema que en este trabajo nos ocupa: el poder narrativo – que implica el poder de transmitir emociones- del sonido y por lo tanto, entre otros de sus elementos, de la música.

Por otra parte, sobre el poder narrativo del sonido en las películas encontramos la disertación doctoral de Filosofía de la música, de Bernardo Feldman, de la Universidad

---

<sup>1</sup> Jenkins (2006: p. iii-iv). Traducción de Inés Valenzuela. Cita original: “...music is an extension or tool of our natural vocal emotional abilities, and, can carry emotionally expressive properties for a listener who responds emotionally because she can “take on” or recognize this expression as her own”.

de California. Feldman titula su tesis *“The narrative power of sound: Symbolism, emotion and meaning conveyed through the interplay of sight and sound in Terrence Malick's 'Days of Heaven'”*. Es decir que, en esta investigación, se busca comprobar el poder narrativo del sonido en la película de Terrence Malick, ‘Days of Heaven’, en base al *“interjuego”* (considero que el término ‘interrelación’ pierde fuerza y sentido para este contexto, por lo que opto por una traducción literal) entre sonido e imagen, a partir del cual, según el autor, se generan simbolismo, emoción y significado. Incluso inicia Feldman el prefacio de su disertación con la intuición en la que se basa mi propio interés en el tema: “En cine, mientras las imágenes proveen información descriptiva pertinente a la historia que está siendo contada, es particularmente a través del sonido, que el cineasta es capaz de comunicar emociones” (2000: 1)<sup>2</sup>. Es este, por lo tanto, un antecedente bastante cercano a lo que pretendo con el estudio del sonido en *El laberinto del fauno*.

Es justamente este poder expresivo-emotivo, eje de las dos tesis recién presentadas, lo que hace única la capacidad del sonido de aportar a la narración de una historia, pues, al no procesarse el sonido de una manera puramente racional, afecta al espectador en niveles sobre los cuales la imagen sola no incide. Nos interesa, en el presente estudio, analizar y explicar las formas, combinaciones, funciones y posibilidades del sonido dentro de una historia de ficción. Nos referimos aquí tanto a la función de apoyar a la imagen y contexto de la narración, como a la posibilidad de generar un plano de significación por completo nuevo, adicional al del sonido como mero acompañamiento de lo que se ve en la pantalla. Mostraremos así un lado de la construcción de una narración audiovisual que es muchas veces subestimado y desplazado por la importancia que se le brinda a la imagen.

A nivel local hay pocos antecedentes de investigación en este tema. De lo más cercano a este es la tesis de licenciatura de Rosa María Oliart en la Universidad de Lima: *La post producción de sonido en dos películas peruanas: "Muerto de amor" de Edgardo Guerra, 2000 y "A la medianoche y media" de Marité Ugás y Mariana Rondón, 1998*.

---

<sup>2</sup> Feldmann (2000: 1). Traducción de Valenzuela, Inés. Cita original: “In Film, while images provide descriptive information pertinent to the story being told, it is particularly through sound that the filmmaker is able to communicate emotions”.



(2003) En ella Oliart plantea primero las consideraciones generales del diseño, así como del proceso de post producción de sonido, para luego hacer una revisión de los distintos elementos de la banda sonora –ella la clasifica en diálogos, atmósferas, efectos, música y silencio-, sus particularidades y funciones y terminar con una revisión de proceso de mezcla sonora. Recién habiendo sentado estas bases conceptuales, pasa Oliart a los dos casos específicos que ella elige de ejemplos. La visión que ella da acerca de estos es interna, en tanto ella trabajó en la post producción de sonido de ambas y explica así cómo es que se diseñó el sonido en ellas y cómo se trabajó la mezcla para aportar, para enriquecer la narración.

Del análisis de ambos casos concluye Oliart que las diferentes alternativas que ofrece el sonido pueden ser usadas de formas completamente distintas, para generar aquello que cada historia requiera. Mientras que en uno de los casos abunda la música diegética, en otro es casi inexistente; los efectos están, en uno de los casos, tratados a un nivel alto, buscando que tengan gran presencia, mientras que en el otro, por el contrario, se les da niveles realistas, con respecto del film. Es interesante esto, considero, pues apoya mi idea de que no existe un modelo correcto de diseño sonoro, sino que lo adecuado es responder a las necesidades dramáticas de una historia, aportando a su narración y significado, aprovechando las herramientas que tenemos disponibles para ello.

### 1.3. Hipótesis y Objetivos de investigación

De la pregunta principal de investigación, se desprenden ya esbozos de respuesta, en base a la intuición y mi experiencia como comunicadora audiovisual. La hipótesis que busco comprobar como verdadera en esta investigación es la siguiente:

*El sonido en la película ‘El laberinto del fauno’ es una herramienta narrativa central, que sirve para caracterizar personajes, configurar ambos “mundos” -fantástico y real- y para reforzar la historia.*

Se desprenden a su vez una serie de sub-hipótesis –en referencia a aspectos más específicos y concretos-, que pueden leerse en forma de objetivos.

#### Objetivo general

→ Describir el diseño del sonido en la película *El laberinto del fauno* y demostrar su importancia como herramienta narrativa central.

#### Objetivos específicos

→ Describir la relación de los diferentes elementos del sonido –voz, ambientes, efectos, música, silencios- en la película *El laberinto del fauno*.

→ Describir y demostrar el uso del sonido como elemento de caracterización de personajes en la película *El laberinto del fauno*.

→ Describir y demostrar el uso del sonido para aportar y reforzar la construcción de un mundo fantástico en la película *El laberinto del fauno*.

→ Describir y demostrar el uso del sonido para la caracterización y refuerzo del mundo real y el contexto histórico en el que se desarrolla la trama de la película *El laberinto del fauno*.

→ Describir y demostrar el uso del sonido para la atribución de personalidades a lugares y espacios en la película *El laberinto del fauno*.

## 2. MARCO TEÓRICO

A continuación hacemos un repaso de los conceptos centrales del tema e hipótesis de investigación que aquí nos ocupan y las aproximaciones teóricas que nos sirven como base para el desarrollo del análisis de contenido.

Los puntos para los cuales desarrollaremos un marco conceptual, que servirá de parámetro para el análisis e interpretación de contenido, son aquellos que componen nuestra interrogante de investigación. Estos son la narración audiovisual, el sonido como herramienta de significación y la película *El laberinto del fauno*.

### 2.1. **Narración Audiovisual: Teoría y herramientas narrativas**

Para narrar una historia, para contar algo, uno se sirve de un lenguaje, que tanto emisor como receptor compartan y comprendan. Entendemos aquí por ‘lenguaje’ un conjunto de signos, palabras, imágenes, sonidos y una serie de reglas de combinación y significación, que sirven para comunicar algo. La presente investigación parte del interés por un determinado lenguaje –el audiovisual- y sus posibilidades específicas de significar y de contar. Partiendo de esta definición tan amplia del concepto *lenguaje*, cabe decir que el lenguaje audiovisual se sirve de los elementos antes mencionados en base a reglas y formas de combinación propias y que funcionan de determinada manera solo al estar inscritas dentro de un producto audiovisual.

La gramática y ortografía del lenguaje escrito tienen sus equivalentes en el campo audiovisual. Un corte, por ejemplo, cumple la función de puntuación equivalente a la de un punto. Los planos pueden ser comparables a los párrafos de un texto. Vemos que, si bien las herramientas son otras, la lógica de cualquier lenguaje está presente, a entenderse como el conjunto de signos y normas de combinación aceptadas y comprendidas por las diferentes partes en el proceso de comunicación.

Hay, entonces, ciertas normas que guían la combinación de los diferentes elementos del lenguaje específico que se está utilizando para comunicar. En el caso del lenguaje audiovisual, los elementos se agrupan en dos grandes rubros: aquello que vemos y aquello que oímos. El lenguaje audiovisual está formado por la sumatoria del lenguaje sonoro con el visual, dando como resultado una forma nueva de significación.

Lo visual y lo sonoro son pues, por un lado, lenguajes independientes, con sus propios elementos y formas de combinación. Un sonido es largo, incómodo, grave, en función de los demás sonidos que se oyen al mismo tiempo, que lo preceden o que lo suceden. Un sonido significa, por ejemplo, alivio, en determinado contexto sonoro, mientras que en uno distinto podría significar dolor o angustia. Por ejemplo, en un ambiente sonoro de trabajo de parto, el llanto del bebé puede significar alivio y la resolución del nacimiento. Mientras que ese mismo llanto, antecedido de sonidos de golpes, puede generar angustia, dolor, preocupación.

Por otro lado, al unirse lo visual con lo sonoro puede generarse una significación por completo nueva. El sonido puede enlazar imágenes, darnos información nueva o contrastante con respecto de lo que vemos, puede dar ritmo y puntuar la evolución de una secuencia. Chion usa el ejemplo de la escena que hace de prólogo a la película *Persona* de Bergman. Propone verla primero completa y luego repetirla cortando por completo el sonido. Los resultados son sin duda diferentes, marca Chion. Él habla de la ‘ilusión audiovisual’, “que se encuentra, para empezar, en el corazón de la más importante de las relaciones entre sonido e imagen: la del valor añadido” (1993: 16). Esta combinación de sonido e imagen, inscrita en el marco de un producto y soportes audiovisuales, que sirve para contar una historia y generar sensaciones en el público, así como sus diferentes posibilidades de significar, es lo que aquí nos interesa, bajo el concepto de narración audiovisual.

Conviene delimitar entonces qué es lo que se entiende por narración –su definición y herramientas-, para luego comprender qué caracteriza a las narraciones audiovisuales, en específico. En seguida planteo un breve recuento de las herramientas visuales de la narración audiovisual, que serán mencionadas a la hora del análisis y que conviene

entender, ya que son parte de la combinación de elementos que sirve para dar significado. Es recién luego de revisar estos conceptos, que pasaré a enlazarlos con el uso del sonido, en los productos audiovisuales, tema del cual me ocuparé extensamente en el siguiente capítulo de este marco teórico-conceptual.

### 2.1.1. Narración

Por narración entiendo aquí el relato de una historia, a través de un determinado lenguaje, mediante el uso de herramientas narrativas propias del mismo. Esta es la primera idea general que formulo, en base a mi experiencia como comunicadora. Existen, sin embargo, detalles específicos que conviene tomar en cuenta al trabajar el tema más a fondo. Para ello, revisamos a continuación algunas aproximaciones interesantes, que sirven para completar el mapa conceptual.

María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro plantean ya desde las primeras páginas de su libro *‘La narración. Usos y teorías.’* (2000) algunas dimensiones esenciales del concepto ‘narración’, usando como base una cita de una importante autora del campo de la narratología, Mieke Bal, ampliando luego algunos puntos y explicando por qué es que no existe una ciencia de la narración como sistema, sino solo como conjunto de teorías y aproximaciones académicas, muchas veces superpuestas.

A pesar del reconocimiento de una falta de consenso acerca del concepto, las autoras parten de la cita de Bal para empezar a discutir ciertas cuestiones básicas acerca del tema. Nos sirven a nosotros de base, los aspectos que rescatan Contursi y Ferro con respecto al concepto ‘narración’. En primer lugar hablan del uso de un lenguaje y la consecuente ‘forma material’ de la narración. Si bien Bal habla solo de un lenguaje verbal, Contursi y Ferro proponen ampliar esta idea a otros tipos de lenguaje. Para este trabajo, por supuesto, tomamos esta versión ampliada, a partir de la cual podemos incluir todos los elementos del lenguaje audiovisual como base para la narración. Como segundo aspecto a resaltar mencionan la temporalidad, como algo intrínseco a la narración. Finalmente, el tercer punto que desprenden de la cita de Bal es la presencia

de actores, dentro de una narración, que sufran o generen cambios. (Bal. Citada en Contursi/Ferro 2000: 12).

Es importante, para el presente trabajo, el reconocimiento de estas primeras dimensiones de las que hablan las autoras acerca del concepto ‘narración’. La primera apunta pues a la identificación del lenguaje específico y la forma material de la narración, que de ese se desprende, a reconocerse como el lenguaje audiovisual, materializado en una película que contiene la narración, la cual será comunicada y recibida por el público espectador-oyente, a través de la visualización de la misma –ya sea en una sala de cine, tv, computadora, o cualquier otro soporte de reproducción-.

La segunda dimensión, la de la temporalidad de la narración, es otro de los subtemas de los que aquí nos ocupamos, pues se refiere al hecho de que la historia avanza, de que hay eventos que se suceden en el tiempo. Y hay que recalcar que el sonido es, por naturaleza, un acontecimiento temporal, pues supone siempre una evolución en el tiempo. Asimismo nos interesa el aspecto de la temporalidad –esto es ya una ampliación a como tocan el término las autoras mencionadas arriba- en tanto está una historia inscrita dentro de un momento histórico específico o tiene sus propias características espacio-temporales. En este sentido, es la construcción de distintas temporalidades –a saberse, la del mundo real y la del fantástico- una característica importante del film *El laberinto del fauno*. Asimismo es la consolidación del ambiente del tiempo específico del mundo real de la historia –el de la guerra civil en España- un aspecto importante a analizar, pues es el sonido, en conjunto con otros aspectos, uno de los elementos que juega un rol en la construcción de esta temporalidad.

Y, finalmente, la tercera dimensión de la narración que tomamos de las autoras, es la de los actores, que sufren o generan cambios en la historia. Y es la construcción de estos actores y sus personalidades un lugar en el que el sonido tiene también un papel importante.

Tomamos estos conceptos –forma material, temporalidad y actores- para reafirmar su importancia y validar también su presencia en nuestras hipótesis y sub-hipótesis.



Reconocemos así las dimensiones recién planteadas como componentes de nuestras interrogantes de investigación, pero recalamos la idea de que todo es parte de un lenguaje y que sus elementos funcionan como un todo, pudiendo cambiar de forma y sentido al variarse su combinación. Para complementar esta primera aproximación al concepto “narración”, seguimos revisando algunas otras definiciones, específicamente, de narrativa audiovisual.

### 2.1.2. Narración Audiovisual

Jesús García Jiménez (1996) propone una serie de delimitaciones del concepto *Narrativa Audiovisual*, en su libro del mismo nombre. Para efectos de este proyecto de investigación es, probablemente, la primera de estas definiciones, la más ilustrativa: “Narrativa Audiovisual es la facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales y acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias” (1996: 13).

Y en referencia a las herramientas narrativas en sí, sirve también la segunda definición que hace el autor: “Narrativa Audiovisual es también la acción misma que se propone esa tarea (el relato *in fieri*) y equivale, por consiguiente, a la narración en sí o a cualquiera de sus recursos y procedimientos (por ejemplo, la ‘narrativa del color’)” (Ibídem).

En este sentido podemos hablar también de la “narrativa del sonido” en los productos audiovisuales.

Estos conceptos son de gran importancia en tanto señalan la capacidad de significación que tienen las imágenes y los sonidos, así como la resignificación que puede producirse a la hora de combinar dichos elementos de una forma diferente. Esto es lo interesante de cada lenguaje, en este caso del cinematográfico, que queremos rescatar. Y es la afirmación de que cada elemento o herramienta del lenguaje es importante y tiene un

sentido por sí sola, al mismo tiempo que funciona como parte de un todo al combinarse con otros elementos, una de las ideas que buscamos confirmar y explicar en esta investigación.

Vicente Peña dice de la narrativa audiovisual, que es “una disciplina científica que da cuenta de la forma y el contenido de esa imagen cargada de sentido, que no es sino el ‘efecto’ o el ‘reflejo’ del mundo...” (2001: 39). Y, por otro lado, plantea de forma divulgativa, que la Narrativa Audiovisual es “la disciplina que se encarga de dar cuenta de la construcción de las narraciones audiovisuales (textos audiovisuales en definitiva), tanto de ficción como de referente natural, y que para ello utiliza imágenes visuales, sonoras y escritas<sup>1</sup> a través de un modelo homogéneo de discurso” (Ídem: 38).

Tomo esta definición para el concepto ‘narración audiovisual’ y deduzco de ella, que, al utilizar al sonido, entre otros elementos, para narrar, cae este entonces dentro de la categoría ‘herramienta narrativa’. La importancia del sonido como herramienta narrativa -cuánto aporta a la historia- varía de un producto a otro. En esta ocasión queremos demostrarla como central en la narración de *El laberinto del fauno*.

Para explicar y entender cómo se construye una narración audiovisual es necesario conocer las herramientas narrativas básicas de este lenguaje en específico. Como lo que ahora nos compete es el sonido y sus capacidades de contar, tendremos en seguida un subcapítulo en el que detallaremos los distintos elementos, sus características, las opciones de combinación y demás posibles aspectos del diseño de sonido en un producto audiovisual. Pero es imprescindible entender también las herramientas visuales que aparecen en un film, pues es también en relación con ellas que se genera el sentido y se mueve la historia. Haremos entonces un breve recuento y explicación de las herramientas narrativas visuales más usadas, a las que haremos referencia más adelante, en la parte del análisis e interpretación.

---

<sup>1</sup> El autor hace la siguiente acotación: “‘Imagen escrita’ entendida como *sustancia expresiva escrita* impostada en soporte audiovisual.”



### 2.1.3. Herramientas narrativas visuales: planos, ángulos y movimientos de cámara<sup>2</sup>

Al margen de las diferentes definiciones de la narración audiovisual, conviene hacer un breve recuento de las herramientas narrativas visuales que todas comparten y que mencionaremos para explicar la relación entre lo visual y lo sonoro y sus efectos.

Empezamos por lo más general: los planos visuales, que se definen en función de lo que vemos dentro del encuadre. Son de lo primero que mencionaremos al describir la imagen que vemos a la par que oímos un determinado sonido. Estos van desde el *gran plano general*, en el que vemos el espacio completo de una escena desde un punto de vista muy abierto, hasta el *plano detalle*, en el que vemos algún objeto muy de cerca. En el medio hay una amplia gama, que detallaremos yendo del más amplio al más cerrado.

Al *gran plano general* le sigue el *plano general* y el *plano conjunto*, en los que se ve también el conjunto de espacio, personajes, objetos que juegan algún papel en la escena.

Luego tenemos el *plano entero*, seguido del *plano 3/4* o *americano*, el *plano medio* y el *plano busto*. Toda esta clasificación de planos visuales se hace en función del cuerpo humano dentro del encuadre. Entonces, al hablar de un *plano medio*, nos referimos a que el personaje aparece de la cintura para arriba, por ejemplo. En seguida vienen el *primer plano*, que puede ser tanto la cara del personaje como un objeto, que vemos completo y ocupa el encuadre casi en su totalidad. Por último está el *plano detalle*, en el que vemos un objeto o parte de un personaje muy de cerca.

También hablaremos, en determinados momentos, de perspectivas o puntos de vista de la cámara. Hay tomas *subjetivas*, que son cuando lo que ve la cámara corresponde con lo que un determinado personaje está viendo. Las tomas subjetivas pueden asumir no solo el ángulo de vista exacto de una persona, sino también su estado anímico o físico. Es así que podemos experimentar la fatiga de un personaje, o el estado de ebriedad, reflejado a través de una visión distorsionada, borrosa, etc. Hablaremos también de

---

<sup>2</sup> Estas denominaciones las tomo de mi experiencia como comunicadora audiovisual y las considero como ampliamente aceptadas.

punto de vista, en algunos casos en los que vemos todo desde el mismo ángulo que el personaje, por sobre el hombro, pero no es exactamente lo que este está viendo a través de sus ojos. Utilizo en estos casos el término *semi-subjetiva*. Hablaremos de planos *picados*, al ver todo desde un punto alto y hacia abajo, y de *contrapicados*, al mirar todo desde un punto de vista bajo, hacia arriba.

Luego, para cambiar de plano o perspectiva visual se usan una serie de movimientos de cámara que listaré brevemente. Primero tenemos el *zoom-in* y el *zoom-out*, que no son movimientos propiamente dichos, sino cambios en la óptica (en la distancia focal, específicamente), que generan un cambio en el plano visual, haciéndonos ver todo más cerca (*zoom-in*) o más lejos (*zoom-out*). Estos cambios en la óptica generan la sensación de un movimiento de cámara, pero, en lugar de cambiar de posición de vista, solo hacen crecer o decrecer lo que ya estamos viendo de determinado ángulo. Similar a los zooms, pero ahora sí moviendo la cámara de lugar, están los *travellings*, que se dan cuando deslizamos la cámara para un costado (*lateral*), atrás (*travelling-back*) o adelante (*travelling-forward*); no implica cambio de ángulo o distancia focal.

Otra variante es, en lugar de mover la cámara de sitio, girarla hacia los costados, arriba o abajo. A esto se le llama *paneo*, cuando es lateral, y *tilt-up* o *tilt-down*, cuando es para arriba o abajo, respectivamente.

Estos movimientos de cámara pueden también combinarse, generando variantes como el zoom con travelling, por ejemplo, que sirven de efectos para distorsionar la visión. Sin embargo, no son especialmente relevantes en el caso a analizar.

## 2.2. El poder de significación del sonido en productos audiovisuales

Como hemos mencionado en el punto anterior, una narración es el relato de una historia, a través de un determinado lenguaje, su consecuente forma material y el uso de sus diferentes herramientas narrativas específicas. Dentro de estas últimas, en el caso

específico de la narración audiovisual, es que ubicamos al diseño de sonido. Y en tanto es una herramienta narrativa, debemos aprovechar las posibilidades que ella nos brinda. “Debemos encontrar elementos sonoros que puedan cumplir funciones narrativas, emotivas o metafóricas dentro de la banda sonora” (Oliart 2003: 3).

Al ser el sonido audiovisual la herramienta narrativa cuya importancia y aporte busco aquí demostrar y explicar, me detendré ahora en aspectos generales de su uso en el cine, sus clasificaciones y características principales. Presento, a continuación, las consideraciones generales acerca del sonido en el cine, sus particularidades y sus posibles relaciones con la imagen. En seguida paso a presentar una clasificación y descripción de los elementos de la banda sonora: voz, música, ambientes, efectos y silencio. Y finalmente, cierro este segmento, listando las características del sonido, de las que hablaremos con frecuencia más adelante: naturaleza del sonido audiovisual, espacio y planos sonoros, características sonoras específicas de los sonidos, significado y carga conceptual.

### 2.2.1. El sonido en los productos audiovisuales

El sonido en el cine tiene ciertas características particulares, que lo definen en su relación con la imagen y los procesos mediante los cuales los espectadores oyentes percibimos y aprehendemos los productos audiovisuales. Es interesante revisar las principales características listadas por Michel Chion en su libro *Film: a Sound Art* (2003). Entre ellas está, por ejemplo, la base natural, de carácter psicofisiológico de ciertos procesos de significación; sobre ello el autor dice lo siguiente: “La edificación cultural del cine sonoro está construido sobre bases *naturales*, tales como el efecto de síncrexis, la magnetización espacial, y la ausencia de un marco auditivo para sonidos”<sup>3</sup> (2009: 232). Por otra parte, Chion habla del efecto de la audiovisión como un proceso “trans-sensorial”, que es además prácticamente automático e instantáneo, tanto así que

---

<sup>3</sup> (2009: 232) Chion, Michel. *Film: a Sound Art*. New York: Columbia University Press. Traducción del inglés hecha por Inés Valenzuela. Cita original: “The *cultural* edifice of sound film is constructed on *natural* foundations, such as the effect of synchresis, spatial magnetization, and the absence of an auditory frame for sounds.”

no puede, dice el autor, ser analizado ni procesado conscientemente por el público. (Ibídem)

Por magnetización espacial, Chion entiende el proceso por el cual situamos un sonido – a su fuente, en realidad- en un lugar, en función de lo que vemos o no vemos en la imagen. Este fenómeno, natural y psicofisiológico, hace posible el realismo del cine sonoro (Ídem: 248). Sobre este punto, Chion expande la discusión y plantea la existencia de un campo auditivo en el cine:

En el cine la noción del campo auditivo es por completo una función de lo que aparece en la pantalla. En otras palabras, en el cine no hay un campo auditivo autónomo; sus dimensiones reales e imaginarias son creadas en colaboración con la imagen, y al mismo tiempo, el sonido está siempre desbordándola y transgrediéndola. Es en este doble movimiento que opera el sonido cinematográfico.<sup>4</sup> (Ídem: 249)

Como ya hemos reiterado en diversas oportunidades, los sonidos en los productos audiovisuales, al margen de tener ciertas características por sí mismos, funcionan de una u otra manera según la relación que guarden con la imagen que estemos viendo al mismo tiempo y con los sucesos que se estén dando en la historia. Es importante para el análisis, por lo tanto, el momento en que se oye un determinado sonido<sup>5</sup>, pues puede jugar un rol específico dentro de la narración, ya sea por servir de anclaje como punto de sincronización relevante o como generador de expectativa de un nuevo suceso, como aporte de una determinada carga emotivo-dramática, entre otros efectos. Es importante revisar las formas en que el sonido se relaciona, aporta y modifica a la imagen, al producto audiovisual.

---

<sup>4</sup> (2009:249) Chion, Michel. *Film: a Sound Art*. New York: Columbia University Press. Traducción del inglés hecha por Inés Valenzuela. Cita original: “In cinema the notion of the auditory field is completely a function of what appears on the screen. In other words, in film there is no autonomous auditory field; its real and imaginary dimensions are created in collaboration with the image, and at the same time sound is always overflowing and transgressing it. It is in this double movement that film sound operates.”

<sup>5</sup> Ver: cuarta columna – matriz de análisis

### 2.2.1.1. El valor del sonido audiovisual: aporte y funciones

El sonido afecta la imagen que vemos y la sensación que de ella aprehendemos; ya que si viéramos lo mismo pero sin sonido, el resultado sería por completo distinto. A esto se le llama valor añadido, concepto que Chion explica diciendo que se trata del “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 propia imagen” (1993: 16).

Además de aportar información o carga expresivo-emotiva, el sonido puede influir también sobre el tiempo y la percepción del ritmo, velocidad y duración de un plano o escena. Chion señala que el sonido, salvo casos especiales de un tono constante y sostenido, supone, desde un principio, movimiento, a diferencia de la imagen, que puede mantenerse fija. Asimismo sostiene que la percepción del sonido se da a velocidades mayores que la de la imagen, pero que esta puede ser ayudada por el sonido, que puede ayudar a marcar el trayecto visual, con “puntuaciones sonoras rápidas (silbidos, gritos, choques y tintineos) que marcan perceptivamente ciertos momentos e imprimen en la memoria una huella audiovisual fuerte” (Chion 1993: 22). Y así como sirve para puntuar la imagen, también puede volver más o menos precisa la evolución temporal de una escena o bien unir y volver sucesivos -en cuanto a percepción- dos planos que en realidad corresponden a momentos e incluso espacios diferentes, por ejemplo, gracias a una atmósfera sonora de continuidad. El efecto que el sonido pueda tener sobre la percepción temporal de la escena depende de la lógica de la relación imagen-sonido establecida y de los puntos de sincronización que se planteen, que son los que finalmente anclan lo visual con lo sonoro.

Chion dedica una sección de considerable extensión a describir cada una de las funciones del sonido en la cadena audiovisual. Entre ellas está la de unificar, servir de enlace a nivel espacial y temporal. Para el caso específico que analizo en esta investigación –la película *El laberinto del fauno*– considero incluso esta función como aplicable a las distintas realidades, en tanto haya sonidos que sean identificables como



provenientes de un mundo –ya sea el real o el fantástico- y crucen por momentos los límites del mismo, estableciendo nexos entre las distintas realidades. Aparte de esta función del sonido, las demás de las que se ocupa Chion y que son también relevantes para esta tesis, son las de puntuar, anticipar y separar.

### 2.2.1.2. Relaciones audio-visuales: sonido e imagen

El sonido puede corresponder estrictamente a la escena que estamos viendo, como que puede superponerse sobre una a la que no pertenece originalmente. Muchas veces esto sucede al aparecer alguno o varios elementos de la banda sonora de la escena siguiente por anticipado, cayendo sobre el final de la escena anterior. O pasa también a la inversa, al seguir oyendo todos o parte de los sonidos de una escena por sobre el inicio de la siguiente. A esto le llamamos un *overlap*.

Por otro lado, puede también un sonido no corresponder a lo que vemos o, en todo caso, a cómo imaginamos que aquello que vemos debe sonar, simplemente por una decisión dramática del realizador. Este puede jugar con el nivel de fidelidad, término que utilizan Bordwell y Thompson para describir “el grado en que el sonido es fiel a la fuente que le imaginamos. (...) es simplemente una cuestión de expectativas” (1979: 306).

Cabe asimismo mencionar también la distinción que hacen Bordwell y Thompson entre *sonido sincrónico* y *ásincrónico*. El primero y más normal se refiere a cuando un sonido se oye al mismo tiempo que vemos a su fuente física producirlo –en sincronía con la misma-. El *ásincrónico*, es aquel que se oye a destiempo de la imagen de la fuente que lo produce y, dicen los autores, que es casi siempre producto de un error en la proyección o mezcla, pero puede también ser usado como recurso dramático (1979: 313).

Me detengo un momento a comentar las posibilidades que brinda la sincronía. Es interesante la clasificación de puntos de sincronización con función o significado especiales que presenta Chion, también en *La audiovisión* (1993: 61-62). Habla del caso

en que sonido e imagen se van por corte, de manera simultánea, con lo que se genera lo que él llama una “doble ruptura inesperada y sincrónica”. Luego menciona la situación en la que imagen y sonido corren de manera separada, hasta que confluyen en un punto determinado; a esto le llama una “puntuación premeditada”. Habla también del caso en el que la sincronización coincide con un primer plano visual o tiene un volumen más alto, generando así un impacto especial. Por último, menciona la posibilidad de un punto de sincronización con un aporte afectivo y semántico especial, usando como ejemplo una palabra dentro de un diálogo, con una manera o fuerza especiales. Estas diferentes posibilidades son lo que Chion llama encuentros verticales entre elementos, en este caso, entre la imagen y el sonido. Y dice, sobre ellos, que “son los que imponen a la cadena audiovisual su fraseo, como pueden imponerlo en una secuencia musical los acordes simultáneos o las cadencias” (1993: 62). Ángel Rodríguez Bravo, por su parte, señala como funciones narrativas de la sincronía el control del impacto emocional y la dirección de la atención visual (1998: 255-256).

Continuo con las diferentes relaciones entre audio e imagen que trabajan Bordwell y Thompson. Ellos hablan de la posibilidad de que se oiga un sonido producido en otro momento de la historia que la que estamos viendo en ese punto, lo que permite al cineasta ampliar la información acerca de los acontecimientos de la historia sin tener que mostrarlos todos. A este sonido se le llama *no simultáneo* y se le clasifica según su origen en el pasado (*flashback sonoro*) o futuro (*flashforward sonoro*), con respecto del momento de la historia en que es oído. El sonido que se oye al mismo tiempo que vemos los hechos a los que corresponde, claro está, se llama *simultáneo* (1979: 314).

Estas posibilidades de utilizar el sonido para aportar a la narración se deben gracias a que, como bien señalan Bordwell y Thompson en el texto antes citado, la banda sonora se manipula de forma completamente independiente. “Esto convierte al sonido en un elemento tan flexible y de tan gran alcance como las demás técnicas cinematográficas” (1979: 292). Cómo se manipule el sonido puede afectar, dicen los autores, la forma en que percibimos la imagen, guiándonos a través de la misma, anticipando elementos, dirigiendo la atención del público, entre tantas otras posibles funciones.

Existen otras relaciones entre lo que se ve y lo que se oye, tal vez algo menos evidentes, que Chion plantea en su libro *Film: a Sound Art*. El autor habla de una serie de figuras retóricas en torno a esta relación. Una de ellas es la escansión<sup>6</sup>, la cual se da, según el autor, debido a que un evento, una acción, una transición o algún otro cambio visual o sonoro puede “marcar los ritmos y puntuar el discurso de personajes o voces over”<sup>7</sup> (2009: 387). Chion menciona, asimismo, otras figuras retóricas producidas por la relación entre imagen y audio, como la c/omisión, el contraste, el contrapunto y la contradicción.

Todas las interacciones o relaciones entre imagen y sonido mencionadas pueden darse con diferentes elementos de la banda sonora. Paso entonces a presentar la clasificación de los mismos, así como sus características y funciones principales.

### 2.2.2. Los elementos de la banda sonora<sup>8</sup>

Rosa María Oliart, reconoce como los elementos de la banda sonora a la palabra o diálogos, las atmósferas o ambientes, la música, los efectos y el silencio (2003). Tomo esta clasificación base de los sonidos, por ser la más completa, ya que la mayoría de bibliografía revisada no contempla al silencio e incluye a los ambientes dentro de los efectos.

La autora plantea que la palabra brinda información conceptual, la música trabaja en torno a las emociones –es decir, que no se racionaliza- y las atmósferas son responsables de la ubicación espacial y temporal, pero, dice también, que existe “una dinámica interfuncional entre los elementos de la banda sonora en su proceso de

---

<sup>6</sup> En el texto consultado aparece en inglés: *scansion*. Según la Real Academia de la Lengua Española, el término *escansión* se usa para definir un “Trastorno neurológico consistente en hablar descomponiendo las palabras en sílabas pronunciadas separadamente” o, en su otro significado, se refiere a la “medida de los versos”. (Consulta: 21 de junio de 2012. < <http://lema.rae.es/drae/?val=escansi%C3%B3n>>) En ambos casos, las definiciones tienen que ver con la temporalidad, con la rítmica del discurso. En la propuesta de Chion, estos ritmos, esta puntuación se genera a partir de otros elementos, visuales o sonoros.

<sup>7</sup> (2009: 387) Chion, Michel. *Film: a Sound Art*. Traducción hecha por Inés Valenzuela. Cita original:

“(…) mark the rhythms and punctuate the speech of characters or voice-overs.”

<sup>8</sup> Ver: eje vertical – matriz de análisis.



interacción informativa y dramática.” (s/f: 1). Veamos qué propone Oliart con respecto de cada elemento en particular.

La palabra es una categoría conceptual, que transmite, primordialmente, información conceptual, “pero también con un manejo adecuado de la intensidad, la entonación, el ritmo y el timbre; la voz puede comunicar una gama enorme de sentimientos y emociones así como estados de ánimo.” (ibídem). El elemento de la palabra en la banda sonora se manifiesta en diálogos, locuciones, monólogos y pensamientos.

En cuanto a los ambientes, “[...] podemos afirmar que la atmósfera sonora informa denotativamente, al ubicarnos en un tiempo y espacio determinados y connotativamente, porque puede adjudicársele una carga dramática a esa sonoridad” (Oliart 2003: 17). Oliart reconoce dos dimensiones. Por un lado, la atmósfera de continuidad es la que otorga unidad espacio-temporal. Esta continuidad debe existir entre planos dentro de una misma escena y, además, entre imagen y sonido, es decir, que el sonido nos ubica dentro del lugar y tiempos representados visualmente y los mantiene constantes, mientras dure una escena. Por otro lado, la atmósfera dramática tiene una función metafórica, que opera sobre la interrelación entre aquella y los demás elementos del lenguaje audiovisual y del sonido, generando así un valor connotativo. “La atmósfera dramática generará una gravitación semántica sobre la escena de una manera connotativa, en función de las cualidades de los elementos que la conforman y de la combinación que hagamos de ellos” (Ídem: 21). Las atmósferas pueden incluir, asimismo, sonidos tanto dentro del encuadre como fuera de él, además de la posibilidad de una representación subjetiva o extradiegética, que no guarda relación directa con el lugar y tiempo representados en la imagen.

Es interesante detenernos un momento sobre este elemento, en tanto muchas veces incluye elementos que están fuera del cuadro, en OFF, y que el sonidista puede manipular para conseguir diferentes resultados. Oliart habla de “la posibilidad de enriquecer el espacio denotativamente, ampliando la perspectiva visual o connotativamente, sugiriendo sonoridades antojadas, libres, que aporten información metafórica a lo narrado” (2003: 22).

Además de la palabra y las atmósferas, dice Oliart, encontramos en una banda sonora a los efectos, que son sonidos puntuales que sirven para representar objetos concretos, movimientos, contacto físico, entre otros. Fundamentalmente, deben apoyar a la imagen, sincrónicamente, pero pueden también tener cargas connotativas o emocionales. Pueden servir para representar a un personaje o a un lugar determinado e incluso puede anticiparlos; este uso es el que la autora nos presenta como un *leit motiv*. “Los efectos también pueden constituirse en elementos que aporten a la estética de la sonoridad general de la banda sonora, integrándose armónicamente a la música o cubriendo las pausas de los diálogos, interactuando plásticamente con los otros elementos de la banda sonora, pasando de cumplir una función meramente informativa a cumplir una función estética” (Ídem: 25). Los sonidos naturales cumplen muchas veces una función narrativa; puede ser que unos sean resaltados o que sonidos aislados sean diferenciados, en base a los requerimientos expresivos. Los sonidos pueden ser naturales, cuando es el sonido real del objeto; o bien pueden ser característicos, cuando se supone un sonido como de un objeto y se le imita o deforma con el fin de intensificar el impacto sobre el espectador, es decir, con un fin expresivo-narrativo.

El cuarto elemento de la banda sonora que reconoce Oliart es la música, de la que dice que “es lenguaje sonoro armónico que genera una imagen acústica abstracta. No transmite información conceptual sino que genera una sugestión de sentimientos o estados de ánimo” (Ídem: 35). Oliart comenta que hay dos casos en los que esta definición puede no ajustarse del todo. Por un lado, la canción cantada, ya que la letra pone una carga semántica en la música; por otro lado, la música concreta, que es la construcción de un “discurso musical” con elementos sonoros del mundo real-natural.

La música tiene, según la autora, en su relación con la imagen, un modo de significación polisémico. “La música genera un efecto empático con la imagen, cuando se adhiere al sentido sugerido por la escena visual...” y provoca un “efecto anempático cuando juega al contrapunto con lo sugerido visualmente, operando por contraste” (Ídem: 37). Por ejemplo, el arrullo con una canción de cuna puede tener un efecto empático al oírse al mismo tiempo que vemos a un bebé durmiendo, mientras que

puede, la misma música, tener un efecto anempático al acompañar la imagen de un macabro crimen. La misma música puede, por lo tanto, tener diversos significados, en conjugación con distintas imágenes, pero, en todos los casos, tiene una significación.

Otras funciones que plantea Oliart, con respecto de la música, son la de brindar información complementaria a la imagen (develar incógnitas, sugerir estados de ánimo), situar geográficamente o socio-culturalmente, para crear climas emocionales y para estructurar la narración (vinculando o diferenciando). Además, dice, puede “desarrollar musicalmente alguna evolución dramática para hacer hincapié en ella” (Ídem: 8). La música, al igual que cualquier otro elemento de la banda sonora, puede ser diegética, cuando pertenece al espacio y a la historia representados en la pantalla, o extradiegética, cuando no forma parte de la realidad visual de la historia. Sobre esta última es muy interesante la cita que toma Oliart del compositor David Raskin: “...el propósito de la música cinematográfica (extradiegetica) es que no sea apreciada por si misma; su mayor utilidad consiste en intervenir sin que el público realice un verdadero acto conciente de percepción” (Raskin, en Burt, citado por Oliart 2003: 41).

Es interesante detenernos un momento sobre este cuarto elemento listado, la música, pues es aquel que tal vez ha sido más estudiado independientemente, debido a su extendido uso como recurso dramático. Royal S. Brown habla en su libro *Overtones and Undertones* (Sobretonos y subtonos, en español), de los orígenes de la música en el cine –lista desde los antecedentes, como las tragedias griegas, hasta corrientes más nuevas como las del melodrama- y los motivos que llevaron a la música a ser usada por muchos cineastas como recurso dramático. Brown dice que se trataba de satisfacer la necesidad de “realzar el impacto emocional de un momento significativo en un show determinado, distanciando así a las audiencias aún más de sus propios pensamientos y miedos (al silencio lo que sea) al envolverlas más profundamente en la película” (1994: 15).

Por su parte, Ricardo Bedoya presenta la postura de Aaron Copland con respecto a la música, listando un extenso número de funciones y aportes narrativos:

La música, para ese autor, da significado a un filme, crea su tono y atmósfera, acelera o retarda la acción, recrea una época o un ambiente, anticipa o indica

cuál es el tono o significado de una escena, intensifica el sentido de una escena o llama la atención sobre su importancia dramática, da cohesión a diferentes escenas, permite el recuerdo de elementos dramáticos anteriores, clarifica y/o muestra la psicología o el carácter de un personaje, da credibilidad a la película, subvierte el sentido manifiesto de una imagen o le da un matiz irónico. (2003: 195)

Desprendo de esta idea, que la música en el cine funciona de determinada manera solo en conjunción con el resto de elementos del lenguaje audiovisual en un momento específico de una película determinada. Funciona como una suerte de refuerzo dramático-emotivo de lo que está sucediendo, ya sea por empatía o anempatía.

Por su lado, la palabra puede adquirir cualidades del universo de lo musical, en base a la cadencia rítmica o melódica, al ser un texto interpretado como una letanía. La atmósfera puede también transmitir sensaciones. Vemos que los campos, los elementos del sonido y sus roles no son exclusivos, se entremezclan y trabajan en conjunto, ya sea por asociación o disociación.

Oliart considera, por último, pero no de menor importancia, al silencio como el quinto elemento de la banda sonora. El silencio no es contemplado muchas veces como un elemento sonoro, pero tiene funciones y usos dentro del diseño de la banda sonora, por lo que considero importante su inclusión y validación como un recurso más. “El silencio es la carencia de sonido que tiene una fuerza afectiva dentro de un código sonoro o audiovisual, en esta medida es portador de sentido y se constituye en un mensaje cargado de significación” (2003: 47). Sirve para generar impacto emotivo o para crear expectación y aportar así al desarrollo de la escena y, por consiguiente, a la narración. Además, tiene el silencio un rol fundamental en el manejo de la intensidad de la sonoridad general de la película –propongo el hablar aquí de un rango de intensidades y de las diversas variaciones dentro de este rango- que genera valor y aporta a la narración. Es interesante cómo Oliart plantea que el silencio se percibe en contraste con momentos en los que sí hay algo que suena. Ella comenta sobre un caso específico en el que trabajó, la película peruana “A la Medianoche y Media” y comenta: “Hallamos que

el silencio opera por contraste en la mente del espectador, de modo que hacer sonar algo da cuenta de la ausencia general de ese algo” (Ídem: 84).

Cada uno de los 5 elementos de la banda sonora puede, a su vez, desagregarse en subelementos<sup>9</sup>. Esto nos permite hacer un análisis de la función de cada uno de los subelementos de un ambiente específico, por ejemplo: un sonido de ambiente de campo puede estar compuesto por el murmullo de un río a la distancia y el de un viento suave pero constante, que dan una determinada consistencia al espacio sonoro, pero además, puede incluir el canto de unos pajaritos que, de escucharse bajo, a lo lejos, puede simplemente servir a la caracterización del lugar, mientras que si son constantes, agudos y de volumen alto, pueden también generar tensión, cumpliendo una función más marcadamente emotiva. Lo mismo pasa con los efectos; puede apreciarse en el sonido de los pasos de alguien, el golpe de cada paso contra el suelo, pero si este es de tierra y está empapado por una reciente lluvia, se escucha también la viscosidad de ese suelo; o si los pasos son de zapatillas sobre un piso de madera con los listones algo sueltos, escuchamos, por un lado, el sonido característico del jebe de la suela de la zapatilla contra la madera, pero también el choque de las maderas sueltas al chocar entre sí. Estos efectos con subelementos específicos nos dan información acerca de los personajes, objetos y lugares que juegan un rol en su generación.

### **2.2.3. Características de los elementos de la banda sonora**

#### **2.2.3.1. Naturaleza y procedencia<sup>10</sup>**

Estas categorías de sonidos de la banda sonora tienen diversas características, funciones y efectos, según la naturaleza de los sonidos con respecto de la historia, así como de su procedencia, en relación a la imagen, a lo contenido en el plano visual.

---

<sup>9</sup> Ver: quinta columna “Sub-elementos” – matriz de análisis.

<sup>10</sup> Ver: segunda columna “Naturaleza y procedencia” – matriz de análisis.



Revisamos la categorización de los sonidos en función de su naturaleza y procedencia que hacen Bordwell y Thompson en *El arte cinematográfico. Una Introducción* (1979: 307-310).

Siguiendo lo que estos autores dicen, por un lado, según su naturaleza y origen, el sonido puede ser diegético –también llamado intradiegético, término que yo prefiero y elijo usar en el presente trabajo-, de pertenecer a la realidad de la historia narrada en el film –ya sea producido por un objeto o personaje de la misma-, como puede ser extradiegético –o no diegético, como lo llaman Bordwell y Thompson-, de ser totalmente ajeno a ella, con un origen externo al espacio y tiempo del relato. Un sonido diegético es la voz de un personaje o el timbre del teléfono que vemos o reconocemos como presente en la escena. Mientras que un sonido extradiegético viene a ser, por ejemplo, un narrador en off o la música que acompaña una escena y que escuchamos nosotros, los espectadores, más no los personajes.

Por otro lado, de tratarse de un sonido diegético, este puede provenir de distintos lugares, momentos, planos. Este puede estar “*en ON*” – o “en pantalla”, como lo llaman los autores-, cuando la fuente está dentro de la imagen, como “*en OFF*”, cuando no vemos a quien habla o al objeto que produce el sonido. El sonido “*en OFF*”, como dicen los autores, puede servir para sugerir un espacio más amplio, fuera del campo de visión, así como para manipular la expectativa del público espectador-oyente sobre lo que no se ve y otros efectos dramáticos.

Bordwell y Thompson proponen afinar aún más esta clasificación al diferenciar los sonidos diegéticos según si tienen una fuente externa o interna. Un sonido diegético puede ser subjetivo/interno, de provenir de la mente de un personaje, u objetivo/externo, si tiene una fuente física, que nosotros espectadores reconocemos como presente en el espacio de la historia.

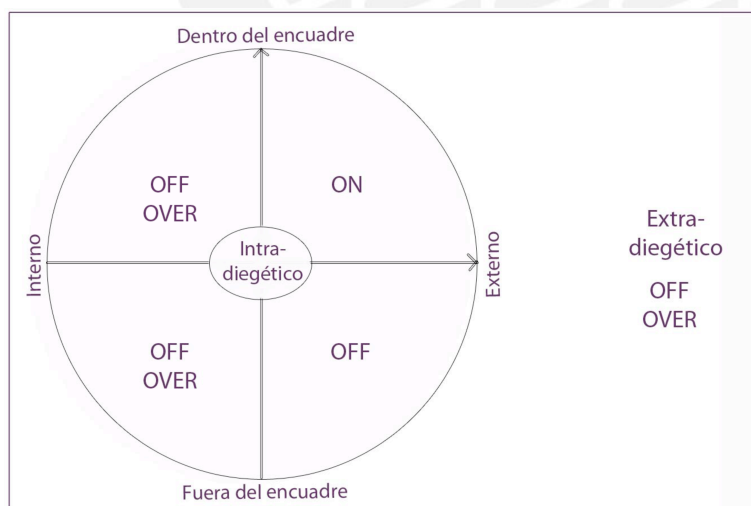
Los sonidos diegéticos externos tienen una fuente que simplemente se encuentra fuera del alcance del ángulo de cámara, pero que entendemos como presente en el espacio físico de la historia. Los diegéticos internos, por el contrario, están sobre la imagen y



pasan por encima de la realidad física de la historia, sin tener en ella una fuente que los produce. Por esto es que los autores los denominan también sonidos “OVER”, que en inglés significa precisamente “sobre” o “por encima”. Este efecto se puede lograr en el cine usando, según Chion, “algún artificio deformante, tal como filtrar, incrementar el volumen, micrado cercano, o rever, lo que claramente anuncia que el sonido no pertenece al universo realista de la acción...” (2003/2009: 251)

Dentro de esta clasificación también entran los sonidos extradiegéticos, que por naturaleza están “en OFF” y son también “OVER”, ya que no solo no aparecen en pantalla, sino que no pertenecen a la realidad física de la narración.

Bordwell y Thompson abordan así las diferentes posibilidades de naturaleza y procedencia que tiene un sonido, que mencionaré constantemente a lo largo del análisis. En resumen, el sonido extradiegético siempre es sonido OFF y también OVER, mientras que el intradiegético es puede ser ON, OFF y/u OVER, dependiendo de su relación con el encuadre y con el mundo exterior/interior. Para mejor comprensión de estas clasificaciones, presento un pequeño diagrama a manera de resumen:



Dentro del marco de la película (delimitado por el rectángulo) podemos ubicar el universo de la realidad de la historia narrada (intradiegético, delimitado por el círculo), así como un plano externo al mismo, con informaciones adicionales colocadas allí por el director (extradiegético).

Es pertinente hablar aquí brevemente del caso de los sonidos de ambiente, en tanto es un caso especial al clasificarlo como sonido ON u OFF. Veamos lo que dice Michel Chion al respecto en ‘La audiovisión’:

Se llamará *sonido ambiente* al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también *sonidos-territorio*, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes. (1993: 78)

Por ello es que a este elemento de la banda sonora nos tomamos la libertad de clasificarlo como sonido en ON, en tanto vemos el espacio al que responde ese ambiente, a pesar de que no veamos dentro del encuadre a las fuentes de los sonidos específicos que lo componen. Y es que, en el caso de los ambientes, como bien dice Chion, “lo importante es el espacio habitado y delimitado por el sonido, más que su origen multipuntual” (Ídem: 81).

### 2.2.3.2. El espacio sonoro: los planos y la perspectiva sonora<sup>11</sup>

Es importante, además de su naturaleza y procedencia, entender a qué se refiere el plano sonoro en que un sonido se ubica. En términos de imagen el concepto es bastante claro, al estar el plano visual definido por los límites físicos del encuadre y darse su denominación a cada tipo de plano, en función de cuánto de una persona, objeto o lugar alcanzamos a ver dentro del campo de visión que nos da la cámara. Sin embargo, al hablar de plano sonoro el concepto es algo más abstracto, pues no hay un punto de referencia y medición predeterminado.

Por un lado, los sonidos, como bien dice Chion en *El sonido*, están, sujetos a lo que se proyecta en la pantalla, al igual que lo visual, pues:

---

<sup>11</sup> Ver: tercera columna “Planos” – matriz de análisis.

La misma imagen es la única que puede enmarcarlos eventualmente y la que los localiza (por el efecto de imantación espacial), los ancla y los ata o no a un objeto finito en el espacio, o, inversamente, al no incorporarlos, también es ella quien determina su existencia en otra escena invisible o en un espacio contiguo (fuera de campo). (1999: 280)

Sin embargo, por otro lado, es en relación a ese espacio y a los demás sonidos que suenan en un momento dado, que un sonido se ubica en determinado punto del espacio. Esto implica una distancia, posición y ángulo. Revisemos, entonces, qué definiciones teóricas hay al respecto de los planos y la perspectiva sonora.

Bordwell y Thompson hablan de la posibilidad de sugerir una perspectiva sonora, con la que se consigue una “sensación de distancia espacial y localización análoga a las pistas para la profundidad visual y el volumen...” (1979: 310). Ellos plantean que la perspectiva puede sugerirse en base a características del sonido como el volumen y el timbre –que defino más a detalle en el apartado siguiente-.

Es interesante rescatar la cita que estos autores toman del diseñador de sonido Walter Murch, en la que dice, “me gustaría creer que no sólo grabo un sonido, sino el espacio entre el sonido y yo: el sujeto que genera el sonido es simplemente lo que hace que el espacio circundante resuene” (Ibídem) De ella me parece muy interesante el tema de la resonancia del espacio. Interpreto que se refiere no solo a la distancia entre una fuente de sonido y la cámara –o el espectador-, sino también a las características del espacio que hay entre una y otra, ya que un espacio resuena de una manera, dependiendo de sus dimensiones, pero también de los materiales, superficies, formas, entre otros aspectos. De esto desprendo, por lo tanto, que la perspectiva sonora me da también información acerca de cómo es un espacio, según su sonoridad –según cómo resuena-.

Armand Balsebre ofrece una perspectiva similar en su libro *El lenguaje radiofónico* (1994) un breve recuento de los diferentes ángulos desde los cuales puede entenderse el concepto del plano sonoro. Él habla de la confusión común entre secuencia y plano sonoro. Mientras que la secuencia, según Balsebre, está delimitada por la continuidad temporal, el plano sonoro “tiene un sentido eminentemente espacial: introduce la

segmentación perspectivista de la realidad (figura/fondo, tamaño/distancia, paisaje sonoro). La función básica del plano sonoro es la definición de la relación espacial entre el radioyente y el objeto de percepción” (1994: 148). El autor habla también de perspectiva sonora, refiriéndose a una relación espacial, pero determinada por el ángulo o el lugar desde el cual se sugiere que estamos escuchando un sonido dado.

En resumen, entiendo, para el presente trabajo, que, mientras que el plano sonoro habla de una relación espacial de distancia entre oyente y sonido, la perspectiva se refiere a si escuchamos ese sonido a un lado o al otro, arriba, abajo o atrás, es decir, que se refiere a la direccionalidad. En cuanto al concepto de *espacio sonoro*, tomo la definición de Rodríguez Bravo, quien lo define “como la percepción volumétrica que surge en la mente de un receptor, a medida que va procesando sincrónicamente todas las formas sonoras relacionadas con el espacio” (1998: 227-228).

### 2.2.3.3. Características sonoras de los elementos de la banda<sup>12</sup>

Como hemos mencionado ya, los elementos de la banda sonora funcionan como un todo; es decir, que generan cierta reacción a partir de sus combinaciones e interrelaciones. Pero considero conveniente, además, hablar de las características de los sonidos y las posibilidades que estas y sus combinaciones nos brindan. Tomo para ello la clasificación que hace Stanley Alten:

Entre los elementos comunes más significantes para los distintos tipos de sonido son el tono, el volumen, el timbre (o calidad tonal), el tempo, el ritmo, la duración, el ataque y el declive. Cada elemento contiene ciertas características que afectan nuestra respuesta para un sonido dado, ya que estas características son parte de la música, del sonido, o del discurso. (1994: 10)

Creo que todos estos aspectos y sus posibles efectos deben ser tomados en cuenta a la hora de analizar o diseñar una banda sonora, pero hay que resaltar que la sensación que

---

<sup>12</sup> Ver: sexta columna “Características sobresalientes” – matriz de análisis.

evocan se genera en función de los demás elementos del lenguaje audiovisual y que, por lo tanto, el recuento que estamos haciendo ahora es tan solo una sugerencia, una especulación sobre los usos más recurrentes. Las posibilidades de significación son, no obstante, infinitas y son producto de la combinación de elementos utilizados del lenguaje audiovisual en específico, así como pueden también influir aspectos culturales y coyunturales del momento en que el film es consumido. De todas formas, es importante e interesante el recuento de las opciones y usos más extendidos que viene a continuación. Veamos entonces qué acotaciones específicas hace Alten sobre cada componente característico del sonido.

El tono puede ir desde lo más grave, como el rugir de un oso, el motor de un gran camión o la típica risa de Papá Noel, hasta lo más agudo, como el canto de un pajarito, el chirrido de una bisagra sin aceitar o el grito de una niña, pasando por toda una gama media. El tono se expresa en la frecuencia por segundo de un sonido. Alten dice que los tonos agudos pueden sugerir algo delicado, brillante, elevado, mientras que los graves tienden más a evocar algo siniestro, duro o lleno de paz (Ibídem).

“El volumen describe al sonido en los términos de sonoridad o debilidad. El sonido fuerte puede sugerir cercanía, fuerza o importancia; el sonido suave puede describir distancia, debilidad o tranquilidad” (Ibídem). Un sonido de volumen alto puede ser un anuncio por un autoparlante, el sonido de una banda de rock en un concierto o una explosión, mientras que los susurros, la respiración de una persona, el caer de una hoja al suelo, suelen ser sonidos de volumen bajo. Recordemos aquí lo planteado previamente sobre la sonoridad general de la banda sonora. El rango de volúmenes o intensidades, así como sus combinaciones específicas pueden tener un gran potencial para aportar a la narración, ya que permite generar impacto, o anticipar, entre muchas otras opciones. Como diseñador de sonido puede uno, además, atribuirle volúmenes a ciertos sonidos que no son necesariamente los esperados o normales. Es así como podemos, por ejemplo, ubicar un susurro en un primer plano sonoro, dándole un volumen alto, y abrirle el acceso al espectador-oyente a un momento muy íntimo entre los personajes.

El sonido en los productos audiovisuales puede pues adquirir las formas “físicas” que se desee, según las sensaciones y significaciones que se busque generar. En ese mismo sentido pueden moldearse las siguientes características sonoras a las necesidades expresivas de la narración.

“El timbre (o color del tono) es la característica de la calidad tonal de un sonido. No solamente identifica una fuente de sonido, aflautada, metálica, timbálica, pero también tiene cualidades sonoras tales como la riqueza, agudeza, perfilado y metálica” (Ibídem). Lo metálico, según Alten, puede significar algo frío, duro, feroz, amargo, fuerte, marcial o grandioso; mientras que un clarinete o un oboe, con sus calidades tonales aflautadas, puede, en cambio, evocar deseo, soledad o tal vez dulzura; los timbales y la percusión, en general, pueden aportar al drama, el poder, la importancia de una escena o personaje. Estos efectos son solo ejemplos y pueden variar según el contexto visual, los demás sonidos y la combinación del timbre con otras características sonoras específicas, como, por ejemplo, el tempo, volumen y el ritmo.

El autor explica brevemente que el timbre puede cambiar también dependiendo de la forma del sonido, que él llama “envoltura”. Sobre ella dice que “se refiere a los cambios en el volumen a lo largo del tiempo” (Ídem: 29) y la divide en tres partes: ataque, dinámica interna y decaimiento. Cómo –con qué volumen- aparece un sonido, cuáles son las variaciones que sufre durante su duración y cómo declina nuevamente hasta se inaudible es lo que llamaremos aquí envoltura y se entiende que afecta el timbre resultante.

Continuando con las características listadas por Alten, el tempo, que tiene que ver con la velocidad de un sonido, puede ser rápido, como los pasos de alguien que corre a toda prisa, generando agitación o excitación, como puede ser también lento, como el arrullo de una madre que quiere hacer dormir a su bebé, sirviendo para dar una atmósfera de monotonía o, quizás, sugerir control o dignidad.

El ritmo es un patrón de tiempo sonoro. “Un ritmo simple puede indicar deliberación, regularidad o un montón de complicaciones. Un ritmo constante puede implicar



estupidez, depresión o uniformidad. El ritmo complejo puede sugerir complicación o elaboración. Ritmo cambiante puede crear una sensación de incertidumbre, vigor o confusión” (Ídem: 11). Veamos algunos ejemplos para tener más claro el tema. Un ritmo constante puede ser el tick-tack de un reloj o los latidos normales del corazón, mientras que un ritmo complejo, podría ser el de una música de percusión o el de una máquina de producción en serie que repite ciclos de una duración mediana y compuestos, a su vez, de diferentes sonidos.

La duración de un sonido puede sugerir, si es corta, inquietud, nerviosismo, excitación y si es larga, puede evocar paz, persistencia o cansancio. Consideramos sonidos de corta duración, por ejemplo, la voz de “alto” que un dueño da a su perro para que no cruce la pista. Por otro lado, un bostezo distendido, es un sonido de larga duración. Vuelvo a recalcar, que las posibilidades de creación de sentido y efecto en el espectador son ciertamente mucho más amplias que las sugeridas aquí. Y lo que se considera un sonido largo o corto, depende de la percepción de lo que debiera ser la longitud normal de ese sonido específico.

El ataque es “la manera en que un sonido comienza; puede ser duro, suave, brusco o gradual. Los ataques duros o bruscos pueden sugerir violencia, excitación o peligro. Los ataques suaves o graduales implican algo gentil, sordo o aburrido” (Ibídem). Un ataque brusco es, por ejemplo, el de un trueno en una tormenta o el de un taladro al encenderse. Un ataque suave o gradual, por su parte, puede ser el de un automóvil acercándose a lo lejos, ya que lo vamos escuchando cada vez un poco más fuerte, conforme está más cerca de nosotros, pero en un período de tiempo más extendido.

Por último, el declive o decaimiento tiene que ver cuán rápido baja un sonido desde determinado volumen. El declive rápido puede generar la sensación de confinamiento, encierro o definición, según Alten. Uno lento sugiere, en cambio, distancia, suavidad o incertidumbre. Debe considerarse, asimismo, la opción intermedia, es decir, el decaimiento gradual. Un declive rápido puede darse, por ejemplo, en el caso en que dejamos de oír algo que está en la habitación contigua, al cerrar la puerta de golpe o cuando se apaga la televisión. Un declive lento, por su lado, se da cuando una canción

termina con los instrumentos desapareciendo uno por uno y bajando de volumen lentamente hasta dejar de oírse, o al alejarnos lentamente de la fuente del sonido, como por ejemplo, de la cocina, dejando de oír la campana extractora.

“Otros aspectos del sonido como cambio de tono y volumen e interferencias acústicas también afectan a la respuesta. Por supuesto, todos estos elementos no se escuchan individualmente sino en combinación” (Ibídem). Los sonidos pueden sufrir constantes cambios y que esto, según Rodríguez Bravo, es muchas veces provocado adrede por los realizadores, ya que es un recurso para manejar la tensión de la escena: “Cuando el sonido está en cambio permanente, la atención permanece activa con total independencia de la voluntad racional del receptor” (1998: 125).

Estas características de los sonidos se afectan y complementan también entre sí, generando sensaciones. Ricardo Bedoya habla de la textura del sonido, refiriéndose al resultado de la combinación de un tono, volumen y ritmo determinado y dice que “buena parte de la intensidad y expresividad de una banda de sonido radica en esta cualidad” (2003: 205).

Es pertinente hablar aquí también del nivel de reverberación, que puede ayudar a ubicarnos en el lugar en el que se está generando un sonido, ya que, como bien dice Alten, “confiere también información sobre la absorción y reflectancia de las superficies de una sala, y también sobre la distancia del oyente a la fuente sonora” (1994: 34). Es importante decir que, además de servir a la ubicación, la reverberación puede tener también un aporte dramático importante al sugerirnos cercanía o lejanía, intimidad, entre otros. Veamos qué dice Michel Chion al respecto:

De manera general, cuanto más reverbera el sonido, más expresivo resulta con respecto al lugar que lo contiene. Cuanto más <<seco>>, más susceptible es de remitir a los límites materiales de su fuente, representando la voz aquí un caso particular, puesto que, por el contrario, cuando se la priva de toda reverberación y se oye muy de cerca, es cuando, cinematográficamente, es capaz de ser la voz que el espectador interioriza como suya, y la que, al mismo tiempo, toma

totalmente posesión del espacio diegético: completamente interna e invadiendo a la vez todo el universo. (1993: 81)

Los sonidos pueden oírse uno o varios a la vez, pueden sucederse o superponerse y tienen diversas opciones de enlace entre sí o de entrada y salida. Los sonidos pueden aparecer y desaparecer por *corte*, que vendría a ser como el mínimo ataque o declive, bajo la terminología de Alten. También puede hacerlo mediante un *fade-in* o *fade out*, que viene a ser una progresiva aparición o desaparición, respectivamente, del sonido (ataque o declive más lento). Por último, se habla de un *cross-fade* cuando el declive de un sonido se cruza con el ataque de otro nuevo y se mezclan. Oliart plantea que estas alternativas son la manera en que se gramaticaliza la historia: “Es en la etapa del montaje sonoro donde realizamos la función de gramaticalización de la historia con el sonido, ya que separamos secuencias o las asociamos entre si a través del uso del corte o de la continuidad sonora, haciendo uso de variantes en cualquiera de los elementos de la banda sonora” (2003: 8).

Oliart habla asimismo de otro tipo de características que pueden jugar un rol importante en el efecto del sonido, en cómo es este percibido por el espectador-oyente. Se trata de los efectos especiales de procesadores, que, según la sonidista, “pueden crear efectos sobre los sonidos, como el tratamiento de voces de robots o animales irreales así como generar atmósferas especiales” (2003: 54).

Recalamos aquí de nuevo, que las posibilidades de significación de un sonido dependen del rol que este mismo juegue dentro del lenguaje que se maneja en ese preciso momento, de la combinación de elementos, tanto visuales como sonoros, y de la evolución que la mezcla en la que está inscrito viene teniendo. Ninguna imagen o sonido dentro de un producto audiovisual significa por sí sola, sino que lo hace en conjunto con el resto de elementos, dentro de un determinado contexto visual y sonoro y en relación a lo previamente conocido de la historia que se está narrando. En este sentido, con respecto a la mezcla sonora, Oliart dice: “Los elementos de la banda sonora se integran en una simultaneidad de sonidos (sincronía) y a la vez en una sucesividad de sonidos (diacronía); dinámica dentro de la cual son capaces de modificar la

significación autónoma de cada uno de ellos, en función de la producción de sentido” (2003: 49).

Hemos visto ya cómo la procedencia y naturaleza de un sonido, así como la ubicación en un determinado plano sonoro, influyen en cómo aquel puede ser aprehendido. De la misma manera, hemos repasado las diferentes características específicas que un sonido puede tener y hemos sugerido posibles efectos. Todas estas posibilidades de ubicar y dar forma a un sonido, en conjunto con información visual, pueden darle al mismo una función más informativa o más emotiva, según lo deseado por quien cuenta la historia. Sobre esta distinción de ramas funcionales del sonido en una película nos concentraremos a continuación.

#### 2.2.3.4. Información y significado – El color sonoro-conceptual<sup>13</sup>

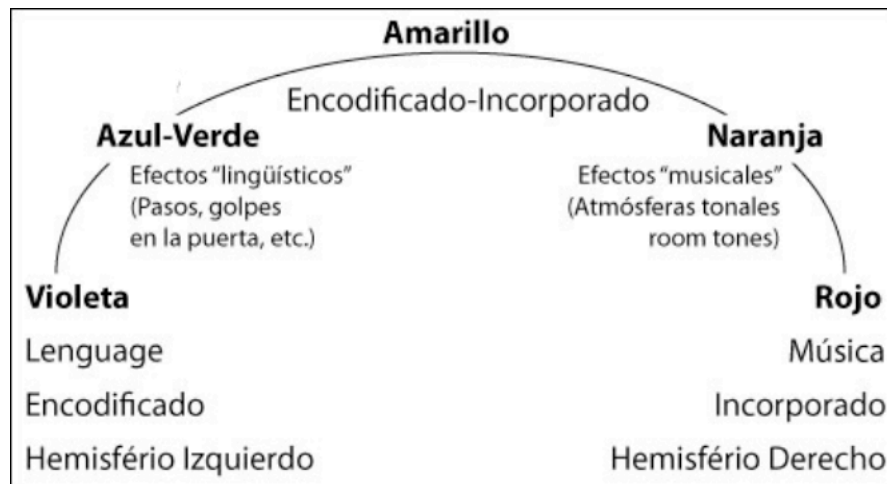
Algo que compete a todos los elementos de la banda sonora y que debemos contemplar a la hora de armar una mezcla, es el equilibrio entre la función informativa y la emotivo-afectiva del sonido en una misma escena. Para ello conviene revisar la *Ley del dos y medio*, de Walter Murch. Esta ley parte del concepto del sonido clasificado según su nivel de abstracción, llamando al sonido que sirve de vehículo de un código que transporta información –por ejemplo, el diálogo puro- *sonido encodificado* y al que lleva el significado contenido en sí mismo –como la música- *sonido incorporado* (1989/1995: 2).

El autor hace, en base a esta distinción, una comparación o traducción del sonido y su grado conceptual-abstracto a una escala de colores. El *sonido encodificado* está representado por el violeta y toma el extremo izquierdo del espectro, en el que se sitúan el lenguaje “puro” -sin mayores características de entonación resaltantes-. Al extremo contrario, representada por el color rojo, se encuentra la música “pura” -sin códigos subyacentes importantes-. Entre estos dos extremos Murch sitúa a los efectos, que según su nivel de código lingüístico o de musicalidad, se desplazan entre uno y otro polo del

---

<sup>13</sup> Ver: séptima columna “Color sonoro conceptual – Murch” – matriz de análisis.

espectro coloro-sonoro. El amarillo es planteado como el punto medio. Entre este y el violeta (*encodificado*) se encuentran los efectos “lingüísticos” –azul-verde-, como pasos o golpes en la puerta – ya que cargan información, más allá de su tonalidad-; y hacia el otro extremo, cerca al rojo (*incorporado*), están los efectos “musicales” –naranja-, como las atmósferas tonales, que llevan en sí mismas una carga emotiva incorporada.



(Murch, Walter. 1989/1995. Consulta: junio de 2008. <<http://filmsound.org/murch/claridad.htm>>)

Estamos hablando aquí, entonces, de en qué medida es un determinado sonido tan solo un vehículo de información -diálogo puro o efectos “lingüísticos” como el golpe en una puerta, que nos informa que hay alguien afuera que quiere entrar- o, en cambio, se trata de un sonido que ya tiene un significado contenido en sí mismo y que tiene, por tanto, una mayor carga emotivo-afectiva. Este es el caso de la música, las atmósferas tonales, que pueden estar aportando a la sensación de tensión, felicidad o agitación de una escena. También sucede esto con los efectos “musicales”, en los que las características específicas del sonido ya nos dan información y nos generan sensaciones por sí solas, como la respiración de un personaje agonizante, que no solo es un efecto de presencia, como sería cualquier respiración normal, sino que lleva contenido en sí la información de que esa persona está enferma y sufriendo.

La distribución de sonidos, según su nivel de abstracción y en relación a un determinado color asignado para ese nivel, puede verse en el gráfico presentado párrafos arriba.

Entonces, lo que dice Murch es que el cerebro no puede procesar más que dos y media capas de sonidos de un mismo punto del espectro sonoro conceptual, por eso nombra a esta norma propuesta por él, en base a su experiencia como sonidista, la *Ley del dos y medio*. Pero como el sonido de un extremo del espectro es procesado por un hemisferio, primordialmente, y el del otro, por el contrario, podemos, si repartimos las capas correctamente, tener hasta 5 capas y aun así tener la “Claridad”, a pesar de la “Densidad” de las que habla Murch, con lo que se refiere a poder, como oyente, percibir el todo, pero también sus partes, es decir, cada una de las capas sonoras.

Esta norma, sin embargo, es un asunto del todo práctico y sirve de guía a la hora de mezclar el sonido de un producto audiovisual. Para efectos de esta investigación, lo que nos interesa rescatar, sobre todo, son las premisas de las que parte esta *Ley del dos y medio*. Por un lado, es importante el reconocimiento de dos funciones diferenciadas, la informativa (sonido encodificado) y la emotivo-afectiva (sonido incorporado), con su consecuente gama intermedia. Es justamente el reconocimiento del sonido con capacidad de significar por sí mismo y dar carga emotiva a una situación el centro de este análisis. Por otro lado, es interesante el identificar que un sonido, según se ubique en un determinado extremo del espectro, va a ser procesado por un hemisferio cerebral específico.

Como observamos en el gráfico antes presentado, el sonido encodificado, que es vehículo de información y una extensión de lo que vemos o esperamos ver, es procesado por el hemisferio izquierdo. Por su lado, el sonido incorporado, que contiene significado en sí mismo y aporta a la imagen, en lugar de ser una extensión de la misma, es procesado por el hemisferio derecho.

Esta distinción sirve como reiteración de que el sonido (el incorporado) tiene la capacidad de afectar de forma emocional al espectador, sin que este llegue siquiera a racionalizar el estímulo. Y esto es de suma importancia en el presente trabajo, pues es justamente esa la ventaja diferencial del sonido, que, lejos de ser un mero complemento de la imagen, puede tener un aporte dramático muy significativo, al desencadenar sensaciones y sentimientos, que dan forma y carácter a personajes y lugares, que



construyen atmósferas complejas, estados de ánimo y que, en consecuencia, sirven a la riqueza de la narración.

Habiendo entonces hecho un recuento del sonido en los productos audiovisuales, sus características y facultades narrativas, así como de las ideas que tomamos para entender el concepto de narración audiovisual, pasemos, finalmente, a una presentación del caso específico a analizar en esta ocasión, completando así el marco conceptual y teórico dentro del cual situamos la investigación.

### 2.3. El Laberinto del Fauno

Para esta investigación he escogido el largometraje *El laberinto del fauno* (2006) del director Guillermo del Toro. Esta película pertenece a una corriente relativamente reciente, como lo es el nuevo cine real-fantástico español. Aunque es en realidad una co-producción mexicano-española. Guillermo del Toro es pues mexicano.

Es necesario, para la lectura y mejor comprensión del análisis e interpretación, conocer un poco acerca del caso que he seleccionado. Por ello, presento a continuación, un resumen de la historia de la película, además de información base sobre su dirección, dirección de sonido y producción en general y finalmente, rescato la importancia del diseño de sonido en esta película en especial.<sup>14</sup>

#### 2.3.1. La historia de la película

La historia transcurre en España, en el año 1944, finalizada ya la Guerra Civil, introduciéndonos en la cruda situación del régimen fascista de Franco. Un pequeño grupo de rebeldes sigue escondido, peleando en los montes del norte de Navarra. En este contexto conocemos a nuestros personajes, a los del mundo real de nuestra historia.

---

<sup>14</sup> La información para este apartado se tomó, en parte, directamente de la película, y el resto de IMDB (The Internet Movie Data base) Consulta: junio 2008. <<http://www.imdb.com/title/tt0457430/>>

Ofelia, la protagonista, es una niña de 10 años, con mucha fantasía y que adora los cuentos de hadas. Es, además bastante avezada y traviesa, pero de buenas intenciones. Además de fantasiosa, Ofelia es también curiosa y de espíritu explorador. Ella está constantemente investigando los alrededores de la casa de campo a la que se ha mudado con su madre.

Carmen, madre de Ofelia, es una mujer de unos 40 años, aproximadamente, que ha enviudado y ha decidido casarse con el Capitán Vidal, un oficial fascista, pues no puede criar sola a Ofelia y a un segundo hijo que está esperando. El padre de Ofelia confeccionaba los uniformes para los militares y es por ello que Carmen había conocido a Vidal. Un año después de enviudar se vuelven a encontrar, por casualidad, en donde Carmen estaba trabajando. No es un matrimonio por amor, sino por intereses. Carmen necesita que alguien la ayude a mantener a sus hijos y es por esto sumamente complaciente con el Capitán; pero no lo quiere realmente, sino que le teme. Empezamos la trama con la mudanza de Ofelia y Carmen a la casa de Vidal, que al mismo tiempo es base del campamento militar que tiene a su mando.

Vidal es un hombre de unos 45-50 años, duro, sin escrúpulos, egoísta. Es oficial fascista del régimen de Franco y lidera a un grupo de militares desde una base en el monte en la lucha contra los grupos de rebeldes que persisten por allí escondidos. Vidal quiere un hijo hombre a toda costa. Es por esto que se ha casado con Carmen, a quien, lejos de amar, está utilizando. Esto se percibe en la forma en que las trata a ella y a Ofelia, poco cariñoso, bastante duro y siempre pensando en sus intereses. En el trato hacia sus subordinados y el personal de la casa se percibe las ansias de autoridad y el delirio de poder que lo poseen. Es, en general, un personaje que evoca muy poca o ninguna humanidad.

Vidal tiene, además, una serie de empleados que se encargan de los asuntos de la casa, la cocina, entre otros. Su principal asistente en cuanto a temas de la casa es Mercedes. Ella es una mujer muy dulce y maternal, que se encariña muy rápidamente con Ofelia. Es, de alguna forma, una antítesis del personaje de Vidal. Muestra constantemente

signos de humanidad, es bondadosa y cuida a las personas de su entorno. Mercedes, aunque trabaje para Vidal, ayuda a escondidas a los rebeldes, entre los que se encuentran su hermano y su novio. Esto lo hace en conjunto con el doctor de la base, quien a escondidas provee de medicinas a los rebeldes.

Vemos entonces que, además de la trama principal de la guerra entre ejército y rebeldes, hay en el mundo real, paralelamente, una serie de tramas secundarias, como la del romance entre Mercedes y uno de los líderes rebeldes, las complicaciones en el embarazo de Carmen, el apoyo que brindan Mercedes y el doctor a los rebeldes, entre varias otras.

En medio de todos estos acontecimientos, Ofelia se ve además inmersa en un mundo paralelo –el fantástico–, con sus propias historias, personajes y lógica. La gran fantasía de Ofelia se ve aún más estimulada al encontrar cerca de la casa del Capitán un viejo laberinto de piedra. A pesar de las advertencias de Mercedes, sobre el peligro de perderse, Ofelia entra en el laberinto y en el corazón del mismo desciende por unas escaleras de piedra hasta el fondo de un pozo profundo. Es allí donde tiene su primer gran encuentro con el mundo fantástico de la película, en el que conocerá a otros tantos personajes, ajenos a los del mundo real.

En el fondo de ese pozo conoce al primero de ellos, el fauno. Este es uno de los varios personajes con los que la niña se encuentra en el mundo paralelo, pero ciertamente el más importante. El fauno es un personaje fantástico, se asemeja a un viejo árbol, tiene dedos muy largos, como delgadas ramas, cuernos y un timbre de voz que suena a viejo.

El fauno le revela a Ofelia su verdadera identidad como hija del Rey de un mundo alterno. Según cuenta la historia, la hija del Rey escapó hace mucho tiempo del reino subterráneo y rompió el equilibrio del mismo. Al salir al exterior, la princesa se cegó con la luz del sol y olvidó su origen. Ella pasó penas y sufrimientos, hasta que finalmente murió. Pero el alma de la princesa sigue viva y ha regresado, cree el Rey, reencarnada en el cuerpo de Ofelia.

Ahora, para restablecer el equilibrio del mundo subterráneo, debe la princesa retornar a él. Pero, para volver, tiene primero que cumplir una serie de pruebas antes de la luna llena, para probar que no se ha convertido en humana. Solo cumpliendo las pruebas antes del plazo podrá la princesa regresar al mundo subterráneo, restableciendo el equilibrio y salvando así a su padre, el Rey. Primero debe enfrentarse a un enorme sapo que ha anidado debajo de un hermoso árbol, al que está matando y la niña debe ahora salvar, logrando que el sapo se coma unas piedras mágicas. Del vientre del sapo debe tomar una llave que le servirá para cumplir la segunda prueba, en la que debe dejarse guiar por las hadas para conseguir una daga, escondida en una suerte de caja fuerte con llave en la madriguera de un peligroso monstruo que come niños.

Ofelia, guiada por el fauno, pasa duras y fantásticas situaciones, que se entremezclan, a su vez, con las escenas de la lucha entre rebeldes y fascistas, así como con las complicaciones del embarazo de su madre. El mundo real se cruza todo el tiempo con el fantástico.

Finalmente, la batalla entre rebeldes y fascistas -mundo real- llega a su pico, mientras que Ofelia intenta completar la última de las pruebas que el fauno le ha puesto -mundo fantástico-. Esta consiste en derramar una gota de sangre de su recién nacido hermano, aunque en realidad la prueba está en desafiar este mandato y poner al bebé por encima de sus necesidades, incumpliendo las órdenes del fauno. Ofelia así lo hace y prueba con eso que no se ha convertido en humana. A pesar de que no llega a bajar al laberinto, pues cae al lado del mismo, herida por un disparo del capitán, Ofelia regresa así como la princesa Mohana al reino subterráneo, restableciendo el orden del mismo.

Si bien los dos mundos se establecen como distintos y paralelos, es argumentable que el laberinto y el mundo fantástico son una metáfora del crudo momento histórico y de la vida en la España bajo el régimen de Franco, de la violencia y represión -el mundo fantástico no es precisamente bonito y lleno de bondad-, de la necesidad de buscar salidas a esa situación, así como de restablecer un balance. El capitán y sus hombres buscan, a través de la muerte y la sangre, limpiar España de la gente que ellos consideran inferiores. En el mundo subterráneo intentan, a su vez, mantener la pureza,

para lo cual Ofelia debe demostrar que no se ha convertido en humana antes de volver a él.

### **2.3.2. Sobre el equipo técnico**

A cargo del sonido estuvieron Martín Hernández, Jaime Baksht, Miguel Ángel Polo y de la música, Javier Navarrete. La música fue nominada a un Óscar como mejor música compuesta para cine; ganó el Ariel de Plata (premios mexicanos) en esta misma categoría y estuvo nominada a este premio para la categoría de mejor sonido; fue también nominada a mejor sonido para los premios BAFTA; ganó el Goya a mejor sonido y fue nominada al Goya por mejor música original; la música fue nominada al Grammy por mejor Soundtrack para cine, televisión u otro medio visual; ganó el Golden Reel a mejor edición de sonido, efectos y foley en película extranjera; obtuvo nominación a mejor música original para los premios OFCS (Online Film Critics Society Awards).<sup>15</sup> Además, el largometraje obtuvo muchas otras nominaciones –varias de las cuales ganó– por mejor película española, mejor película extranjera (para premios de otras nacionalidades), mejor dirección de arte, premios de actuación, entre muchos otros. Todas estas nominaciones y premios se dieron entre los años 2007 y 2008.

### **2.3.3. La importancia del diseño sonoro en El laberinto del fauno**

Elijo esta película pues considero –y es lo que busco demostrar con este trabajo– que tiene un diseño sonoro muy detallado y congruente con lo que la historia cuenta, en el que todos los elementos confluyen para generar un mundo fantástico de cuento de hadas en el que Ofelia se ve inmersa, contrapuesto con el mundo real y crudo de la guerra, así como para caracterizar a los personajes y para guiarnos a través de la historia.

---

<sup>15</sup> Toda la información sobre nominaciones y premios se obtuvo de IMDB (The Internet Movie Data base) Consulta: junio 2008.  
<<http://www.imdb.com/title/tt0457430/awards>>

Opino que, sin el diseño sonoro que tiene este largometraje, pues no sería la misma película, la historia no movería todas las sensaciones y emociones que mueve. El sonido de *El laberinto del fauno* explota las opciones de estímulo sensorial y emocional, sirviéndose del hecho de que el sonido no se procesa en el plano racional, como ya hemos comentado anteriormente.

Las atmósferas tonales, los efectos “musicales”, el tono, tempo, timbre de la música, la combinación de elementos sonoros, la evolución del diseño de sonido dentro de una escena, los efectos especiales y procesamientos no-realistas, además de muchas otras herramientas, son usadas en este film para generar tensión o distensión, para mover emociones, para dar miedo, crear expectativa, para introducirnos en el mundo fantástico, para generar sentimientos y percepciones específicas acerca de un personaje o lugar.

El sonido le da ese valor agregado, esa magia que nos zambulle en la fantasía, que nos mantiene atentos a cada movimiento, que nos pone los pelos de punta, o que nos hace dar un brinco. Sin desmerecer a la imagen, ya que es en combinación con ella que el sonido funciona de una u otra forma, pienso que el sonido es el elemento que permite tocar las fibras más profundas en el público espectador-oyente, aquellas fibras a las que la imagen, por su aprehensión y asimilación más racional, no logra alcanzar. Este es definitivamente el caso de la película que ahora nos ocupa, que está tan bien lograda, gracias, entre otras cosas, al diseño de sonido.



### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1. Resumen del problema de investigación:

Para poder plantear el plan metodológico en congruencia con mi objeto de estudio, ofrezco este cuadro a manera de síntesis de lo que se quiere comprobar con este trabajo.

|           | Preguntas   | Hipótesis  | Objetivos  |
|-----------|---|--|--|
| <b>A</b>  | ¿Cómo aporta el sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> a la narración de la historia?  | El sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> es una herramienta narrativa central, que sirve para caracterizar personajes, generar “mundos” (fantástico y real) y para reforzar la historia. | Describir el diseño del sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> y demostrar su importancia central como herramienta narrativa.               |
|           | Sub-Preguntas   | Sub-Hipótesis  | Sub-Objetivos  |
| <b>B1</b> | ¿Cómo se relacionan los diferentes elementos del sonido (voz, ambientes, efectos, música, silencios) en la película <i>El laberinto del fauno</i> ? | El sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> se compone de diversos elementos que interactúan entre sí generando nuevos sentidos.  | Describir la relación de los diferentes elementos del sonido –voz, ambientes, efectos, música, silencios- en la película <i>El laberinto del fauno</i> . |
| <b>B2</b> | ¿Cómo es usado el sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> para caracterizar personajes?   | El sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> sirve para caracterizar y darles fuerza a los personajes.   | Describir y demostrar el uso del sonido como elemento de caracterización de personajes en la película <i>El laberinto del fauno</i> .                    |
| <b>B3</b> | ¿Cómo refuerza el sonido la construcción de los mundos –real y fantástico- en la película <i>El</i>   | El sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> aporta a la construcción de los mundos –  | Describir y demostrar el uso del sonido para generar un mundo fantástico en la   |

|           |   |  |   |
|-----------|---|--|---|
|           | <i>laberinto del fauno?</i>   | real y fantástico.   | película y para caracterizar y reforzar el contexto histórico en el que se desarrolla la trama en la película <i>El laberinto del fauno</i> .   |
| <b>B4</b> | ¿Cómo es usado el sonido para la atribución de personalidad a espacios/ lugares en la película <i>El laberinto del fauno?</i> | El sonido en la película <i>El laberinto del fauno</i> sirve para reforzar y darles personalidad a los espacios/lugares. | Describir y demostrar el uso del sonido para la atribución de personalidades a lugares/ espacios en la película <i>El laberinto del fauno</i> . |

Como puede desprenderse de mis hipótesis y objetivos de investigación, este es un *estudio descriptivo-explicativo*. Busco analizar y explicar cómo interactúan los diferentes elementos del sonido en una película –usando para ello, como caso paradigmático, la película *El laberinto del fauno*- y explicar qué efectos generan estas combinaciones, estas construcciones sonoras. Parto, en primera instancia, de una sistematización de los datos -sobre el diseño de sonido- recogidos de la película, en forma de una matriz preestablecida, que busca ofrecer un panorama objetivo. Luego, tomando esa matriz de base, paso a su descripción, análisis e interpretación, en un tono ya más subjetivo/especulativo.

Si bien existen estudios y teorías sobre las cuales puedo basar mis argumentos, soy partidaria de la idea de que uno, como investigador, no puede ser totalmente neutral y objetivo. Al fin y al cabo, yo me acerco a esta película y a esta investigación con todo un bagaje cultural y emocional personal. Y las interpretaciones que del contenido y las formas de expresión de esta película y de su sonido pueda yo hacer, están siempre, en mayor o menor medida, sujetas a ese bagaje.

Además, creo que, si bien no hay una ley única en torno al lenguaje audiovisual, los efectos que este puede lograr en el público, ni alrededor de las descripciones y explicaciones que sobre él pueda hacerse, sí tiene que haber líneas eje de interpretación.

Y como punto de partida de las mismas, considero sumamente importante hacer una buena sistematización de los datos. Para ello he diseñado una metodología de análisis que planteo a continuación.

### **3.2. Metodología de investigación:**

Propongo, para la resolución del problema de investigación planteado, una *metodología* basada en el análisis de contenido.

#### **Análisis de contenido:**

La investigación tendrá como tronco metodológico al *análisis de contenido*, que “es la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación cuya finalidad es interpretarla” (Mendicoa 2003: 111). Mendicoa hace la diferenciación aquí entre la “Semántica cuantitativa” o de base no gramatical (Duverger) y el Análisis Cualitativo, que incorpora la fuerte carga subjetiva de una interpretación. Como ya mencioné anteriormente, el presente trabajo no pretende desligarse de esta carga subjetiva –motor inicial del interés en el tema-, pero sí busca la forma de sistematizar la información, en la medida de lo posible, para lograr argumentos sólidos.

Propongo entonces el análisis de contenido –sonoro y de interrelación audio-visual- como una metodología que pretende entender la estructura y las interrelaciones entre los elementos de la banda sonora y cómo estos funcionan en conjunto para generar sentido, sensaciones, para narrar. No busco hacer un conteo de la cantidad de apariciones de un sonido determinado, sino entender, cuando aparece, bajo qué circunstancias lo hace, cuáles son sus características predominantes y cómo aporta todo ello a la historia. Mi herramienta se ha ido, por lo tanto, adecuando a este propósito, de forma tal que se asemeja más a una guía de observación, como las usadas para el estudio social

cualitativo, que a una matriz de datos cuantitativos puros; por lo que sitúo este análisis de contenido dentro de la clasificación de herramienta cualitativa.

Considerar a la película *El laberinto del fauno* en su totalidad, para aplicar el análisis de contenido, puede ser muy complicado y extenso, además de innecesario. Planteo, entonces, a la película *El laberinto del fauno* como el *universo*, los sonidos como *unidades de análisis* y como *categorías* a todas las expuestas en el marco teórico, dentro del primer apartado, sobre las clasificaciones y características de los sonidos. El análisis, no obstante, se aplicará solo a una selección de secuencias del largometraje.

La *muestra* consta de un conjunto de secuencias, que por la cantidad de personajes y lugares que presenta, así como los tratamientos de transiciones entre mundos, considero representativas de la complejidad sonora de la película. Estas secuencias han sido especialmente seleccionadas pues son momentos importantes de la narración, en los que se nos introduce a la historia y vemos cómo va esta evolucionando, cómo se va construyendo la trama y cómo se mueven los personajes dentro de ella:

1. Primero, analizo una de las secuencias iniciales, que muestra a Ofelia y su madre en camino a la casa del Capitán, pues se nos presenta aquí a nuestra protagonista y se vislumbra un primer vínculo de la misma con el mundo fantástico (en 2'30'').
2. Luego, trabajo sobre la secuencia de la primera noche de Ofelia y su madre en la casa del Capitán, por la importante presencia del espacio –en este caso, de la casa- en el ambiente general de la escena y el paralelo entre realidad y fantasía, por medio del inserto de la historia que Ofelia narra a su hermano (en 11'40'').
3. En seguida, tomo la escena en la que Ofelia desciende por primera vez por el pozo del laberinto y conoce al fauno, por ser este personaje de gran importancia para la película y por tratarse de un espacio interesante a nivel sonoro y dramático (en 20'55'').
4. Y finalmente, analizo el paralelo entre los hombres a caballo del capitán, buscando a los rebeldes por el monte y la primera prueba que pasa Ofelia -la de matar al sapo que ha anidado en las raíces de un hermoso árbol- (en 31').

Siguiendo la clasificación de elementos de la banda sonora que tomamos de Rosa María Oliart, planteo a estos como las categorías de materia: voz, atmósferas, efectos, música y silencio; y las categorías de forma, vendrían a ser las características del sonido: el tono, el volumen, el timbre (o calidad tonal), el tiempo, el ritmo, la duración, el ataque y el declive; pero también su “color conceptual”, según lo planteado por Murch; la procedencia del sonido con respecto de la imagen; y demás especificaciones que se han hecho previamente acerca del sonido en el marco teórico.

Siguiendo estos niveles de categorías, planteo una guía de audición-observación; es decir, una guía de análisis que sirva para otorgar valores a cada una de ellas y así poder sistematizar las informaciones recogidas de las escenas analizadas. Los datos recogidos se condensarán en una matriz, en la cual se incluirá, además, el momento y el plano visual en que aparece un sonido dentro de la escena que se está analizando -de ser esta información importante-.

Recién a la hora del análisis se agregará los valores de categorías de apreciación -fuerte-débil; malo-bueno; etc.- a los diferentes sonidos, conjuntos de sonidos y sus fuentes, lo que otorgará el componente más subjetivo al análisis. El análisis de contenido en su totalidad, apunta a cumplir tanto el objetivo general, como los particulares.

Planteo a continuación una matriz de datos que he generado en base a las necesidades de información de la presente investigación y que será mi guía para la recolección de datos a analizar posteriormente.



**Matriz de datos para análisis de contenido sonoro de secuencias:**

| <p><b>Secuencia A:</b><br/>                     *Título de la secuencia<br/>                     *Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):</p> |   |   |   |  |   |   |   |  |  |
|--|---|---|---|--|---|---|---|--|--|
| SECA   | Descripción (qué/quién)   | Naturaleza y procedencia  | Plano, aparición, desaparición (relación entre elementos) | Momento  | Sub-elementos   | Características sobresalientes  | "Color sonoro conceptual" (Murch)   | Observaciones adicionales  | Objetivos (del criterio) / tema al que responde (por subhipótesis)             |
| VOZ (diálogos)   |   |   |   |  |   |   | Violeta-Azul --> "sonido encodificado", transporta un código, es más vehículo que mensaje.  |  | Caracterización, refuerzo de acción, intensidad, estado anímico de personajes. |
| AMB (ambientes)  |   | Intradiegética, corresponde al tiempo y lugar   |   |  | Subelementos en los que se descomponen sonidos como los ambientes de continuidad.     |   |   | Cualquier otro dato relevante acerca de los sonidos, el momento en que aparecen, la forma, la evolución de los mismos, la relación con el plano visual, etc. | Creación de atmósferas.  |
| FX (efectos puntuales)   | Qué o a quién escuchamos.   | (correspondiente al contexto).  | Plano único, primer plano, segundo plano, tercer plano.   | Momento de aparición/ desaparición de un sonido.   | (Ej. Campo día: viento, pájaros, riachuelo. Campo tormenta: viento, lluvia, truenos.) | Características del sonido que predominan: tono, timbre, ritmo, volumen, tiempo, ataque, etc. | Verde-Azul: efectos que transportan información. Amarillo. Naranja --> atmósferas tonales (información y sensación); efectos musicales. |  | Información. Enfoque en acción / reacción.                                     |
| FX (efectos de presencia)  | Breve descripción   | (externa al universo de la historia). En ON o en OFF. Anticipada, retrasada, en sincro. | Fade in, fade out (rápido, lento, etc).                   | Coincidencia con plano visual o acción específica, etc.                                  |   |   |   |  | Caracterización y construcción de personajes.                                  |
| MUS (música)   |   |   |   |  |   |   |   |  | Creación de atmósferas, tensión/distensión, emotividad.                        |
| SIL (silencios)  |   |   |   |  |   |   |   |  | Ritmo narrativo, preámbulo a una acción, p. ej.                                |
| IMG (imagen)   | Qué vemos. Descripción de lo que vemos, el encuadre y tratamiento (si lo merece). | N.A.  | Plano visual, transiciones.                               | Correspondencia de plano visual con acción o línea narrativa y con aparición de sonidos. | N.A.  | Lo que resalte: ¿fotografía?, ¿color?, ¿arte?, ¿tratamiento?, etc.                            | N.A.  |  | Relación sonido-imagen.  |



Así, ya planteados los objetivos de la investigación, así como la metodología diseñada para alcanzar los mismos, pasamos a la aplicación de la herramienta de análisis de contenido a las escenas antes detalladas, seleccionadas para conformar nuestra muestra.



## 4. RESULTADOS

### **Presentación, descripción, análisis e interpretación de resultados**

A continuación se presentará el análisis de las secuencias elegidas para la presente investigación. Para cada una de ellas podrán leer primero una breve descripción de las acciones centrales, luego el desarrollo de la secuencia completa en formato de guión, en seguida podrán ver las matrices de análisis de contenido llenas y finalmente encontrarán el desarrollo del análisis y la interpretación de los datos recogidos y presentados.

La idea de presentar las secuencias en formato de guión es que se pueda entender fácil y claramente qué es lo que vemos, qué oímos, quién habla o hace alguna acción y en qué momento. La idea es tener a mano el desarrollo de las secuencias a analizar, con el detalle de las informaciones que el espectador recibe (o no recibe) al verlas, ya que la experiencia de este y el efecto que la película tiene en él es precisamente lo que nos ocupa aquí.<sup>1</sup>

#### **4.1. Secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”**

En la secuencia inicial -primera de la parte realista, luego de una introducción al mundo fantástico de la película- van viajando Ofelia y Carmen a través de un bosque, rumbo a su nuevo hogar, la casa del Capitán, nuevo esposo de Carmen. Ofelia va inmersa en el mundo de fantasía de los cuentos de hadas; va hojeando uno de ellos. Carmen está en una avanzada etapa de embarazo, sufre de malestar y pide que paren el coche. Al bajarse, mientras ella es asistida por los hombres del Capitán, Ofelia se distrae caminando y observando el bosque y tiene un primer encuentro con lo que ella reconoce

---

<sup>1</sup> Del Toro, Guillermo. 2006. *El laberinto del fauno* [videograbación]. Nota: El guión aquí presentado es una transcripción hecha por Inés Valenzuela directamente de la película.

como un hada, ser del mundo fantástico. Carmen se siente mejor y parten de nuevo en los coches.

#### 4.1.1. Guión: secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”

##### ESCENA MIN. 2:30 - EXT. CAMPO. DÍA

Se ve un camino rural, de día. Hay luz del sol, pero está fresco. Se siente un clima seco y el panorama es algo desolado. Una caravana de 2 coches y un pequeño camión avanzan por un camino de tierra, entre montes y construcciones abandonadas y derruidas. Se oye el final de la música y al narrador de la escena anterior.

##### NARRADOR EN OFF

(con tono de narración de cuento de hadas)

Sin embargo su padre, el Rey, sabía que el alma de la princesa regresaría... quizá en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar. Y él la esperaría hasta su último aliento. Hasta que el mundo dejara de girar.

##### ESCENA MIN. 2:40 - INT. COCHE. DÍA

Ofelia y su madre van en uno de los coches, están sentadas en el asiento trasero. Los dedos de Ofelia pasan las páginas de un libro y recorren sobre una de ellas la figura dibujada de un hada. Al lado suyo viaja su madre, Carmen, en un avanzado punto de embarazo, quien muestra signos de no sentirse bien; se le ve frágil. Carmen mira con desaprobación a Ofelia con sus libros.

CARMEN

(con voz débil y de desaprobación)

No entiendo para qué has traído tantos libros, Ofelia. Si vamos al campo, al aire libre.

(hace gestos de malestar)

Carmen toma el libro que su hija lleva en manos y lo observa.

CARMEN (CONT.)

Hm... cuentos de hadas...

Ofelia gira la mirada, como que observa por la ventana. Carmen la toma del mentón y vuelve a traer la vista de la niña hacia ella.

CARMEN (CONT.)

Ya eres muy mayor para llenarte la cabeza con tantas zarandajas.

(con repentinos gestos de fuerte malestar, entrecortada)

Di que pare... di que pare.

Ofelia da unos golpecitos con los nudillos en la luna que separa la cabina del asiento trasero de la del chofer para que se detenga.

### **ESCENA MIN. 3:10 - EXT. CAMPO. DÍA**

Los coches y el camión se detienen en una parte del camino en medio del bosque, entre árboles altos y plantas. La luz del sol se entrecorta con la sombra de los árboles. Hay un poco de viento. Carmen se baja rápidamente y se ubica delante del coche, apoyándose sobre él, inclinándose y tapándose la boca con un pañuelo; respira entrecortadamente y muestra un extremo malestar. Ofelia se acerca caminando lentamente hacia donde ella está y la observa.

CARMEN

Ofelia... Ofelia, déjame un momento. Tu hermano no se encuentra muy bien.

Ofelia camina y se distrae rápidamente por el bosque, se oye el sonido de un ave a lo lejos, que suena como un cuervo. Va alejándose de los coches y su madre, a la que uno de los hombres del capitán, de los que conducen la caravana, se acerca a ayudar.

HOMBRE

(atrás, en segundo plano, bajando de volumen, hasta desaparecer)

Señora, ¿se encuentra bien? Señora...

Ofelia recorre el ambiente con la mirada, desde la copa de los árboles hacia abajo. La vemos alejarse más de la caravana.

HOMBRE (CONT.)

(atrás, en segundo plano)

¡Agua! ¡Agua para la esposa del capitán! Vamos, ¡vamos!

Ofelia tropieza con algo y se detiene. Ofelia recoge la piedra que ha pateado y la observa. La piedra tiene un tallado en forma de ojo. Se siente una repentina pero suave ráfaga de viento y empieza a oírse música melódica (extradiagética). Ofelia mira a su alrededor y sigue caminando, dejando atrás a su madre y los hombres del capitán.

De pronto ve algo que llama su atención entre las plantas, una suerte de monolito, se acerca a él saliendo del camino. Descubre una cara tallada sobre uno de los lados, a la que le falta un ojo. Ofelia mira la piedra que lleva en la mano y la encaja en el hueco que hay en la cara tallada del monolito. Pasa un momento en el que se oye algo desde el interior de la roca, como un rugido o barullo grave, de pronto sale de golpe, por la boca de la cara tallada, un bicho similar a un saltamontes. Ofelia se asusta con la salida

abrupta de este ser, pero luego lo observa con curiosidad mientras este camina por encima de la roca (el bicho se parece mucho a la imagen de un hada que vimos poco antes en uno de los libros de la niña).

CARMEN

(atrás, en segundo plano)

Ofelia...

El bicho/hada se va volando, oyéndose su aleteo. Ofelia la sigue atentamente con la mirada, mientras detrás vemos a Carmen, acompañada de los hombres del capitán, llamando a su hija de vuelta al coche.

CARMEN (CONT.)

Ofelia... ¡ven!

Carmen se echa aire con un pañuelo que lleva en mano, mientras espera que Ofelia vuelva. Ofelia regresa donde su madre con cara de emoción.

OFELIA

He visto un hada.

CARMEN

(desoyendo lo que Ofelia le dice)

Pero mira como te has puesto los zapatos.

Carmen pone cara de preocupación, más que de amargura, ante los zapatos sucios de Ofelia. Toma a su hija del hombro y empiezan a andar.

CARMEN (CONT.)

Vamos...



Ambas caminan de regreso, escoltadas por uno de los hombres, hacia donde están los coches, en donde las esperan los demás hombres del capitán.

CARMEN (CONT.)

Cuando lleguemos al molino, quiero que saludes al Capitán... y quiero que le llames 'padre'. No sabes lo bueno que ha sido con nosotras, hija.

Las vemos llegando de vuelta a los coches, que están algo alejados y al mismo tiempo vemos llegar volando y posarse sobre un tronco cercano al hada.

CARMEN (CONT.)

Es una palabra, Ofelia. No es más que una palabra.

El hombre que las escolta les abre la puerta del coche, ambas suben, y este cierra la puerta de nuevo. La caravana de coches se pone nuevamente en movimiento, Ofelia va mirando hacia fuera por la ventana, como buscando algo. La vemos pasar desde el ángulo en donde se encuentra el tronco en el que está posada el hada. Esta los observa pasar y enseguida los sigue, volando. Se oye el segundero de un reloj.

FIN DE LA SECUENCIA

4.1.2. Matriz de análisis: secuencia 1 - “Camino a la casa del Capitán”

\* Cuadro Nr. 1 – Análisis de contenido – Secuencia 1: Ofelia y Carmen de camino a la casa del Capitán

| SEC 1<br>Camino                   | Descripción<br>(qué/quién)  | Naturaleza y<br>procedencia  | Plano (relación<br>entre<br>elementos)   | Momento  | Sub-elementos   | Características<br>sobresalientes  | "Color sonoro<br>conceptual"<br>(Murch)   | Observaciones<br>adicionales   |
|-----------------------------------|---|--|--|--|---|--|---|--|
| <p><b>VOZ</b><br/>(diálogos)</p>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Narrador en OFF (de escena anterior)</li> <li>Carmen</li> <li>Ofelia</li> <li>Chofer</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Extradiegético, OFF (overlap)</li> <li>y 4. Intradiegético, ON y OFF</li> <li>Intradiegético, ON</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Primer plano absoluto</li> <li>Primer plano, peleado con sonido de motores; 2do y 3er plano luego</li> <li>Primer plano</li> <li>2do y 3er plano</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Al inicio, por overlap del sonido de la escena anterior. (GPG y PP Libro)</li> <li>Dentro del coche, cuando acaban de bajar. Luego de que aparece el hada, hasta el final.</li> <li>Al volver donde su madre.</li> <li>Cuando bajan, mientras Ofelia se aleja.</li> </ol> | N.A.  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Volumen alto, voz procesada, llena todo el "espacio sonoro"</li> <li>Tiempo lento, se siente débil, disruptiva cuando se siente mal</li> <li>Timbre suave, sedoso, tono algo agudo, de niña.</li> <li>Tiempo acelerado, ataque rápido, voz de mando.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Azul-Verde</li> <li>Azul-Verde: carga emocional-sensorial: malestar/debilidad</li> <li>y 4. azul: "sonido encodificado"</li> </ol>                           | <ol style="list-style-type: none"> <li>y 4. Dejan de oírse al recoger Ofelia la piedra con la que ha tropezado</li> <li>En OFF cuando llama a Ofelia de vuelta, ahuyenta al hada. Luego en ON, cuando recupera atención de Ofelia</li> </ol>   |
| <p><b>AMB</b><br/>(ambientes)</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Campo Exterior, Día I</li> <li>Campo Interior Carro en movimiento, Día</li> <li>Campo Exterior, Día II</li> <li>Campo Exterior, Día III</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>- 4. Intradiegético, ON</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>y 2. Segundo plano</li> <li>3.a y 3b. Primer plano</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>Gran plano general, antes de entrar al interior carro hasta que piden parar el coche</li> <li>Desde que paran los coches hasta que Ofelia recoge la piedra; y luego de la salida del hada</li> <li>Desde que Ofelia recoge la piedra hasta la salida del hada.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Carros en pista de tierra</li> <li>Viento, carro: motor y sonido mecánico</li> <li>a Campo, viento, cochés, bichos, pájaros</li> <li>Viento, bichos</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3a. Sonido motores volumen alto, se va cargando con el malestar de Carmen</li> <li>Sube volumen del viento y se vuelve todo más grave al encajar Ofelia la piedra en el monolito</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>, 2. y 3a. Amanillo</li> <li>Naranja: Información y sensación. Se va variando la mezcla para generar tensión/expectativa, volviéndose más cálida.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>y 3b. Transición entre ambientes al recoger Ofelia la piedra y caminar hacia el monolito: desaparecen los carros, solo oímos el viento, pasos, música y bichos. El viento se vuelve más grave y es lo único que se oye al encajar la piedra. Se vuelve a aclarar el ambiente al salir el hada.</li> </ol> |

\*Título: Ofelia y Carmen de camino a la casa del Capitán  
\*Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):

Ofelia y su madre van en un coche, parte de una caravana de tres vehículos, a través del campo. El coche en el que viajan es manejado por uno de los hombres del Capitán: ellas van en el asiento trasero. Se dirigen a la casa de este último, en donde Ofelia y Carmen van a vivir ahora. Ofelia lleva sus libros de cuentos de hadas en brazos. Carmen, quien está en una avanzada etapa de embarazo, se siente mal y pide que paren el carro. Se bajan, el chofer va a ayudar a Carmen, mientras Ofelia se distrae caminando por este camino en medio del bosque. Tropezó con una piedra que tiene algo tallado, la recoge. Más allá encuentra una suerte de monolito con una cara tallada de un lado, a la que le falta un ojo. Ofelia encaja la piedra que ha recojido y calza perfectamente. Pasa un momento y de la boca de la cara tallada sale un bicho parecido a un saltamontes, que Ofelia reconoce como un hada. Carmen ya se siente mejor y llama a Ofelia de regreso. Continúan su camino.

|   |  |   |  |   |  |  |   |   |
|---|--|---|--|---|--|--|---|---|
| <p><b>FX</b><br/>(efectos puntuales)</p>    | <p>1. Carros en pista de tierra<br/>2. Roce libro al pasar páginas<br/>3. Malestar Carmen<br/>4. Golpe luna<br/>5. Frenada carros<br/>6. Puerta<br/>7. Pasos Carmen<br/>8. Mano sobre capot<br/>9. Pajarraco<br/>10. Pasos Ofelia<br/>11. Patea piedra<br/>12. Encaja piedra<br/>13. Sonido en monolito<br/>14. Hada<br/>15. Susto Ofelia<br/>16. Pasos de regreso al carro<br/>17. Puerta<br/>18. Motores<br/>19. Reloj del Capitán</p> | <p>1.-3. Intradiegético en ON<br/>4. Intradiegético, en ON y en OFF<br/>5.-8. Intradiegético, en ON<br/>9. Intradiegético, en OFF<br/>10. Intradiegético, en ON<br/>11. Intradiegético, en OFF<br/>12. Intradiegético, en ON<br/>13. Intradiegético, en OFF<br/>14. Intradiegético, en ON y en OFF<br/>15.-18. Intradiegético, en ON<br/>19. Intradiegético, en OFF (Overlap)</p> | <p>6.-8. Segundo-tercer plano<br/>9. Segundo plano<br/>13. Segundo plano<br/>14.-15. Primer plano<br/>19. Segundo plano, peleado con motores</p> | <p>5. Parar los coches bajan<br/>6.-8. Cuando recién se bajan<br/>9,10. Al alejarse Ofelia monolito hasta que Carmen llama a Ofelia. Luego regresa cuando ellas se alejan hasta los carros.</p> | <p>5. Motores, frenada<br/>14. Aleteo, chirrido-voz", patitas contra la roca, vuelo acelerado, como ráfagas.</p> | <p>5. Volumen sube al cambiar de interior de coche a exterior-campo y ver desde afuera a los coches parar<br/>14. Ataque: entra de golpe, quebrando tensión. Timbre metálico. Tempo acelerado, como ráfagas.</p> | <p>9. Amarillo<br/>11. Verde<br/>13.-15. Amarillo<br/>19. Verde<br/><br/>Lo demás: Azul-verde</p> | <p>1. El sonido de cada uno de los tres carros pasando por el encuadre coincide con ritmo en narración del narrador en OFF ("en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar"<br/>9. Mismo pajarraco que en escena anterior, llama la atención de Ofelia, uno de los primeros vínculos entre mundo real y fantástico</p> |
| <p><b>FX</b><br/>(efectos de presencia)</p> | <p>1. Roces de la ropa con el asiento<br/>2. Respiración Carmen</p>  | <p>1.-2. Intradiegético, en ON</p>  | <p>1. Segundo plano<br/>2. Segundo plano – Primer plano</p>  | <p>1. Cuando se mueven<br/>2. Cobra más presencia con el malestar</p>   | <p>2. Se intensifica entre que paran y Carmen se baja</p>  | <p>1. Verde<br/>2. Amarillo-naranja</p>  |   |   |
| <p><b>MUS</b><br/>(música)</p>              | <p>1. Tema de escena anterior, final sostenido<br/>2. Tema película</p>  | <p>1.-2. Extradiegético, en OFF</p>   | <p>1. y 2. Segundo plano</p>   | <p>1. Inicio de escena (overlap), junto con narrador en OFF (GPG y PP libro)<br/>2. Ofelia encuentra piedra, hasta que va a insertarla en el monolito</p>                                       | <p>1. Declive largo, timbre coral<br/>2. Tono agudo (piano), luego tono grave (cuerdas), frente al monolito</p>  | <p>1. y 2. Rojo (sonido incorporado)</p>   | <p>2. Tema cambia de tono al encontrar Ofelia el monolito, se vuelve todo más grave</p>           |   |
| <p><b>SIL</b><br/>(silencios)</p>           |  |   |  |   |  |  |   |   |

|                                |   |   |  |  |
|--------------------------------|---|---|--|--|
| <p><b>IMG</b><br/>(imagen)</p> | <p>1. Caravana de dos coches y un camión van por camino de tierra, entre campo y construcciones en ruinas, abandonadas<br/>2. PP libro<br/>3. Ofelia y Carmen dentro del coche. C. le habla a Ofelia.<br/>4. Carmen se siente mal. Ofelia pide que paren.<br/>5. Pararon coches. Se bajan.<br/>6. Ofelia se aleja.<br/>7. O. tropieza con una piedra, la recoge<br/>8. O. sigue caminando, ve algo.<br/>9. O. se acerca a lo que parece un monolito, lo observa<br/>10. El monolito tiene una cara tallada a la que le falta un ojo y O. inserta ahí la piedra que recogió<br/>11. Sale un hada de la boca del monolito, Ofelia la mira atenta<br/>12. Carmen llama a Ofelia de regreso<br/>13. El hada se va volando, O. la mira y luego regresa a donde Carmen<br/>14. O. le cuenta del hada<br/>15. C. la regaña por ensuciarse<br/>16. Vuelven al coche<br/>17. El hada se posa en un tronco<br/>18. Los carros se van y el hada los sigue, volando</p> | <p>1. Gran plano general<br/>2. Primer plano<br/>3. Two-shots y single-shots en plano busto<br/>4. Se mantiene el plano busto, cámara sigue a Ofelia<br/>5. Plano general – plano entero – plano busto de Carmen con Ofelia en plano medio, atrás<br/>6. Plano conjunto – plano busto de Ofelia, con travelling back – semi subjetiva, punto de vista de Ofelia en ángulo contrapicado – tilt down hasta plano busto de espaldas<br/>7. Plano busto frontal – plano detalle pies-piedra – mano<br/>8. Plano busto con travelling back<br/>9. Plano medio espaldas, Ofelia entra en el encuadre – Plano medio frontal – Ofelia se volteo, semi subjetiva, por sobre el hombro, plano medio del monolito – Zoom in sobre el monolito – Primer plano de Ofelia<br/>10. Inserto primer plano piedra en mano – Primer plano sobre el hombro al encajar la piedra – Primer plano Ofelia<br/>11. Primer plano monolito – Zoom in a la boca (sale hada) – Primer plano Ofelia – Primer plano hada, tilt up – Contraplano con hada de espaldas en primer plano y Ofelia mirándola en segundo plano<br/>12.-13. Plano conjunto Ofelia, monolito y hada – Paneo a izquierda y se suman Carmen y el hombre que la escolta<br/>14. y 15. Plano medio Ofelia – Two-shot Ofelia y Carmen plano medio-plano busto<br/>16. y 17. Plano conjuntos, ellas de espaldas, alejándose – Hada entra al encuadre en primer plano<br/>18. Plano conjunto, cámara sigue a los coches con panning travelling lateral, pero se queda cerca al hada, en primer plano, hasta que esta se aleja</p> |  |  |
|--------------------------------|---|---|--|--|

#### 4.1.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 1 – “Camino a la casa del Capitán”

Veamos entonces más al detalle los diferentes elementos de la banda sonora en esta secuencia, sus características y significados, para pasar al consecuente análisis de su combinación y la evolución sonora de la secuencia. Siguiendo este proceso analítico e interpretativo, busco demostrar y explicar la importancia del sonido para la construcción de la escena, sus personajes y acciones, así como para la generación de sensaciones y significado.

En la secuencia hay cuatro voces. Primero, la de un narrador en OFF, que no es en realidad parte de la misma escena sino de la anterior –la de introducción al mundo fantástico–, pero que continúa hasta los primeros segundos de la escena analizada aquí. Oímos su voz a la vez que vemos el libro de cuentos de hadas que Ofelia lleva en sus manos y hojea. Este *overlap* es el primer enlace entre el mundo fantástico y el mundo real, y es también el primer indicio –aunque, sin conocer la trama, puede pasar desapercibido– de que Ofelia puede ser la princesa de la que en la historia de fantasía se habla. El narrador en OFF es la única voz extradiegética de esta escena. El tratamiento que se le da es el de ubicarla en un primer plano absoluto y procesada –rica en diversas frecuencias y con un poco de reverberación–, de manera que la voz llena todo el “espacio” y envuelve al público. El color sonoro-conceptual de esta voz es el azul-verde, pues, si bien tiene como principal función la de transportar la información acerca de la historia de la princesa, también da un valor agregado con el tono, volumen, timbre y plano sonoro que se le da, pues nos introduce en la lógica de los cuentos de hadas. El tratamiento de esta voz, podemos afirmar, aporta a la construcción de un ambiente determinado y preestablece una convención con el público, a quien se insta a aceptar la fantasía dentro de la historia, a asumirla y pretenderla como natural.

Es evidente que esta voz da, gracias a su tratamiento, una significación especial al relato, genera una atmósfera determinada y está muy lejos de ser un mero vehículo de información. Y la mejor prueba para ello es imaginar la misma narración pero en una voz plana, cualquiera, sin ninguna característica especial. Sin duda alguna esto hace



perder por completo la sensación que nos genera tal como aparece en la película. Queda claro entonces que ese valor añadido, ese sentido, es producto del sonido y su diseño.

La siguiente voz que se oye es la de Carmen, la madre de Ofelia. Es a quien más oímos hablar en esta escena, desde que desaparece la voz del narrador le habla ella a Ofelia dentro del carro, en primer plano, sigue cuando bajan, en un primer plano peleado con el sonido del motor del coche –cuando se ha acercado al mismo-. En este caso la carga del sonido del motor, contra la cual la voz debe pelear, sirve de recurso dramático para recalcar el malestar de Carmen. Luego viene un lapso en el que no se le escucha –cuando Ofelia se aleja caminando por el bosque-, hasta que, a partir de que sale el hada del monolito, volvemos a oírla a lo lejos, primero, en un segundo plano, luego la oímos algo más fuerte, cuando Ofelia vuelve a poner su atención en ella, para luego oírla alejándose progresivamente, pasando a un tercer plano.

Esta voz es intradieгética, pero oscila entre el estar en ON y en OFF, estando esto estrechamente relacionado con si la atención de su hija Ofelia está puesta en ella o no, en un determinado momento. El volumen que se le da y, consecuentemente, el plano en que se le ubica, están también dados en función de la atención de la niña. Es así como la mezcla de sonido sirve para dirigir nuestra mirada, a través de nuestro oído, haciéndonos oír aquello que es más relevante para el personaje de Ofelia y para la historia. En este caso en específico, el que oigamos a Carmen en segundo plano mientras que Ofelia está aún concentrada en el hada, nos coloca, como público, en la perspectiva de Ofelia y nos muestra sus intereses.

La voz de Carmen en esta escena es de tempo lento y débil. Cuando empieza a sentirse especialmente mal se vuelve además disrupta. La voz de Carmen es, dentro de la escala de Murch, de color entre azul y verde; es decir que es, por una parte, sonido encodificado, que sirve de vehículo para el contenido de lo que se está diciendo, pero tiene también de sonido incorporado, con una carga de sentido, que, en este caso, nos da la sensación de debilidad y malestar, por lo que ella está pasando. Asimismo, el tono de sus diálogos al inicio de la escena indica desaprobación por la fantasía de su hija. El



tempo, tono y timbre en la voz de Carmen nos indican su condición, aportan sentido a sus intervenciones y nos transmiten la sensación de malestar que ella está sintiendo.

Otra voz en la escena, pero la menos relevante, es la del chofer que está llevándolas en el coche a la casa del capitán. A él lo escuchamos recién cuando han parado los coches y bajan porque Carmen se siente mal; oímos cómo le ofrece ayuda a Carmen y da alguna instrucción a alguno de los demás hombres del capitán que vienen en los otros coches de la caravana. La voz del chofer es intradiegetica, se ubica tanto en ON como en OFF y es, dentro de la escala de Murch, de un color azul. Esta voz se escucha solo en un segundo plano y rápidamente va bajando a un tercer plano, conforme Ofelia se va alejando –la cámara y consecuentemente, nosotros como espectadores nos vamos con ella- hasta que dejamos de oír al chofer cuando Ofelia recoge la piedra con la que ha tropezado en el camino. En ese punto deja también de oírse la voz de Carmen.

Es desde aquí ya evidente que el punto de vista predominante –en esta escena y en toda la película en general- es el de Ofelia. Al irse caminando por el bosque se va ella concentrando más en los sonidos de ese ambiente y deja de oír a los personajes y lo que sucede en la situación de la cual se está distanciando. Y nosotros, como espectadores y oyentes nos vamos con ella, no desde una perspectiva por completo subjetiva, pero sí acompañándola. Nuestra atención es dirigida hacia lo que a ella le interesa, primero, a través de la imagen, que nos muestra todo desde su ángulo de visión y, segundo, a través del diseño de sonido, que prioriza unos sonidos sobre otros o introduce cambios de escala o tono en la música, que, a su vez, generan cambios en la atmósfera o sensación general de la secuencia, como pasa al aparecer la música, cuando Ofelia tropieza con la piedra y luego, al cambiar la melodía de tono y timbre al acercarse ella al monolito.

Por último, la cuarta voz de la escena –en orden de aparición- es la de Ofelia, a quien recién escuchamos hacia el final de la escena, luego de ver al hada, cuando está regresando hacia donde está su madre llamándola. Es una voz intradiegetica y está siempre en ON. El hecho de que la única intervención de Ofelia en la escena sea para decirle a su madre que ha visto un hada nos da ya una idea de lo reacia que está la niña

ante la situación, la mudanza. Solo el breve encuentro con un personaje fantástico –al menos ella lo cree así- puede emocionarla lo suficiente como para romper su silencio. Y cuando lo hace, oímos una voz de timbre suave, como sedoso, que denota inocencia y su tono algo agudo va acorde a su edad.

En cuanto a ambientes, se identifican, básicamente tres. El primero es el ambiente exterior de campo de día que oímos sobre la imagen de este gran plano general en el que vemos a los 3 coches de la caravana pasar, antes de pasar a las tomas en el interior del coche en el que viajan Ofelia y su madre. En este primer ambiente casi no hay sonidos del campo en sí, sino que se compone del sonido de los motores de los coches que van pasando de un lado a otro del encuadre y se alejan. El ambiente se corresponde con esa sección del camino por la que están atravesando, algo más desértica, sin tanta vegetación como la que cruzarán a continuación. Da una especie de sensación de desolación, incluso, que complementa bien el tono de la historia que está contando el narrador. Este ambiente se mantiene en un segundo plano sonoro, por debajo de la voz del narrador en OFF de la escena anterior, que se cuela hasta que ingresamos al carro.

El segundo ambiente es el del interior del carro, que va hasta que piden parar, debido a que Carmen se siente mal. En este caso se le suma al sonido del motor el sonido mecánico, que el coche al que hemos ingresado produce al andar sobre una pista de tierra, con baches. Se percibe también un ligero viento, que puede ser tanto del campo en sí, como producido por el encontrarnos dentro de un coche en movimiento.

Tanto estos dos primeros como el siguiente ambiente son intradieгéticos y están en ON, en tanto vemos que la escena transcurre en el campo y vemos también los coches, aunque no observamos necesariamente la fuente de cada uno de los elementos específicos que componen cada ambiente. Por ejemplo, en el tercer ambiente, que es el de exterior-campo de día, desde que se bajan, hasta el final de la escena, oímos bichos, como un sonido relativamente constante y que es parte de la composición del ambiente sonoro y en tanto vemos el campo podemos hablar de un ambiente en ON, sin ver a los bichos en sí. Hay, sin embargo, algunos sonidos del campo, pero que están colocados solo en un momento específico y que sirven a objetivos más específicos, de puntuación

o dramáticos. Esos sonidos serán tomados en cuenta como efectos y los detallaremos aparte.

Este tercer ambiente es, sin duda, el más complejo y el que cumple funciones dramáticas más específicas. Podríamos incluso separarlo en varios momentos o, en todo caso, hablar de una evolución sonora, pues la mezcla de los diferentes elementos – viento, coches, bichos, plantas, hojas que chocan entre sí- va variando, para generar distintas sensaciones. Por ejemplo, produce tensión cuando recién bajan del carro y el malestar de Carmen está en su pico el sonido de los motores se vuelve mucho más cargado. O sirve también para producir expectativa, como es el caso de los momentos previos a la aparición del hada. Desde que Ofelia recoge la piedra y camina hacia el monolito el sonido de los carros desaparece, el campo se hace más presente y el viento mueve la curva de tensión y expectativa. Y luego, al encajar Ofelia la piedra en el hueco que encuentra en la cara del monolito, el viento incluso sigue subiendo de volumen y se vuelve más grave, para finalmente volver a aclararse el ambiente de golpe al salir el hada por la boca de la cara tallada en el monolito. Esta sección de la escena es un claro ejemplo del aporte dramático que puede tener el diseño de sonido en la historia y cómo puede controlarse la progresión en la tensión de una escena con su aprovechamiento. Esto es el resultado, hay que recalcar, del sonido en combinación con la imagen. Los planos y el montaje visual aquí aportan también a la generación de expectativa, con planos cada vez más cerrados, saltos de la cara de Ofelia al contraplano de lo que ella está viendo, ligero zoom-in.

Los dos primeros ambientes están siempre en un segundo plano, mientras que el tercero va cobrando presencia y se ubica en un primer plano. El color sonoro conceptual es primero amarillo, al combinar información de ubicación y sensación, pero se va poniendo más “cálido” con el tercer ambiente –al que clasifiqué como de color naranja-, que cumple funciones sensoriales, dramáticas y tensivas más importantes.

Los efectos se separan en aquellos puntuales y los de presencia. Los primeros son aquellos que responden a una acción u objetos específicos y los segundos, aquellos que surgen de los sonidos que una persona produce naturalmente con su sola presencia y sus

movimientos. Podemos listar varios efectos puntuales en esta escena. El primero es el sonido de los tres coches pasando de un lado a otro del encuadre, durante el primer gran plano general, que nos introduce a la escena. Este sonido podría casi ser considerado parte del ambiente, pero escuchamos a los tres carros pasar, en ON, a la par que los vemos moverse dentro de la imagen, que hace del sonido algo tan específico que lo considero acá como un efecto puntual y no como una atmósfera o ambiente de continuidad. Además, el ritmo en el que pasan los tres coches coincide con el ritmo en el final de la intervención del narrador en OFF, que termina diciendo que la princesa regresaría, tal vez “en otro cuerpo, en otro tiempo y en otro lugar”. Con esta cadencia típica de final de cuento de hadas nos enlazamos con el mundo real, dentro de la historia.

El siguiente sonido que listamos como un efecto, es el del roce de los dedos de Ofelia con las páginas del libro al pasarlas. Luego sigue el sonido que genera Carmen al incrementarse de pronto el malestar y en seguida oímos los golpes que vemos a Ofelia dar a la luna que separa la cabina de pasajeros de la del chofer, pidiendo que paren el coche. Estos últimos tres efectos simplemente corresponden a lo que vemos en la imagen y lo que está pasando en la escena, sin tener ninguna cadencia, tono u otras características particulares. Todos son intradieгéticos y aparecen casi siempre en ON; solo uno de los golpes en la luna es en OFF, simplemente por el cambio de plano y no por cumplir alguna función dramática especial.

En seguida se escucha una serie de efectos, entre un segundo y tercer plano, que corresponden a las acciones que vemos. Los carros se detienen, Carmen se baja ella del coche y oímos la puerta que cierra, los pasos que dan hasta adelante del coche y el golpe de la mano con la que se apoya en el borde del coche. Todos estos sonidos, también intradieгéticos y en ON, al igual que los anteriores, cumplen una función simplemente informativa y de correspondencia con la acción, por lo que se sitúan entre el azul y el verde en el espectro de colores de la escala sonoro-conceptual de Murch.

Luego, al empezar a alejarse Ofelia por el bosque la cámara nos pone en su misma perspectiva, pasamos de ser una suerte de espectador externo a acompañar a Ofelia en

su breve paseo. Visualmente acompañamos a Ofelia, a través de planos en los que vemos todo prácticamente desde el punto de vista del personaje, por encima de su hombro. Durante este recorrido oímos diferentes efectos, como sus pasos, que, aunque no veamos los pies específicamente, vemos al personaje desplazándose y, por lo tanto, los consideramos intradieгéticos y en ON. Otro efecto, más puntual, es el sonido de un pajarraco, un poco a distancia, en segundo plano. Este sonido llama la atención de Ofelia y la hace cambiar de lugar su mirada. Mira hacia las copas de los árboles y poco después la acompañamos desde su perspectiva, a través de un plano contrapicado y en seguida un *tilt-down*. El sonido del pájaro es como el de una aguilucha o alguna otra ave de rapiña, solo es evidente que lo oye Ofelia, pues hemos dejado atrás al resto de personajes de la escena y se parece mucho –si es que no es idéntico- a un efecto que oímos en la escena anterior, durante la introducción que hace el narrador en OFF al mundo fantástico. Se trata aquí de un sonido intradieгético en OFF. Dentro de la escala sonora-conceptual ubicamos a este sonido en el color amarillo, en tanto genera una sensación e impresión especiales y no solo es acompañamiento de la acción o ambiente.

Ofelia sigue caminando y de pronto oímos un golpe, con el cual ella se detiene. Ha tropezado con una piedra. Se trata de un efecto de sonido intradieгético, pero en OFF y que anticipa. Una vez más, vivimos la escena desde la perspectiva de Ofelia, no vemos la piedra, “nos tropezamos con ella”, luego la vemos. Dramáticamente esto sirve para situarnos del lado del personaje. Este efecto es de color verde en el espectro de Murch. Si bien no suena a un volumen muy alto, podemos decir que se ubica en primer plano, pues se le oye un poco por encima de los elementos del ambiente. Esto sirve para llamar la atención del espectador-oyente hacia ello que no vemos.

La niña ha recogido la piedra y ha seguido caminando, desviándose del camino, para dirigirse hacia una gran roca, como un monolito, que tiene un rostro tallado a un lado. Hay que resaltar que en este momento el sonido de ambiente sufre algunos cambios en su composición y mezcla, que tienen funciones y efectos dramáticos. El viento cobra fuerza, dejamos de oír los carros; nos quedamos solo con el viento, los pasos y la música, que recién se ha vuelto a sumar a la banda sonora. Ofelia se para frente al monolito y se dispone a intentar encajar la piedra. En este punto, la música ha



desaparecido y ya solo oímos el viento –único elemento que ha quedado del ambiente de campo- que se vuelve más grave y sube de volumen al encajar la piedra en el orificio. El viento aquí nos llena por completo el ambiente sonoro y genera tensión y expectativa.

El sonido funciona aquí en combinación con la imagen. Vemos un plano medio desde la perspectiva de Ofelia y se observa un *zoom-in*. Este plano semi-subjetivo se intercala con primeros planos de Ofelia y de la piedra en su mano, para reaparecer cada vez un poco más cerrado, hasta que vemos solo al monolito en primer plano y aquí se hace un *zoom-in* a la boca, a la par que el ambiente llega a su pico de densidad -viento grave y a volumen alto- y oímos un sonido que proviene desde el interior del monolito –una suerte de barullo-. Este sonido es otro efecto intradieгético, pero se ubica en OFF, pues no vemos qué lo está produciendo. Esto anticipa que está a punto de resolverse la tensión que ha venido creándose y guía la atención del espectador por completo hacia la cara tallada en el monolito. Es evidente en este punto que el sonido cumple un rol fundamental en el manejo de tensión de la escena.

Vemos el primer plano de la boca del rostro tallado, de donde sale de golpe un hada. Con un ataque veloz, entra quebrando la tensión, de golpe, con un timbre algo metálico y un tempo acelerado, que viene como por ráfagas. Es de los pocos efectos puntuales que oímos en primer plano y esto responde a la curva de tensión que ha venido desarrollándose y que en ese instante se rompe. Además, el primer plano de este efecto corresponde también al plano visual. El sonido que produce el hada, por sus características de tempo, tono y timbre la presentan como un ser irreal. Su sonido puede además desagregarse en el aleteo, el chirrido que tiene como voz, los golpes de las patitas contra la piedra al moverse y el sonido del aleteo. Escuchamos estos sonidos desde que hace el hada su aparición, hasta que regresa Carmen a la escena y llama de vuelta a Ofelia; y luego volvemos a oír al hada hacia el final de la escena, cuando reaparece posada en el tronco de un árbol en primer plano, mientras vemos a los coches alejarse en un segundo y tercer plano, a los que luego ella sigue, volando. Al hada la tenemos por momentos en ON y por otros en OFF y es un sonido intradieгético.



Es muy importante el rol dramático que cumple la mezcla de sonido en esta secuencia. Hay que resaltar la forma en que el ambiente va sufriendo un crescendo, que acompaña la evolución visual hacia un plano cada vez más cerrado. Esta tensión, a su vez, se ve quebrada con el sonido abrupto de la salida del hada, con el que, además, toda la atmósfera de tensión previa se retrae, vuelve a aclararse el ambiente. Al mismo tiempo, se genera un suspiro de susto en Ofelia, intradiegético y en primer plano. Este efecto lo ubicamos en el color amarillo, dentro de la escala sonoro-conceptual, pues contiene en sí una sensación de susto o sorpresa, que produce la abrupta salida del hada en el personaje de Ofelia y, por empatía, en nosotros como espectadores-oyentes.

Luego de la salida del hada y de la reaparición de Carmen en la escena viene una serie de efectos que responden simplemente a las acciones que se suceden. Oímos los pasos de los personajes regresando a los carros, la puerta del carro al cerrarse y el encendido de los motores. Estos sonidos son todos intradiegéticos, en ON, se ubican entre un segundo y tercer plano y son de color azul dentro de la escala de Murch, pues son vehículos de información.

El último efecto puntual que listamos proviene en realidad de la siguiente escena, pero aparece anticipado por un *overlap* sobre el final de la escena que aquí estamos analizando. Se trata del sonido del reloj del capitán, intradiegético, pero en OFF y OVER, que se pelea el segundo plano con los motores de los coches que estamos viendo alejarse por el camino. Este sonido nos introduce al ambiente parametrado y reglamentado al que están a punto de enfrentarse Ofelia y Carmen en su nuevo hogar, sirviendo de enlace con la siguiente escena y es también la primera información que tenemos acerca del personaje del capitán. Por esto, ubicamos este sonido en el verde en la escala sonoro-conceptual.

Como hemos visto, hay un buen número de efectos de sonido a lo largo de la escena, con mayor o menor nivel de significado y sensación incorporados en ellos, desde los que cumplen meramente una función de correspondencia con la imagen o acción y que sirven casi solo de vehículo, hasta aquellos que por sí solos aportan a las sensaciones y sentido a las diferentes situaciones, lugares y personajes y, por lo tanto, a la historia.

Luego, están los efectos de presencia. En esta escena son, básicamente, el roce de la ropa con el asiento en el interior del coche y la respiración de Carmen. Ambos son intradieгéticos y se ubican en ON. Pero se diferencian en que el roce está presente durante todo el tiempo en que nos encontramos en el interior del coche en movimiento, mientras que la respiración de Carmen recién se deja notar al empezar el malestar y se intensifica entre que piden parar el carro y que se bajan. Podemos entonces ubicar a los roces en verde-amarillo, dentro de la escala de color sonoro-conceptual y a la respiración en un punto un poco más cálido –naranja-, pues tiene más de sonido incorporado, ya que, además de dar información, genera sensación. Se trata aquí de un caso en el que las características del efecto nos dejan conocer la situación de un personaje. No es pues una respiración cualquiera, sino una que nos permite entender algo adicional, en este caso, que Carmen está sintiendo mucho malestar.

Además de las voces, ambientes y efectos que acabamos de ver al detalle, forma parte de la banda sonora la música. En esta escena tenemos dos apariciones musicales. La primera proviene en realidad de la escena anterior, pero que por *overlap* se extiende sobre los dos primeros planos -gran plano general campo y primer plano libro- de la que estamos analizando ahora. Tiene cuerdas y coros en tonos agudos, que llegan hasta su final en tonos sostenidos. En general el tempo es lento y tiene un declive largo – desaparece con un *fade-out* extenso- y un timbre coral. La música junto con el narrador en OFF nos introducen en la nueva escena sin que se sienta un cambio abrupto, como deslizándonos del plano fantástico al real.

La otra intervención de la música en esta escena se da cuando Ofelia tropieza con la piedra y se extiende hasta el momento previo a que la inserte en el hueco de la cara del monolito. En este caso se trata del tema musical central de la película, el cual oiremos con diversas variaciones, según la atmósfera de cada momento, a lo largo de todo el largometraje. Incluso dentro de esta única aparición hay un cambio de tono y de timbre, aunque manteniendo la misma melodía, en el momento en que Ofelia se para delante del monolito. Antes de ese momento hemos oído el tema en tonos agudos –con piano-, pero al ubicarse Ofelia frente al monolito la música se vuelve grave y el piano ha sido

reemplazado por instrumentos de cuerda, que ahora tocan la misma melodía. El cambio de tono y timbre es importante porque suman a la tensión que viene desarrollando la atmósfera que sea ha ido cargando. La música aporta aquí a la expectativa y a la ligera sensación de temor por aquello desconocido que está por suceder o aparecer.

En ambos casos, tanto el de la música de la escena anterior como la del tema central que aparece dentro de esta secuencia, se trata de música extradiegética en OFF y la ubicamos en el color rojo dentro de la escala sonoro-conceptual, por tratarse de sonido incorporado, es decir, que por sí sola genera sensación y lleva el sentido incorporado en sí misma, sin ser vehículo de información de alguna acción o imagen concreta.

Entérminos de la narración, el momento de la escena en que Ofelia se va sola y nosotros la acompañamos, es un primer acercamiento al mundo fantástico desde el mundo real. Si bien ya tuvimos una primera escena en la que se nos introduce a la historia fantástica, esta sigue estando completamente separada del mundo de la trama real de la película. En cambio, en la que estamos ahorita analizando, nos ubicamos dentro del mundo real, pero desde él vislumbramos en ese momento un poco del mundo fantástico. A lo largo de la película esto pasa mucho, siempre que está presente Ofelia, ya que ella es el nexo entre ambos mundos; y nosotros, como espectadores, la acompañamos en sus travesías y descubrimientos. Lo interesante en estos momentos es que no cambia necesariamente el escenario, ni el tiempo, pero sí el diseño de sonido. La mezcla sonora y las características específicas de cada sonido se encargan de hacernos saber que estamos moviéndonos en dirección al mundo fantástico, marcando la entrada y salida de estos acercamientos.

Esta primera secuencia –realista- sirve para presentarnos a la protagonista, Ofelia, y su madre, Carmen. Podemos desde aquí tener ya una primera idea de sus personalidades y estados. Es evidente que Carmen está delicada y sensible por el embarazo; el malestar se manifiesta en buena medida en su tono, volumen, timbre y tempo de voz. A Ofelia solo la oímos hablar hacia el final de la escena, para decirle a su madre que ha visto un hada. El tono aquí deja entrever la emoción de Ofelia ante el suceso. Esto, sumando a los libros que hemos visto que lleva la niña, nos permite sacar una línea de sus gustos e

intereses. Además, el que no hayamos oído palabra alguna de la boca de Ofelia, sino hasta la aparición del hada, es también sintomático del estado emocional de la niña ante la situación. Además de presentarnos a estos dos personajes importantes, los diálogos – o, mejor dicho, el monólogo de la mamá para la hija- nos da ya algunas informaciones acerca de hacia dónde se dirigen y cuál es la relación que Carmen tiene con el Capitán, así como sus intenciones de que Ofelia se acople a la nueva composición familiar.

En general, podemos ir notando que, mientras más nos adentremos en el plano fantástico, más irreal se vuelve la mezcla sonora, así como los efectos de sonido específicos. La ecualización exagera ciertos tonos para generar una determinada atmósfera –de miedo, suspenso, magia, entre otras-, los planos sonoros son planteados según a dónde se quiera guiar la atención del espectador-oyente, o según una sensación que se busque generar en el mismo, poniendo así en primer plano sonoro elementos que en la realidad no pasarían del tercer o segundo plano y no tendrían mayor importancia. Más adelante veremos más ejemplos de ello en otras escenas a analizar.

Por último, es interesante notar la existencia de diferentes colores y capas de sonido, según la clasificación que tomamos de Murch. Tenemos diálogos que se ubican entre el azul y el verde, siendo vehículo de información, pero conteniendo también sensación en su tono, tempo, timbre y demás. Los efectos puntuales y de presencia, como los pasos, golpes, roces también están en la capa de azules y verdes; hay algunos otros que sí aportan más sensación y los ubicamos dentro de la capa de los amarillos, como el sonido del hada o la respiración de Carmen. Luego están las atmósferas que se mueven entre el amarillo y el naranja, mucho más cálidas, por servir a la emotividad y sensorialidad de la escena. Y, finalmente, la música, que funciona a un nivel mucho más abstracto y emocional, de color rojo. Vemos así que hay una buena dosis de sonidos con significado y sensación contenidos en sí mismos y que no solo hay sonido como vehículo de información. Es interesante observar que hay un balance entre los distintos puntos del espectro –se cumple la *Ley del dos y medio*- y que las zonas más “cálidas” tienen una presencia importante, pues son los sonidos que se ubican dentro de ellas los que operan sobre el lado menos racional de nuestra percepción y ese es precisamente el punto fuerte del sonido, por encima de la imagen.

## 4.2. Secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”

La siguiente secuencia elegida para este análisis es la de la primera noche de Ofelia y su madre Carmen en la casa del capitán. Carmen ha tenido complicaciones por el viaje durante una etapa muy avanzada de embarazo. El doctor acaba de revisarla y se ha ido ya, se quedan Ofelia y su madre solas. Ofelia cierra la puerta -aquí se inicia la secuencia elegida-, aproximadamente en el minuto 11 con 30 segundos. Ofelia se mete a la cama con su madre y empiezan a conversar sobre el haberse mudado allí, los sonidos de la noche en el campo y de la casa. Se siente la angustia e incomodidad. Carmen empieza a sentirse mal y le pide a Ofelia que le cuente un cuento a su hermano por nacer. Mientras ella lo hace, vemos lo que está narrando en una animación que es insertada en la escena.

### 4.2.1. Guión: secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”

#### ESCENA MIN. 11:13 - INT. CASA DE CAMPO. NOCHE

Ofelia cierra la puerta de la habitación y se quedan ella y su madre solas allí. Solo tienen la luz de la luna, que entra por la ventana y la luz del fuego de la chimenea.

CARMEN

(en OFF)

Ofelia, ven aquí.

Ofelia camina hasta la cama y se mete en ella, al lado de Carmen. Esta la abraza.

CARMEN

(con voz débil)

Virgen santísima, tienes los pies helados, mi amor.

(suspira)

La casa suena, las tuberías, las maderas viejas... Ofelia mira a su alrededor con desconfianza y un poco de temor y se acerca más a su madre.

CARMEN (CONT.)

¿Tienes miedo?

OFELIA

(con voz muy baja)

Un poco...

La casa suena más fuerte, como si las maderas estuvieran a punto de vencerse. A Ofelia se le ve intranquila.

OFELIA (CONT.)

(con miedo)

¿Qué es ese ruido?

A los ruidos de la casa se le suma el resoplar del viento, afuera.

CARMEN

(con cara de preocupación, débil)

No es nada, hija... es el viento.

(respira con algo de esfuerzo, voz débil)

Las noches de aquí son muy distintas a las noches de la ciudad. Ahí se oían los coches, los tranvías.

(voz más baja aún)

Aquí las casas son viejas, gruñen.

Se oye otro ruido. Las dos recorren con su mirada la habitación, miran hacia arriba.



CARMEN (CONT.)

A mí parece que hablan.

(suspira, con voz más fuerte... de pronto, sonriendo)

Mañana te voy a dar una sorpresa.

OFELIA

(sonriendo, con menos temor)

¿Una sorpresa?

(con expectativa)

¿Un libro?

CARMEN

(riendo suavemente/sonriendo)

No...

(suspira profundamente)

Algo mucho mejor.

Ofelia mira a su alrededor. Carmen cierra los ojos. Se empieza a oír música (extradiagética) suave y de melodía melancólica al fondo.

OFELIA

¿Por qué tenías que casarte?

CARMEN

(suspira, con voz débil nuevamente, triste)

Estuvimos solas tanto tiempo...

OFELIA

¡Yo estoy contigo!

(triste, sin comprender)

No estabas sola. Nunca has estado sola.

CARMEN

(susurrando)

Algún día entenderás que para mí tampoco ha sido fácil.

Carmen empieza a sentirse mal de nuevo.

CARMEN (CONT.)

(débil)

Tu hermano está un poco inquieto.

(inhala profundamente)

Anda, cuéntale uno de tus cuentos. Seguro que se calma al oír tu voz.

Ofelia se acerca a la panza de su madre y le da unos suaves golpecitos con los dedos.

OFELIA

Hermano.

(susurrando)

Hermano...

Ofelia apoya su oreja sobre la panza de Carmen.

OFELIA (CONT.)

(voz en primer plano, tono de narración de cuentos)

Hace muchos, muchos años...

Pasamos de ver la cara de Ofelia sobre la panza, a descender, como si estuviéramos entrando en el vientre materno.

## ESCENA MIN. 13:20 – INT/EXT. VIENTRE, MONTAÑA (INSERTO ANIMACIÓN). NOCHE

Ofelia, apoyada en la panza de su madre, le cuenta un cuento a su hermano por nacer. Pasamos de ver la cara de Ofelia a descender en un ángulo imposible hacia el vientre materno, en el que vemos a su hermano. Junto con la historia que Ofelia cuenta, ha empezado a oírse música. Al ver al hermano, oímos sus latidos.

### OFELIA

(con tono de narración, voz más llena, firme, en primer plano, aunque igual suave)

Hace muchos, muchos años, en un país muy lejano y triste, existió una enorme montaña, de piedra negra y áspera. Al caer la tarde, en la cima de esa montaña...

Vemos, en animación, primero al hermano dentro del vientre, luego una rosa floreciendo en la cima de una montaña.

### OFELIA (CONT.)

...florecía todas las noches una rosa que otorgaba la inmortalidad. Sin embargo, nadie se atrevía a acercarse a ella pues sus numerosas espinas estaban envenenadas.

Vamos descendiendo por la montaña y descubriendo que está rodeada de plantas espinosas. Al llegar abajo, sobre una de las ramas se posa el hada que hemos visto en una escena anterior. La seguimos al irse esta volando por el cielo y con la luna de fondo.

### OFELIA (CONT.)

Entre los hombres solo se hablaba del miedo a la muerte... y al dolor... pero nunca de la promesa de la inmortalidad.

El hada ha llegado volando hasta el marco de la ventana de la habitación en la que están Ofelia y Carmen. Volvemos a entrar en ella a través de la ventana. Vemos aún a Ofelia con la cabeza apoyada en el vientre de su madre. Ambas en la cama.

#### **ESCENA MIN. 14:00 - INT. CASA DE CAMPO. NOCHE**

OFELIA (CONT.)

Y todas las tardes la rosa se marchitaba, sin poder otorgar sus dones a persona alguna.

Pasamos a ver al capitán en su despacho. Se produce aquí un overlap con la siguiente escena. La música de la escena también acompaña a la narración de Ofelia hasta el inicio de la siguiente escena.

OFELIA (CONT.)

Olvidada y perdida en la cima de aquella montaña de piedra fría. Sola, hasta el fin de los tiempos.

FIN DE LA SECUENCIA

4.2.2. Matriz de análisis: secuencia 2 - “Primera noche en la casa del Capitán”

4.2.2.1. En la habitación

\* Cuadro Nr. 2 – Análisis de contenido – Secuencia 2: Primera noche de Ofelia y Carmen en casa del Capitán

| Secuencia 2 -<br>Habitación:<br>Min. 11-13 |  | Ofelia y su madre en su primera noche en la nueva casa. La madre está con un embarazo avanzado y malestares. Ofelia se echa con ella en la cama, conversan. Ofelia le cuenta una historia a su hermano (en el vientre de su madre). INSERTO (se analizará por separado). Regresamos brevemente para ver a Ofelia, sobre la panza de su madre, narrando la historia. |   |  |  |   |  |  |
|--|--|---|---|--|--|---|--|--|
| SEC 2<br>Habitación                        | Descripción<br>(qué/quién)                           | Naturaleza y<br>procedencia   | Plano (relación<br>entre elementos)   | Momento  | Sub-elementos  | Características<br>sobresalientes   | "Color<br>sonoro<br>conceptual"<br>(Murch)   | Observaciones<br>adicionales   |
| <b>VOZ<br/>(diálogos)</b>                  | 1. Voz Ofelia I<br>2. Voz Carmen<br>3. Voz Ofelia II | 1. Intradiegética, en ON.<br>2. Intradiegética, en ON<br>y OFF.<br>3. Intradiegética, en ON<br>y OFF  | 1. y 2. 1er plano<br>3. 1er plano   | 1. y 2. Desde que Ofelia se sube a la cama, hasta fin de la escena.<br>3. Mientras le narra la historia a su hermano, antes, durante y después de INSERTO, hasta bien iniciada escena siguiente.                                       | N.A.   | 1. Timbre suave, afilautado, tono medio-agudo, tiempo lento.<br>2. Volumen bajo (susurro), tiempo lento.<br>3. Volumen alto, voz procesada, algo de reverberación, compresión, ritmo constante, melódica.   | 1. - 3. Azul – Verde --> "sonido encodificado", con carga de sentido incorporado<br>3. Verde | La voz de Carmen aparece al principio el OFF, desde la derecha, llamando a Ofelia a la cama.<br>La voz de Ofelia al volver del inserto mantiene el primer plano absoluto y tratamiento especial. |
| <b>AMB<br/>(ambientes)</b>                 | Amb. habitación en casa vieja. Noche. INSERTO        | Intradiegético.   | 1er plano--><br>2do plano --><br>1er plano --><br>desaparece--><br>reaparece a 2do plano. | Durante toda la escena, pre INSERTO. Desde que le madre le pide que le cuente algo a su hermano, baja ambiente (y sube música). Ambiente casi imperceptible al volver del INSERTO, aparece nuevamente poco antes de cambiar de escena. | Chimenea, viento, grillos, maderas/ metales de casa vieja. | Volumen alto (presencia), elementos puntuales tienen a veces un ataque brusco, timbres amaderados, metálicos, presencia de graves. Viento agudo, no constante. Chimenea a volumen alto (en ON), frecuencias medias y agudas. Grillos como fondo muy constante y parejo, tono agudo. | Amarillo- Naranja --> atmósferas tonales (información y sensación)                           | Los ruidos de la casa suenan arriba, afuera, alrededor. Da la sensación de envolver a los personajes.  |

|                                     |  |  |  |   |   |  |  |  |
|-------------------------------------|--|--|--|---|---|--|--|--|
| <b>FX</b><br>(efectos puntuales)    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Puerta</li> <li>2. Cama</li> <li>3. Pasos Ofelia INSERTO</li> <li>4. Hada</li> <li>5. Efecto de regreso del INSERTO</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intradiegético-ON</li> <li>2. Intradiegético-ON</li> <li>3. Intradiegético-ON</li> <li>4. Intradiegético-ON</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 1er plano</li> <li>2. 1er-2do plano</li> <li>3. 3er plano</li> <li>4. 2do plano</li> <li>5. 2do plano</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abre la escena</li> <li>2. Ofelia sube a la cama</li> <li>3. Ofelia camina hacia la cama</li> <li>4. Salida del INSERTO</li> <li>5. Salida del INSERTO (cruce por ventana)</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Golpe, rechinada de visagras y madera vieja.</li> <li>3. Roces ropa, pisadas</li> <li>4. Aleteo, chirrido-voz, golpes de patitas contra el marco de la ventana</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. y 2. Timbre a madera vieja, frágil.</li> <li>3. Timbre de roce de tela con madera (¿medias?), volumen bajo (ligeros)</li> <li>4. Timbre metálico de aleteo y pasos, chirrido-voz agudo y de tiempo rápido. Ritmos de aleteo y chirrido rápidos, como ráfagas.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-4. Amarillo: efectos que transportan información y sensación (fragilidad, tensión).</li> <li>5. Naranja: efectos musicales.</li> </ol> | <p>El efecto de entrada y salida del inserto añade un toque irreal. El mundo fantástico y el realista se entremezclan.</p> |
| <b>FX</b><br>(efectos de presencia) | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sábanas</li> <li>2. Respiración Carmen INSERTO</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intradiegético en ON</li> <li>2. Intradiegético en ON</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2do y 3er plano</li> <li>2. 2do plano</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuando Ofelia sube a la cama</li> <li>2. Entre palabras de Carmen (molestias del embrazo)</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Timbre textil-acartonado.</li> <li>2. Poco constantes, volumen medio-alto.</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Azul</li> <li>2. Amarillo</li> </ol>   | <p>La respiración de Carmen denota malestar.</p>   |  |
| <b>MUS</b><br>(música)              | <p>Tema de la película, instrumental, predominantemente melódico.</p>  | <p>Extradiegética.</p>   | <p>aparición progr. --&gt; 3er plano --&gt; 2do plano--&gt; 1er plano</p>  | <p>Aparece con pregunta de Ofelia a Carmen ("¿Por qué tenías que casarte?" - 12:35min) --&gt; sube hacia el cambio de escena. Regresa del INSERTO más alta.</p>   | <p>Cuerdas, primordialmente. Piano hacia la entrada al INSERTO. Regresando del INSERTO hay también vientos-metal y voces (coro).</p>  | <p>Rojo --&gt; "sonido incorporado", contienen el significado/la sensación en sí</p>   | <p>La música modula la evolución dramática de la escena.</p>   |  |
| <b>SIL</b><br>(silencios)           |  |  |  |   |   |  |  |  |
| <b>IMG</b><br>(imagen)              | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ofelia cierra la puerta de la habitación y camina hacia la cama, pasa delante de la chimenea.</li> <li>2. Ofelia se mete a la cama con su madre.</li> <li>3. INSERTO</li> <li>4. Ofelia sobre la panza de su madre, narra cuento.</li> </ol> <p>N.A.</p> |  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano conjunto, travelling lateral hacia la cama, desde que Ofelia cierra la puerta hasta que llega a la cama.</li> <li>2. Plano conjunto, zoom in a two-shot en plano busto. --&gt; Ofelia en a primer plano (ella se mueve). Desde que Ofelia sube a la cama hasta el inserto.</li> <li>3. INSERTO</li> <li>4. Conjunto, travelling forward de ventana hacia la cama, regresando del inserto, hasta el cambio de escena</li> </ol> | <p>Color del ambiente: azul + color de chimenea: amarillo-naranja. Luz tenue, clave baja, alto contraste. Un solo corte.</p> <p>N.A.</p>  |   |  |  |  |



\* Cuadro Nr. 3 – Análisis de contenido – INSERTO dentro de Secuencia 2: Primera noche en la casa del Capitán – La rosa de la inmortalidad

| SEC 2<br>INSERTO          | Descripción<br>(qué/quién)                                     | Naturaleza y<br>procedencia         | Plano<br>(relación<br>entre<br>elementos) | Momento  | Sub-<br>elementos   | Características<br>sobresalientes   | "Color<br>sonoro<br>conceptual"<br>(Murch) | Observaciones adicionales   |
|---------------------------|--|-------------------------------------|---|--|---|---|--|---|
| <b>VOZ</b><br>(diálogos)  | 1. Ofelia  | 1. Intradiegética, en<br>OFF / OVER | 1. Primer<br>plano absoluto               | 1. A lo largo de todo el<br>INSERTO, breve overlap<br>inicial y hasta escena<br>siguiente a la de la<br>habitación   | N.A.  | 1. Volumen alto, voz<br>procesada, llena todo el<br>"espacio sonoro"  | 1. Azul-<br>verde                          | 1. Aunque nosotros la<br>oigamos en primer plano, la<br>voz suena como si estuviese<br>susurrando un poco                                       |
| <b>AMB</b><br>(ambientes) | 1. Interior vientre<br>materno<br>2. Exterior<br>Montaña Noche | 1. y 2. Intradiegético,<br>en ON    | 1. y 2.<br>Segundo plano                  | 1. Cuando vemos al<br>hermano en el vientre, con<br>breves overlaps al inicio y<br>salida<br>2. Cuando pasamos del<br>vientre materno a ver la<br>rosa en la punta de la<br>montaña, hasta salida del<br>INSERTO, con<br>intermitencias en el nivel de<br>presencia del ambiente en<br>la mezcla | 1. Barullo<br>grave, latidos<br>2. Ráfagas de<br>viento, barullo<br>de viento de<br>fondo, más<br>grave | 1. Reducido en tonos<br>medios-altos, sonido como<br>"taponeado", como si<br>estuviéramos en el interior<br>del vientre, sambullidos<br>2. Las ráfagas son de<br>ataques breves y tonos<br>medios y altos, mientras que<br>el barullo de fondo es más<br>grave y más constante, no<br>se distingue siquiera bien un<br>ataque y declive | 1. Amarillo<br>2. Naranja                  | 1. Las ráfagas de viento<br>(sobre el barullo constante) se<br>intercalan en la mezcla con<br>distintos efectos con los que<br>no debe cruzarse |

\*Título: Ofelia le cuenta una historia a su hermano (1era noche en casa del Capitán) – La rosa de la inmortalidad

\*Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):

(Ofelia y su madre en su primera noche en la nueva casa. La madre está con un embarazo avanzado y malestares, Ofelia se echa con ella en la cama, conversan.) Ofelia le cuenta una historia a su hermano (en el vientre de su madre). Vemos aquello que narra Ofelia, mediante un INSERTO con animaciones. La historia cuenta de una rosa que florecía cada noche en la cima de una montaña de roca fría. La rosa otorgaba la inmortalidad, pero nadie se atrevía a buscarla, pues la montaña estaba recubierta de espinas envenenadas. (Regresamos brevemente para ver a Ofelia, sobre la panza de su madre, narrando la historia.)

|  |   |   |   |  |  |  |
|--|---|---|---|--|--|--|
| <p><b>FX</b><br/>(efectos puntuales)</p> | <p>1. Efecto de entrada a INSERTO<br/>2. Efecto al pasar por las ramas espinosas<br/>3. Hada<br/>4. Efecto de salida del INSERTO</p>  | <p>1. Segundo plano<br/>2. Segundo, casi primer plano, peleado con narración<br/>3. Primer y segundo plano<br/>4. Segundo plano</p> | <p>1. Al entrar al ángulo imposible, dentro del vientre materno<br/>2. A, J pasar la cámara cerca de cada rama<br/>3. Al ver al hada posarse en una rama, luego volando, hasta final de INSERTO</p>   | <p>3. Aleteo, vuelo, patitas golpeando en marco de la ventana, sonido-voz (chirrido)</p> | <p>1. Grave, de corta duración, pero de ataque y declive largos<br/>2. Tonos graves-medios, de corta duración, ataque y declive rápidos<br/>3. Timbre metálico, ráfagas de ataque corto<br/>4. Grave, de corta duración, de ataque largo y declive corto</p> | <p>1. Es como una versión alternativa del sonido de barullo grave que forma parte del ambiente del vientre materno. Se parece a cómo se escucha la entrada a un túnel.<br/>2. Da sensación de velocidad al pasar por delante de las ramas espinosas, es como el efecto "túnel", algo distorsionado/exager.<br/>3. Cuán fuerte la oímos corresponde en buena medida al plano visual</p> |
| <p><b>FX</b><br/>(presencia)</p>         |   |   |   |  |  |  |
| <p><b>MUS</b><br/>(música)</p>           | <p>1. Tema de escena anterior</p>   | <p>1. Segundo plano a primer plano (peleado con voz)</p>  | <p>1. A lo largo de toda la historia que narra Ofelia, primero coro y cuerdas, luego vientos, hacia el final, justo antes de regresar a la habitación, vuelve el coro con fuerza y predomina al estar de vuelta en la habitación. Continúa y vuelve a cambiar a cuerdas en overlap sobre siguiente escena.</p>  | <p>1. Plano, cuerdas, vientos</p>  | <p>1. Coros en tono alto, con cuerdas de base n tonos medios y altos, vientos en tono medio-alto. Coros con declive largo al volver a la habitación.</p>   | <p>1. Tema cambia de timbres a lo largo del INSERTO. Da una gran sensación de tristeza. Suena triste.</p>  |
| <p><b>SIL</b><br/>(silencios)</p>        |   |   |   |  |  |  |
| <p><b>IMG</b><br/>(imagen)</p>           | <p>(Todo en animación, salvo la habitación)<br/>1. Hermano de Ofelia en vientre materno<br/>2. Rosa que florece en cima de la montaña de roca<br/>3. Montaña cubierta con las ramas con espinas de la rosa<br/>4. Hada se posa en una de las ramas<br/>5. Hada se va volando con el cielo de noche, oscuro y tenebroso, y una luna creciente de fondo.<br/>6. Hada regresa volando y la seguimos hasta posarse en el marco de la ventana de la habitación<br/>7. Interior habitación de Carmen y Ofelia<br/>(8. Siguiendo escena: Capitán en su despacho, ajustando su reloj)</p> |   | <p>1. Travelling vertical hacia abajo, ángulo imposible, primer plano de bebé en vientre materno.<br/>2. Travelling lateral, ángulo imposible, hasta plano entero rosa. Se abre a plano conjunto.<br/>3. Travelling vertical para abajo pasando cerca de ramas en primer plano<br/>4. Primer plano hada, entra en el encuadre<br/>5. Pano-travelling diagonal hacia arriba, seguimos al hada que se aleja hasta plano general cielo de noche y hada al fondo<br/>6. Plano general cielo de noche, el hada vuelve a acercarse volando, cámara la sigue con pano-travelling, hasta plano conjunto del hada caminando por el marco de la ventana, con habitación de fondo<br/>7. Plano conjunto interior habitación, plano-travelling hasta plano entero cama con Ofelia y Carmen<br/>(8. Plano general/conjunto despacho, travelling in??, primer plano reloj en manos del capitán)</p> |  |  |  |

#### 4.2.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 2 – “Primera noche en la casa del Capitán”

Como podemos observar en la matriz de datos, el análisis ha desagregado la banda sonora, al igual que en el caso anterior, en los elementos planteados y descritos en el marco teórico. Empiezo entonces por describir cada uno por separado, para ir encontrando y explicando, mientras tanto, las interrelaciones más relevantes, así como la forma en que la combinación visual-sonora opera en la percepción que tiene el espectador.

En la escena analizada hay dos personajes, Ofelia y Carmen, su madre. Ambas hablan, pero en el caso de Ofelia se distinguen dos voces diferentes, según el momento de la escena. La voz de Carmen aparece primero en OFF, se oye provenir de la derecha, desde donde llama a su hija. Es de un tempo lento y un volumen bajo, suena también algo ventosa, como si le costara trabajo respirar. Esto refleja la debilidad y lo delicado de su situación de salud, debido a las complicaciones con el embarazo. Esta sensación que nos da la voz es reforzada por los efectos sonoros de presencia, como la respiración de Carmen, que se nos presenta en un plano algo exagerado, en referencia a lo que en realidad llegamos a oír de la respiración de una persona.

La voz de Ofelia, por su parte, es de un tono más agudo y un timbre más aflautado y delicado. Ambas tienen un volumen bajo y por momentos hasta susurran, lo que evidencia la delicadeza de la situación, así como la incomodidad que sienten en su nueva casa; en el fondo ninguna quiere estar allí, hablan como si estuvieran a escondidas. Se siente el miedo de Carmen de hacer algo mal y no complacer al Capitán. Teme que, de no satisfacerlo, él las bote y deje de apoyarlas económicamente, que es lo único por lo que ellas están allí, pues de amor no se trata, ciertamente.

A ambas voces las ubico entre los colores azul y verde en la escala sonoro-conceptual, ya que, si bien son vehículo de información, el timbre y volumen de susurro nos dan información acerca de cómo se sienten. Es decir, que llevan una carga de sentido incorporado en sí mismas también.

La voz de Ofelia, sin embargo, es otra mientras narra la historia a su hermano en el vientre de su madre. Si bien durante la conversación entre ellas dos, las voces han estado siempre en un primer plano –peleado con los ambientes- durante la historia, la voz de Ofelia pasa a un primerísimo plano, o plano detalle y recibe además un tratamiento sonoro distinto. El nivel ha subido considerablemente y se ha tratado la voz digitalmente con algún tipo de compresor o efecto par darle llenura. Además hay una leve reverberación en su voz, que llena el “espacio sonoro” de forma que nos envuelve. Este tratamiento se mantiene hasta el final de la historia que Ofelia está narrando, a pesar de que regresamos del inserto al interior de la habitación.

La voz recibe un tratamiento para la parte realista de la secuencia que está en contraposición con la parte fantástica, a la cual pertenece dicho inserto. Esto no quiere decir que el mundo fantástico sea bonito ni alegre; en cambio es aquí algo lúgubre y da miedo. Esto se explica, sin embargo, con la historia que nos ha contado el narrador en OFF al inicio de la película, acerca de cómo el equilibrio del mundo subterráneo - mundo fantástico de la película- se ha quebrado al haberse ido la hija del rey. Este desbalance se ve a lo largo de la película, hasta que finalmente Ofelia, la princesa, cumple las pruebas que se le van presentando y regresa así al mundo subterráneo, al lado de sus padres, el Rey y la Reina, restableciéndose así el equilibrio. Recién entonces vemos un mundo fantástico lleno de luz, sonrisas, felicidad y tenemos ese final feliz que hay en todo cuento de hadas, como los que Ofelia leía con tanto afán.

En cuanto a los ambientes, tienen estos en esta escena específica una gran carga sensorial-narrativa. Ofelia y su madre están conversando acerca de cómo suena la casa vieja, la noche en el campo; están hablando bajo, casi susurrando. Durante esta conversación hay una enorme presencia de sonidos ambientales, que justamente tienen relación con aquello de lo que ellas están hablando. Oímos las voces de Ofelia y Carmen peleándose el primer plano sonoro con el viento, la madera, el metal, las estructuras de la casa, que, como dice el personaje de la madre, “gruñen”. Todos estos sonidos del ambiente suenan arriba, alrededor, afuera, dando la sensación de que el espacio las tiene acorraladas. Es interesante observar que pierden presencia cuando la

conversación toma otro giro y los personajes dejan de hablar de los sonidos. La chimenea es aquí también parte importante del ambiente, así como los grillos, que con su sonar constante, parejo y agudo, agregan tensión a la atmósfera. Por su lado los efectos ambientales de “gruñidos” de la casa, dan una sensación de atmósfera tenebrosa, que funciona bastante bien con el tratamiento visual, específicamente con la iluminación, que presenta la habitación bajo una luz muy tenue y fría (azul). Se construye de esta forma una personalidad particular para la casa, que, como podemos deducir, es percibida como un ambiente poco acogedor. Esta sensación no podría transmitirse tan efectivamente si no se aprovechara la mezcla de sonido para reforzar la personalidad del lugar en el que se encuentran. Además, el hecho de que los personajes se hagan conscientes de un sonido –en este caso incluso hablan acerca de él- genera una huella mucho más fuerte. Sobre esto comenta Chion: “Cuando un personaje se vuelve consciente, en realidad o en apariencia, de los sonidos alrededor de él o ella, o de un sonido al empezar o al detenerse, hay allí un poderoso eco en la sensibilidad del espectador en tanto la situación del personaje finalmente se refleja de vuelta en nuestra propia escucha.”<sup>2</sup> (2009: 311-312)

Los ambientes oscilan entre el amarillo y el naranja dentro de la escala propuesta por Murch. Si bien nos ubican en la situación –casa de campo, noche, chimenea-, también aportan toda una carga emotiva a la escena. La atmósfera va ganando en calidez sonoro-conceptual conforme la conversación entre la madre y su hija empieza a girar, justamente, en torno a cómo suenan la casa y la noche allí. El sonido del rechinar de las maderas, las tuberías, el viento, la chimenea cargan el ambiente y aportan a la personalidad del lugar y ganan presencia durante esta conversación.

A estos ambientes se le suman algunos efectos, que si bien responden a lo que vemos en el encuadre, tienen también su dosis de carga de sentido. Por un lado, la puerta, cuyo sonido marca claramente el principio de la escena, introduciéndonos en ella y en la habitación, con sus particularidades visuales y sonoras. La cama suena también mucho,

---

<sup>2</sup> Ídem. Traducción del inglés al español, por Inés Valenzuela. Cita original: “When a character becomes aware, in reality or in appearance, of the sounds around him or her, or of a sound as it starts or stops, there is a powerful echo in the spectator’s sensibility since the character’s situation ultimately reflects back on our own hearing.”



cuando Ofelia se sube a la segunda. Ambas, la puerta y la cama, suenan a madera vieja y frágil, dan un chirrido agudo. Por otro lado están los pasos de Ofelia, pero casi imperceptibles, muy ligeros, lo que da la sensación de que su presencia es opacada y absorbida por la predominancia de la casa, su ambiente denso y la noche ventosa del campo. Estos efectos son de un color sonoro-conceptual amarillo, ya que, a la vez de transportar información, generan sensaciones y aportan sentido a la situación. Los elementos sonoros allí combinados dan sentido a la situación en la que Ofelia y Carmen se encuentran, generando una atmósfera tenebrosa, generando temor e incomodidad. Dicha incomodidad es reforzada por las voces de Carmen y Ofelia, que susurran, como si estuvieran cautivas donde el enemigo, no como si estuviesen en casa.

Por otro lado están los efectos de presencia, como el roce con las sábanas, que responde, en buena medida, a la acción que vemos realizar, por lo que ubico este sonido en el color azul, dentro de la escala de Murch. También es un efecto de presencia la respiración de Carmen. En ella percibimos el malestar que está sintiendo. Por ello, ubicamos este último efecto en el color amarillo dentro de la escala sonora conceptual.

Estas sensaciones que generan los sonidos y sus combinaciones no son el producto de un procesamiento racional de información. El sonido no se racionaliza, se percibe como estímulo y ese estímulo genera sensaciones, temor, desagrado, ternura, miedo, entre otras. Es así que percibimos la habitación en la que se encuentran Carmen y Ofelia como lúgubre, sentimos que la casa en sí tiene una atmósfera tenebrosa; es decir, le adjudicamos al lugar una atmósfera y personalidad específicas, producto de la recepción de la combinación de estímulos visuales –la luz y el color- y sonoros. También entendemos que Carmen está experimentando malestar. Pero todo esto lo hacemos sin pensarlo, simplemente percibimos.

Además de estos ambientes y efectos del plano real de la historia, hay otros dos efectos, pero que responden, al contrario de los recién presentados, a la lógica del otro mundo de la película, del fantástico. Por un lado hay un efecto que nos introduce, y por otro, uno que nos regresa del inserto. Este efecto se asemeja al cambio de sonido de cuando salimos de un túnel al exterior a gran velocidad; pasamos por una especie de ráfaga de



viento grave y luego obtenemos una perspectiva sonora mucho más clara. Esto se usa al pasar al inserto, acompañado de un plano visual imposible, de cómo si nos introdujéramos en el vientre materno, y al regresar del mismo, pero esta vez a través de la ventana. La sensación que nos genera de estar entrando en otra dimensión es un aporte importante para la narrativa paralela entre realidad y fantasía. Es por ello que este sonido lo reconozco como de color sonoro-conceptual amarillo.

Esto marca la diferencia entre los dos niveles narrativos: el real –o realista- y el fantástico, el de la imaginación de Ofelia. Sin embargo, hay otro efecto más, que sirve, tanto en esta escena como en otros momentos de la película, como nexo entre estos dos mundos. Estoy hablando del sonido de un hada, que aparece durante el inserto y que nos acompaña hasta el marco de la ventana por el cual volvemos a la escena en cuestión. El hada, que se mantiene en un segundo plano, con respecto de la voz y la música, que pelean por el primero, puede descomponerse a su vez en el sonido de su aleteo -a gran velocidad, tempo acelerado, y de timbre metálico-, en el del contacto de sus patitas con alguna superficie –como el marco de la ventana- y en su chirrido-voz -agudo y de tempo muy acelerado-. En cuanto al tempo sonoro, podría asemejarse a algunas aves o insectos voladores, más es en su timbre en lo que se diferencia, lo que la hace sonar más fantástica que real.

Todos los sonidos hasta ahora descritos son intradieгéticos, es decir, que pertenecen al universo de la historia, a pesar de que unos sean realistas y otros no. De estos elementos, todos han estado en ON, es decir, que se han visto en el encuadro, al mismo tiempo que los escuchamos. Solo en el caso de los ambientes se ha trabajado con sonidos cuya fuente no podemos ver, pero que tampoco necesitamos. Los ambientes sirven para contextualizar y en este caso, la intención era generar una atmósfera tenebrosa y algo hostil, por lo que ni siquiera es necesario que se entienda exactamente qué es lo que está produciendo el sonido; no solo no es necesario, sino que incluso es conveniente, ya que aporta a la sensación de incomodidad y temor de Ofelia ante el hecho de tener que haberse mudado allí. Pero ese ambiente, compuesto de varios elementos a la vez, como ya hemos visto, es parte de la “realidad” y, por lo tanto, pierde

importancia conforme nos vamos acercando al inserto, y con este al mundo fantástico y a la imaginación. Dejando el primer y segundo plano libres para la voz y la música.

La música es extradiegética, de tempo lento y predominantemente melódica. Aparece desde la conversación entre Carmen y su hija, desde que esta le pregunta sobre el motivo de haberse tenido que casar. Pero en este momento aparece al fondo, en tercer plano, y cuenta básicamente con instrumentos de cuerda, tocando el tema principal de la película. Las cuerdas, la melodía, el tempo en que esta es interpretada, los susurros, la combinación de todos los elementos sonoros y visuales –luz fría, todo virado hacia el azul- dan la sensación de tristeza, que es lo que probablemente siente Ofelia en su situación. La música, por puramente aportar a la emotividad del momento, la clasifico como de color sonoro-conceptual rojo.

Esta misma melodía gana en volumen y se le suma además un piano, desde que la madre le ha pedido a Ofelia que le cuente una historia a su hermano y esta se dispone sobre la barriga de ella, para pasar finalmente a la historia y al inserto. La música gana gran presencia, a la par que la voz de Ofelia, como ya comenté, tiene un tratamiento distinto. Juntas nos sumergen en otro mundo y cargan la atmósfera (melo-)dramática.

Durante el inserto, la única voz que se oye es la de Ofelia. Empieza, en realidad, por *overlap* desde poco antes de entrar al inserto, y se extiende por sobre el breve momento en el que regresamos a la habitación y hasta el inicio de la siguiente escena, en el despacho del Capitán. Empieza siendo intradiegética y en ON, antes de entrar al inserto, pero al pasar al inserto en sí, la voz de Ofelia, sin dejar de ser intradiegética, pasa a ser la de un narrador en OFF y además OVER, en tanto no pertenece a la realidad temporal ni espacial del inserto, ya que Ofelia no forma parte de “mundo” de la historia que está narrando. La voz es, apoyando la idea de narrador de cuento de hadas, procesada de forma tal que cubre todo el espacio sonoro y se ubica en primer plano absoluto, asignándole, a la hora de mezclar, un volumen alto. El timbre y el tono, a pesar del volumen, se mantienen en modo de susurro, pues, a pesar de la mezcla irrealista, sigue siendo Ofelia, desde su situación real -primera noche en la nueva casa, en la que se siente incómoda y algo asustada-, la que está narrando la historia. El color sonoro-

conceptual de la voz aquí es un azul, virado al verde, ya que aporta mucho a la sensación de fantasía, de narración de cuento de hadas.

Esta voz es el único elemento que mantiene conexión con el mundo realista, mientras que nos sumergimos en el inserto, cargado de planos imposibles, animaciones fantásticas, sonidos desproporcionados, efectos musicales, atmósferas tonales y bañado siempre por la música, que va cambiando de tono, combinación de instrumentos, timbre, y que da, en general, una gran sensación de tristeza.

Al inicio del inserto, lo primero que vemos, es la transición del primer plano de Ofelia apoyada sobre el vientre de su madre, hacia el plano imposible en el que vemos al hermanito por nacer, dentro del vientre. En ese momento escuchamos los latidos del bebé y una suerte de barullo grave. Lo que escuchamos mientras estamos “zambullidos” dentro del vientre materno –menos la voz de Ofelia, que es una voz OVER- se oye como “taponeado”, reducido en tonos medios-altos y altos. Esto responde al punto de vista o perspectiva del bebé –dentro del vientre materno-, que estamos adoptando en ese momento. El ambiente aquí es de color sonoro-conceptual amarillo, generando algunas sensaciones, pero respondiendo principalmente a la perspectiva de la cámara.

Al salir del vientre y pasar a ver la animación que grafica la historia que está siendo narrada por Ofelia, pasamos a tener un ambiente sonoro de exterior, de montaña de noche. Este ambiente está compuesto por vientos en distintas frecuencias y tonos. Por un lado hay un barullo constante, de tonos graves y volumen bajo, que se ubica en el fondo del espacio sonoro y que es relativamente constante, no se distinguen bien sus ataques y declives. Por el otro lado hay ráfagas de viento más cercanas, de ataques breves y tonos medios y altos. Mientras que el barullo es bastante constante, las ráfagas aparecen y desaparecen, intercalándose con efectos puntuales con los que no llega nunca a cruzarse del todo, dándose cabida entre sí. Este ambiente lo ubico en el color naranja, en la escala de colores sonoro-conceptuales, pues considero que es una atmósfera tonal que, aparte de ubicarnos en el espacio que estamos viendo, genera sensación de desolación y modula el flujo de tensión de la escena.

Aparte de los efectos de entrada y salida del inserto, durante el mismo oímos otros dos efectos puntuales. Todos los efectos del inserto son intradieгéticos y en ON, en tanto los consideremos en relación a la historia que está narrando Ofelia. Uno de estos otros dos efectos es el que se produce al momento en que la cámara hace un travelling -ficticio, pues se trata de una animación- descendiendo por la ladera de la montaña y pasa cerca de las ramas y raíces de la rosa que crece en la cima. Cada vez que pasamos cerca de una raíz, oímos en segundo plano -casi primer plano, peleado con la narración- este efecto de tonos medios-graves, de corta duración, ataque y declive rápidos, que se asemeja al sonido que se genera al entrar y salir de un túnel, pero algo distorsionado y exagerado. Genera una sensación de velocidad, al pasar delante de las ramas espinosas.

El otro efecto puntual es el del hada, que oímos al entrar ella al encuadre y posarse sobre una rama, luego al verla volando, hasta el final del inserto, en que nos acompaña hasta el marco de la ventana, por la cual volvemos al interior de la habitación. Este sonido se mueve entre un primer y segundo plano, correspondiendo en buena medida al plano visual. Los elementos que componen al efecto, como ya lo hemos visto en una aparición anterior del hada, son el aleteo, el vuelo, las patitas golpeando sobre la rama, primero, y sobre el marco de la ventana, luego, y la voz-chirrido. El timbre es primordialmente metálico y las ráfagas de aleteo y de vuelo tienen ataques cortos y, en general, los sonidos del hada tienen un tempo acelerado.

Los cuatro efectos puntuales del inserto los ubico en el color sonoro conceptual amarillo, pues informan, a la par que generan sensaciones acerca de este mundo fantástico de la historia que Ofelia está contando a su hermano. Los efectos y el ambiente trabajan en conjunto con la música, para generar un clima de tristeza y desolación. La música, que es extradiegética y en OFF, aparece desde la habitación, pero cobra mayor presencia al iniciar Ofelia la narración de la historia, y se extiende junto con la voz en OFF de la niña, por sobre la siguiente escena, en el despacho del Capitán, hasta que ella termina de narrar la historia.

La música va cambiando de timbre, al tocar la misma melodía con diferentes instrumentos. Primero, al entrar al inserto, oímos cuerdas de base en tonos medios y

altos y coros en tono alto; luego cambiamos a vientos en tono medio-alto; y finalmente, antes de entrar a la habitación, vuelven los coros con fuerza, con un declive largo al cambiar de nuevo a cuerdas durante el *overlap* a la siguiente escena. En general, la melodía tiene una enorme carga de tristeza. La música es de color sonoro-conceptual rojo, pues trae incorporado en sí misma la sensación y, junto con ella, el sentido.

Al volver del inserto se mantiene la música en un segundo plano, muy pegado a la voz, que continúa primando, pero se le han ido incorporando instrumentos de viento, de metal, que dejan de sonar a la vez que entramos a la habitación. Se oye entonces un coro, que extiende largamente tonos muy agudos, aportando tensión dramática y fantasía.

Por su parte, cabe mencionar que, durante la primera parte de la conversación, hasta antes de la aparición de la música, hay dos elementos que he situado como en primer plano, la voz y los ambientes con sus efectos. Estos efectos, sin embargo, no suenan al mismo tiempo que la voz de un personaje. Hay un trabajo cuidadoso para que se entiendan los diálogos y los elementos del ambiente, suenan a manera de contrapunto a la conversación, que, además, gira en torno a ellos.

Durante el inserto gana la música una relevancia y un plano sonoro que no logra durante la parte realista de la secuencia y los ambientes y efectos sonoros adquieren también dimensiones, timbres y tratamientos sonoros poco realistas, lo que refuerza la generación de dos atmósferas y mundos que son cada uno la antítesis del otro. Y la voz OVER y en OFF de Ofelia, la oímos mientras vemos imágenes que no son reales, ni del contexto y momento en que Ofelia está narrando el cuento a su hermanito. Por ello es que separo este inserto de la escena en sí a la hora de la recolección de los datos.

En la escena que le sigue a la que estamos analizando aquí, podemos oír la continuación de la música, que ha seguido mientras que podemos escuchar aún la voz de Ofelia terminando de narrar la historia a su hermano. Esto hace que el límite entre una y otra escena pierda definición en términos sonoros, enlaza la historia que Ofelia está narrando con la imagen del capitán en su despacho. Pero esta vez la música adquiere un tono más



grave y tenso –menos “elevado”, si consideramos como tal la melodía aguda del inserto y escena anteriores-. Este cambio es complementado con los sonidos de cuero y metales que caracterizan al capitán y su entorno, muy rígido y movido por la prepotencia y el miedo, característicos de los sistemas militares dictatoriales. A estos sonidos y tratamiento de ambiente y presencia de personaje, se le suma el sonido del reloj del capitán, que, de nuevo, denota su rigidez y necesidad de tener parámetros.

Es interesante de nuevo ver que hay una buena proporción de sonidos “cálidos” dentro de la escala sonora conceptual, que afectan directamente la sensibilidad y emotividad del espectador-oyente. Hay diálogos de color azul y verde. Las atmósferas y los efectos tienen en esta secuencia una fuerte carga sensorial, por lo que se ubican entre el amarillo y naranja. Y claro, está, la música de color rojo, estructurando dramáticamente y aportando gran emotividad a la secuencia. Hay, por lo tanto, una buena carga de sentido incorporado en los sonidos de esta secuencia, trabajando a distintos niveles de percepción y aportando a la significación y narración de la historia. Se cumple aquí también la *Ley del dos y medio* de Murch, ya que se logra un balance que respeta el máximo de capas de sonidos de un mismo punto del espectro.

En suma, esta secuencia es un buen caso para entender cómo es que el sonido aporta a la construcción de ambientes, a la construcción de personalidades de lugares. Los sonidos de ambiente de la noche y los de la misma casa nos dan una sensación intensa sobre cómo es ese lugar. Esta secuencia también es un buen ejemplo para observar cómo el sonido aporta a la construcción de personajes, pues en sus tonos, timbres, tempos de voz y efectos de presencia obtenemos ya información de cómo son, cómo se sienten frente a la situación en la que se encuentran –sabemos que Ofelia y su mamá sienten miedo, incomodidad, que no están a gusto en esa casa-. Percibimos aquí también cómo se ubican los personajes con respecto del espacio. Por ejemplo, en el caso de Ofelia y Carmen en su primera noche en la casa del Capitán, en esa habitación fría, oscura, lúgubre, pues ellas “suenan chiquitas” frente a cómo se oye la casa; es como si el espacio se las comiera, las cubriera. Y esto se refuerza mediante la actitud de temor que ellas reflejan, lo cual se siente en su tono y timbre de voz.



Además de servir aquí el diseño sonoro a la construcción de personajes y lugares, volvemos a tener una distinción entre mundo real y fantástico –el primero representado por la escena dentro de la habitación y el segundo por el inserto en el que vemos lo narrado por Ofelia-. Puede incluso interpretarse la historia fantástica acerca de los dones de la rosa perdida en la cima de una gran montaña como una metáfora de lo que en la realidad de la película está sucediendo con los rebeldes, escondidos en el monte, luchando una guerra que está ya perdida.



### 4.3. Secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”

En esta secuencia vemos a Ofelia, guiada por un hada, descender por primera vez al profundo pozo que hay en el centro del laberinto. Allí ella conoce al fauno, quien le rebela su verdadera identidad como la princesa Mohana. El fauno le explica también sobre el desequilibrio generado en el mundo subterráneo debido a su salida y sobre las pruebas que debe cumplir antes de la luna llena para probar que no se ha convertido en humana y poder así volver a él. De esta manera podrá Ofelia salvar a su padre, el Rey.

#### 4.3.1. Guión: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”

##### ESCENA MIN. 20:55 - INT. POZO. NOCHE

Vemos a Ofelia, acompañada por un hada, descendiendo por las escaleras circulares hacia el fondo de un gran pozo. El ambiente es oscuro y frío. Suena música.

OFELIA

(con eco)

¿Hola?

(pausa, tono más bajo)

¿Hola?

El hada se aleja un poco de su lado, la observa. Ofelia sigue bajando los peldaños hasta llegar al fondo, camina unos pasos, se detiene frente a una suerte de columna monolítica al centro del pozo y lo observa. El hada pasa volando cerca de ella. Ofelia mira a su alrededor.

OFELIA (CONT.)

(con eco)

¿Eco?

Ofelia observa el lugar, camina unos pasos. A lo lejos se escuchan algunos sonidos como de tubería, de cloaca. El hada vuela a su alrededor.

OFELIA (CONT.)

(con eco)

Eco.

(pausa)

¿Hola?

Vemos a Ofelia de espaldas, se aleja algunos pasos. Vemos al hada muy cerca, llegar volando y posarse sobre algo que parece un tronco. Emite sus sonido característico, como una chirrido-voz.

OFELIA (CONT.)

(con eco)

¿Hola?

El tronco donde se ha posado el hada se mueve. Emite unos sonidos muy extraños, como el leve rugido de un gran animal. Es el fauno.

FAUNO

(con incredulidad)

¿Sois vos?

El fauno, que está de espaldas a Ofelia, gira sobre su sitio, para verla. Vemos a esta criatura con brazos y tronco como las ramas de un árbol, con cachos como los de un borrego.

FAUNO (CONT.)

(con gran sorpresa, inhala)

¡Sois vos! ¡Habéis regresado! No... No os asustéis, os lo ruego.

(inhala)

¡Mira, mira!

El fauno hace un ademán como de haber tenido una idea. Abre una cajita como que lleva colgada y salen de ella volando un par de hadas más. El fauno se ríe levemente. Las hadas vuelvan alrededor de Ofelia. Ella las mira con gran interés y una sutil sonrisa. Se recoge el cuello de la chompa que lleva puesta.

OFELIA

Mi nombre es Ofelia. ¿Quién eres tú?

FAUNO

¿Yo?

Suelta una insinuación de risa y hace un ademán con la mano como indicando que hay una larga historia atrás. Habla mientras da unos cuantos pasos, lentamente.

FAUNO (CONT.)

Yo... Yo he tenido tantos nombres... Nombres viejos que solo pueden pronunciar el viento... y los árboles.

El fauno camina y Ofelia lo sigue a unos metros. En la dirección en que avanzan, se les cruza a la mitad la columna de piedra que está al centro del pozo.

FAUNO (CONT.)

Yo soy el monte y el bosque... y la tierra. Soy...

Hace un movimiento como una tembladera, como desperezándose.

FAUNO (CONT.)

Soy un fauno.

Hace una reverencia ante Ofelia.

FAUNO (CONT.)

Vuestro más humilde súbdito, alteza.

Ofelia lo mira con cara de incredulidad y desconcierto. Retrocede un paso.

OFELIA

No. Yo...

FAUNO

(interrumpiéndola)

Vos sois la princesa Mohana.

Las hadas revolotean inquietas.

FAUNO (CONT.)

Hija del Rey de Bezmorra.

OFELIA

(confundida y algo asustada)

No.

FAUNO

(sigue con su explicación)

El Reino subterráneo.

OFELIA

(confundida y algo asustada)

Mi padre era sastre.

El fauno hace un gesto de negación con el dedo.

FAUNO

Hm... No sois hija de hombre.

El fauno hace un gesto con la mano, como indicando que lo que está diciendo no tiene sentido.

FAUNO (CONT.)

La luna os engendró. En vuestro hombro izquierdo encontraréis una marca que lo confirma.

Ofelia mira un momento su hombro.

FAUNO (CONT.)

Por todo el mundo vuestro verdadero padre hizo abrir portales que permitieran vuestro regreso. Este es el último de ellos.

El fauno gesticula con los brazos, mostrando el espacio. Vemos el lugar, Ofelia a un lado y el fauno al otro, entre ellos una suerte de mapa de laberinto de círculos concéntricos y al medio, la columna de piedra. Entran solo algunos halos de luz de luna, pero en general es bastante oscuro y se siente frío. El fauno da un paso hacia Ofelia, le habla mirándola fijamente y gesticulando con las manos.

FAUNO (CONT.)

Pero... debemos asegurarnos de que vuestra esencia no se ha perdido. Que no os habéis vuelto una mortal.



Ofelia lo mira algo asustada. El fauno hace un gesto como de acordarse de algo, como que quiere mostrarle algo y rebusca en un bolso que lleva colgado. Ofelia lo observa con curiosidad.

FAUNO (CONT.)

Habréis de pasar tres pruebas antes de la luna llena.

El fauno saca un libro y una bolsita de tela. Le entrega todo a Ofelia.

FAUNO (CONT.)

Ahhh... este, este es el libro de las encrucijadas. Cuando estéis sola, abridlo y os mostrará vuestro futuro... os mostrará qué hacer.

El fauno retrocede un par de pasos y desaparece. Ofelia abre el libro, observa las páginas en blanco.

OFELIA

Aquí no hay nada.

Se oyen sonidos raros a lo lejos, una mezcla de gritos mudos. Ofelia cierra el libro y mira a su alrededor, con cara de alerta y algo desconcertada. Suena un sonido sostenido, como la bocina de un barco, a lo lejos. Se oyen los primeros dos o tres segundos de una canción alegre (de la siguiente escena).

FIN DE LA SECUENCIA

4.3.2. Matriz de análisis de contenido: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”

\* Cuadro Nr. 4 – Análisis de contenido – Secuencia 3: El laberinto y el fauno

| Secuencia 3 -<br>Min. 20:55 |   | <p>*Título: El laberinto y el fauno</p> <p>*Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):<br/>Ofelia, guiada por un hada, descendiendo por primera vez al pozo en el centro del laberinto. Allí conoce al fauno, quien le rebela su verdadera identidad como la princesa Mohana y le explica que debe pasar tres pruebas antes de la luna llena para probar que no se ha convertido en humana. De esta forma, Ofelia podrá volver como la princesa al reino subterráneo, restablecer el equilibrio y salvar a su padre, el Rey.</p> |   |  |                                    |  |                                   |  |
|-----------------------------|---|--|---|--|------------------------------------|--|-----------------------------------|--|
| SEC 3<br>Laberinto y fauno  | Descripción (qué/quié)                  | Naturaleza y procedencia   | Plano (relación entre elementos)                  | Momento  | Sub-elementos                      | Características sobresalientes   | 'Color sonoro conceptual' (Murch) | Observaciones adicionales  |
| VOZ (diálogos)              | 1. Ofelia I<br>2. Fauno<br>3. Ofelia II | 1. Intradiegética, en ON   | 1. y 2. Primer plano<br>3. Segundo a primer plano | 1. Al principio de la escena, entre que desciende al pozo y la aparición del fauno.<br>2. Al posarse el hada sobre su hombro. Hasta irse.<br>3. Cuando habla con el fauno. | N.A.                               | 1. Tonos medio-agudos, volumen medio-alto, timbre afluado, reverberación<br>2. Timbre maderoso, por momentos airoso como susurros, algo ronco, volumen medio-alto, tempo lento, tonos medios y graves.<br>3. Volumen más bajo (medio), menos llena, timbre menos afluado | 1.-3. Azul-verde<br>2. Verde      | 1. Gran reverberación, vacío. Ofelia juega con el eco.<br>2. Suena a viejo.<br>3. Se percibe la cautela en su voz.   |
| AMB (ambientes)             | 1. Interior pozo                        | 1. Intradiegético, en ON   | 1. Tercer plano                                   | 1. Al principio, antes de aparición del fauno  | 1. Viento lejos, cañerías con agua | 1. Volumen muy bajo del viento de fondo, agua a lo lejos en volumen bajo, en tonos medios y agudos. Reverberación.   | 1. Amarillo                       | 1. Sonoridad como la de una cueva. Ofelia se ha "sumergido" en el mundo de fantasía. El ambiente es poco cargado, dejando momentos de aparente silencio para resaltar efectos puntuales. Se carga ligeramente mientras el fauno le revela a Ofelia su origen |

|  |   |   |   |  |   |   |  |   |
|--|---|---|---|--|---|---|--|---|
| <p><b>FX<br/>(efectos<br/>puntuales)</b></p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasos Ofelia</li> <li>2. Hada</li> <li>3. Fauno "despierta"</li> <li>4. Pasos fauno</li> <li>5. Abre cajita</li> <li>6. Saca libro</li> <li>7. Mano sobre libro</li> <li>8. Pasa libro</li> <li>9. Bolsita de tela</li> <li>10. Salida fauno</li> <li>11. Libro</li> <li>12. Grito</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1., 2., 4., 5., 7., 8., 9., 10. Intradiegético, en ON</li> <li>3. y 6. Intradiegético, en OFF y luego en ON</li> <li>12. Intradiegético, en OFF</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1., 7., 9., 11., 12., Segundo plano</li> <li>10. Primer y segundo plano</li> <li>3. Primer plano</li> <li>4., 5., 6., 8. Tercer plano</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cada vez que se mueve, al bajar las escaleras y dentro del pozo.</li> <li>2. Al posarse en el hombro del fauno y durante toda la escena</li> <li>3. Al hablarle el hada sobre su hombre y "despertar" en el espacio</li> <li>4. Al voltearse y al moverse</li> <li>5. Al abrir la cajita de hadas</li> <li>6. Al sacar el libro del bolso</li> <li>7. Al posar su mano encima</li> <li>8. Al pasarle libro a Ofelia</li> <li>9. Al agitar la bolsita en sus manos</li> <li>10. Al desaparecer el fauno</li> <li>11. Al hojear y luego cerrar Ofelia el libro</li> <li>12. Al final de la escena</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Golpe contra piso de piedra, más tierra arenosa</li> <li>2. Aleteo y chirrido voz</li> <li>4. Golpe madera contra piedra, a veces tierra-arena</li> <li>10. Combinación de un tono medio-agudo sostenido, junto con un sonido como el chirrear de una puerta</li> <li>11. Roca con las hojas al pasarlas, golpe al cerrarlo.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Golpe medio-grave, más matices medios y agudos de roce con tierra. Timbre pedroso-arenoso, húmedo. Duración corta, tempo medio-lento, según caminar Ofelia</li> <li>2. Tonos medios, timbre metálico. Tempo acelerado aleteo y vuelo. Chirrido-voz agudo</li> <li>3. Muy grave, timbre como el rugir de un león.</li> <li>4. Ritmo relativamente constante, tempo medio-lento, timbre de madera contra piedra, corta duración.</li> <li>5. Corta duración, muy puntual, volumen medio-bajo, timbre medio.</li> <li>6. Duración media, volumen bajo, timbre seco (roce papel)</li> <li>7. Corto, seco, madera contra cantón, volumen medio, ataque y declive mínimos.</li> <li>8. Corto, volumen bajo.</li> <li>9. Timbre piedra, tono medio-grave, volumen medio-bajo</li> <li>10. Ataque largo, declive medio-corto. Sostenido tono agudo, timbre aroso, combinado con timbre maderoso, viejo.</li> <li>11. Volumen medio bajo, tonos medios-agudos, timbre seco (papel). Timbre medio-grave, corta duración cerrada.</li> <li>12. Es como un largo y sostenido grito, distorsionado, pobre en tonos medio-altos, como "mutedo", a lo lejos. Ataque largo, declive medio-corto.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 11. Azul</li> <li>2. Verde</li> <li>3., 10. y 12. Amarillo</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Contraste con su voz. En ella sentimos un lado humano, mientras que en sus efectos de presencia se siente lo salvaje.</li> <li>10. Se genera un efecto irreal. Está en el límite entre lo diegético y lo extradiegético. El efecto puerta da la sensación de que el fauno está retornando a su dimensión fantástica a través de una suerte de puerta.</li> <li>12. Genera sensación de temor, no se identifica bien de dónde proviene, ni qué o quién lo produce, ni cuál es la causa.</li> </ol> |
| <p><b>FX<br/>(presencia)</b></p>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fauno</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Intradiegético, en ON</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer y segundo plano</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mientras vemos al fauno en escena</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respiración, sonidos internos, rechinar de su cuerpo.</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respiración de ritmo entrecortado y timbre aroso. Sonidos internos diversos como el resopido de los caballos, el rugido leve de león. Rechinar de timbre maderoso y tonos agudos.</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verde- Amarillo</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nos da la sensación de algo fantástico, irreal, también de viejo y animal.</li> </ol>   |

|                                   |  |   |   |   |  |   |   |
|-----------------------------------|--|---|---|---|--|---|---|
| <p><b>MUS</b><br/>(música)</p>    | <p>1. Inicio<br/>2. Libro y final<br/>3. Siguiente escena</p>  | <p>1. y 2.<br/>Extradiegética,<br/>en OFF<br/>3.<br/>Intradiegética,<br/>en OFF</p> | <p>1. Primer plano a segundo plano<br/>2. Segundo plano<br/>3. Primer plano</p> | <p>1. Inicio de la escena, mientras desciende por la escalera y observa la columna de piedra<br/>2. Desde sacar el fauno el libro hasta desaparecer y luego al fin de la escena<br/>3. Últimos segundos</p>   | <p>1. Coros y cuerdas muy al fondo<br/>2. Piano y cuerdas<br/>3. Vientos</p> | <p>1. Acordes sostenidos, volumen medio y va bajando en declive largo. Coros en tonos medios y medio-altos.<br/>2. Breve juego de piano y cuerdas en tonos medios y graves y tempo medio y lento. Al final, cuerdas, un sostenido largo y grave.<br/>3. Canción alegre, tonos medios y altos, ritmo medio-acelerado.</p>                    | <p>1. Extensión de escena anterior (recorrido hasta el pozo) melodía del tema principal. Ahora armonías sostenidas, introducen. Estructura.<br/>2. Llama latencia sobre libro y su importancia a futuro. Acorde final: puntuación suspensiva.<br/>3. Anticipa, por overlap, en crossfade. Contrasta con tono de la escena. Entra lo jovial a romper con la tensión, el suspenso y lo lúgubre.</p> |
| <p><b>SIL</b><br/>(silencios)</p> | <p>1. Inicio</p>   |   |   | <p>Cuando ya llegó Ofelia al fondo del pozo, antes de que aparezca el fauno.</p>  |  | <p>No es un silencio absoluto. Es una atmósfera silenciosa, en donde una gota se escucha con claridad. Elementos sueltos resaltan sobre un ambiente así de callado. Además genera la expectativa de algo como la aparición del fauno.</p>   |   |
| <p><b>IMG</b><br/>(imagen)</p>    | <p>1. Ofelia desciende al pozo<br/>2. Ofelia observa columna y lugar<br/>3. Fauno gira para ver a Ofelia<br/>4. Suelta a las hadas<br/>5. Ofelia se presenta y pregunta a fauno quién es él<br/>6. El fauno se presenta<br/>7. El fauno le revela su origen<br/>8. Le cuenta de las pruebas y saca el libro<br/>9. El fauno le da el libro y se va<br/>10. Ofelia revisa el libro un momento<br/>11. Cierra libro y observa el lugar</p> |   |   | <p>1. Crossfade plano cenital abertura pozo y plano conjunto Ofelia baja escaleras con hada. Tilt-down.<br/>2. Plano medio Ofelia mirando el lugar. La cámara la acompaña hasta un punto en que se ve hombro fauno en PP. Recorremos la continuación del hombro, entra hada y lo despierta, Plano busto fauno. Abre un poco, Ofelia al fondo.<br/>3. Plano ¾ fauno de volteando. Referencia cabeza Ofelia entra en encuadre. Contraplano entero Ofelia con ref. fauno.<br/>4. Plano medio fauno, toma la cajita. Primer plano cajita, la abre y salen hadas. Zoom out y tilt up a PP fauno.<br/>5. Plano medio y ligero zoom in a plano busto Ofelia mirando a hadas. Le habla al fauno.<br/>6. Plano medio fauno. Gira hasta verlo de costado, camina, travelling. Contraplano entero Ofelia con ref. fauno. PM fauno de nuevo (persp. Ofelia). Pasa detrás de columna. PM Ofelia. Plano ¾ fauno c/ ref. Ofelia. PM fauno reverencia. Plano entero Ofelia con ref. fauno. Plano ¾ fauno y de nuevo Ofelia con ref. fauno, termina reverencia.<br/>7. Plano ¾ fauno. Plano busto Ofelia negando. Plano busto fauno, prosigue. Salta de nuevo entre estos dos planos.<br/>Plano entero Ofelia con ref. fauno. ¾ fauno, busto Ofelia. Plano-contraplano busto fauno y Ofelia. Plano general pozo.<br/>8. Trav. vertical y tilt down. Plano busto fauno, busto Ofelia y de vuelta. Busto fauno, se gira, paneo. Busto Ofelia curiosa. Primer plano fauno, tilt down a libro. Plano entero Ofelia atenta, libro en primer plano, ref. fauno.<br/>9. Contraplano medio fauno, ref. Ofelia recibe el libro. Ofelia recibe el libro. Contraplano medio Ofelia revisa libro y bolsita, ref. fauno. Plano medio fauno, ref. Ofelia. Leve trav. forward+paneo lateral siguiendo a fauno que retrocede, desaparece en penumbra.<br/>10. Plano medio Ofelia. Primer plano libro en blanco, ref. hombro Ofelia.<br/>11. Plano medio Ofelia levanta mirada, suspenso. Oye ruidos y mira a su alrededor. Cierra el libro. Trav. back y hacia arriba, liger tilt down, hasta plano general algo picado.</p> |  | <p>A nivel visual es importante aquí el color, todo virado al azul, además de la poca luz y el alto contraste. Además, el momento en que aparece el fauno funciona bien a nivel audio-visual, en tanto de ambos lados se trabaja la tensión. Su salida también. El efecto de sonido y de penumbra. Se llega a ir a negro, por completo.</p> |   |

### 4.3.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 3 - “El laberinto y el fauno”

Al igual que en las demás secuencias, analizaré aquí elemento por elemento, para, finalmente, hablar sobre la propuesta global. Empiezo, como siempre, por las voces. En esta escena se presentan solo las voces de Ofelia y la del fauno. La de Ofelia, sin embargo, la separo en dos momentos.

Primero está la voz de la niña cuando recién ha bajado al fondo del pozo, acompañada por un hada. En este momento todo indica que ella está sola. Se siente su temeridad al hablar a un volumen relativamente alto. Su voz allí tiene un timbre aflautado, emite un sonido muy “lleno”, los tonos son medio-agudos y genera una gran reverberación; tanta, que incluso Ofelia se pone a jugar con el efecto del eco. En este momento, más importante que la voz en sí, es el reflejo de la misma. Con solo cuatro palabras, creamos un pasaje de mediana duración, en torno a la reverberación. Este efecto es importante a nivel dramático, en tanto carga al lugar de cierta tensión, dando la sensación de que fuese el espacio mismo quien está escuchando a la niña y respondiendo mediante el eco. Chion dice: “En el cine, todos los lugares en donde las voces reverberan dan la impresión de que las paredes escuchan”<sup>3</sup>. (2009: 305) Este eco da también una fuerte sensación de vacío. El hecho de que el personaje se haga consciente de él y además interactúe con él, genera un efecto aún más fuerte en el espectador, tal como ya hemos comentado antes (Chion 2009: 311-312).

La segunda voz de Ofelia es aquella que oímos al conversar ella con el fauno. Aquí ha bajado el volumen, el timbre es menos aflautado, es una voz menos llena. Se percibe la cautela en ella. Si bien no está especialmente asustada, sí se percibe que su voz tiene ahora un filtro, ya no sale expedida de forma completamente libre. En ambos casos, sitúo la voz de Ofelia entre el azul y el verde en la escala sonoro-conceptual.

La otra voz que aparece y, considero yo, la más importante de la secuencia, es la del fauno. Es la primera vez que este personaje, siendo de los principales, aparece y nos da

---

<sup>3</sup> Chion, Michel (2009: 305) Traducción del inglés al español, por Inés Valenzuela. Cita original: “In film, all places where voices reverberate give the impression that the walls are listening”.



una sensación muy particular. La voz es intradiegética y se ubica en ON y en algunos momentos pasa a estar en OFF. Es el personaje que más habla en esta secuencia, pero, mientras lo hace, dejamos a veces de verlo para observar las reacciones de Ofelia ante lo que le están relatando. La voz del fauno se ubica aquí, generalmente, en un primer plano. Su timbre es maderoso, algo ronco, por momentos airoso, como si susurrara, aunque a un volumen medio-alto. Su tono oscila entre los medios y graves y su tempo es lento y pausado. Todo esto lo hace sonar viejo, lleno de historias y misterio. Da la sensación de un ser mitológico, fantástico, que va acorde con su apariencia física.

En cuanto a los ambientes, hay uno solo, el del interior del pozo. Es intradiegético y lo considero en ON, a pesar de que no todos sus elementos se vean en el encuadre, ya que se entiende que el lugar entero suena así. Su presencia es más clara al inicio de la escena, antes de la aparición del fauno, aunque no pasa de un tercer plano. Se compone de un viento que se oye a lo lejos, como un barullo, y un sonido como de cañerías con agua, a volumen bajo y con tonos medios y agudos; hay reverberación. Se crea una sonoridad como la de una cueva, lo que da la sensación de que Ofelia se ha “sumergido” en el mundo de fantasía. El ambiente es muy poco cargado, dejando momentos de aparente silencio para resaltar efectos puntuales, como la voz de Ofelia jugando con el eco, el sonido como de cañería, el rápido paso del hada volando. La atmósfera se carga ligeramente –mediante el barullo del viento– mientras el fauno le revela a Ofelia su origen. En general, el ambiente tiene poca presencia, sin embargo, es clave en la sensación que tenemos del espacio y prepara la atmósfera para la aparición del fauno. El espacio se siente vacío y frío, lo cual se complementa muy bien con la tonalidad azul que baña la escena a nivel visual.

Además, si consideramos ambiente como espacio sonoro, es importante el reconocimiento de que, a pesar de que en esta escena el lugar no emita demasiado sonido, la forma en que los demás elementos de la banda se reflejan en él juegan un rol importante en la atmósfera. En este sentido, la sonoridad de una suerte de cueva es crucial. Por esto y por lo comentado arriba, considero este ambiente de color amarillo, dentro de la escala propuesta por Murch.



En cuanto a los efectos de sonido puntuales, muchos corresponden a las acciones que vemos realizarse en el espacio específico de la imagen. Sin embargo, hay unos cuantos, especialmente aquellos relacionados al fauno y al mundo fantástico, que tienen matices interesantes que conviene analizar. En esos casos me detendré especialmente. Todos los efectos son intradieгéticos y, salvo unos pocos casos que indicaré a medida que toque hablar de ellos, todos aparecen en ON.

El primer efecto puntual que escuchamos es el de los pasos de Ofelia, que responden a sus movimientos y al tipo de superficie sobre la cual camina. Se oye el golpe en tono medio-grave de los zapatos contra un piso de piedra y sumado a ella, el roce de matices medios y agudos con algo que suena como tierra de textura arenosa y algo húmeda. Casi al mismo tiempo que oímos los pasos, podemos escuchar también al hada que acompaña a Ofelia. Esta se mueve entre un primer y segundo plano, a medida que la vemos más cerca o más lejos, y la escuchamos pasando de un lado a otro. Oímos su aleteo a un tempo muy acelerado, pasa volando rápidamente, apareciendo por momentos cortos, con ataques y declives relativamente cortos también. Además del aleteo de su vuelo, oímos también su chirrido-voz, el cual aparece en distintos momentos a lo largo de la escena, pero hay uno en el que tiene especial importancia por su efecto dramático. Aún al principio de la escena, mientras Ofelia explora el lugar y juega con el eco que este genera, un hada se posa sobre un tronco que -aún no lo sabemos- resulta ser el hombro del fauno. El hada prácticamente le habla al fauno, como avisándole de la presencia de Ofelia. Su voz, esta especie de chirrido agudo, contrasta mucho con el siguiente efecto, el del fauno despertando.

Este efecto empieza en OFF y pasa en pocos segundos a estar en ON. Este punto marca un momento importante en la escena, es la puntuación que informa acerca de un cambio, de una nueva presencia, pero nos mantiene un segundo en suspenso, al no mostrarnos desde el primer instante de su aparición la fuente de ese sonido. Este efecto se ubica en un primer plano, rompiendo con la atmósfera semi-silenciosa. El efecto se asemeja al rugido de un león, es muy grave y es por esto que contrasta con el sonido del hada, que le precede. Nos presenta el lado animal, el lado salvaje del fauno, mientras

que su voz, el lado humano. Es de los pocos efectos de esta escena que ubico en el color amarillo, dentro de la escala sonoro-conceptual, por su gran aporte sensorial-emotivo.

Los siguientes efectos corresponden a las acciones que realiza el fauno; oímos sus pasos, la apertura de la cajita de las hadas, el roce con el bolso cuando saca el libro. Desde la aparición del fauno, hasta este momento, los efectos han pasado a estar supeditados a la historia que este está contando. Los pasos tienen un ritmo relativamente constante y un tempo algo lento, acompañando el ritmo de discurso del fauno. El libro de las encrucijadas se nos oculta en un principio y oímos el roce del mismo con el bolso en OFF. Esto nos pone en la situación de Ofelia, que siente curiosidad e intenta ver qué está sacando el fauno de su bolso. En pocos segundos se nos permite ver el libro y se enfatiza la importancia de este al ver en primer plano la mano del fauno posarse encima de él, acompañado esto de un efecto de golpe, de timbre de maderoso-acartonado, corto, seco, puntual, de volumen medio. Este es un punto de sincronización que hace que nuestra atención se centre por un instante en este objeto.

En seguida le pasa el fauno el libro y una bolsita de tela a Ofelia. Esta acción la acompaña un efecto acorde a ella, sin matices especiales. Ofelia observa, toma la bolsita y la agita. Oímos, en segundo plano, un timbre algo mate de piedras chocando entre sí, en tono medio-grave. Este sonido solo nos deja especular sobre lo que hay dentro de la bolsa, aunque en ese momento no lo vayamos a descubrir.

El fauno deja a Ofelia investigando las cosas que le ha dado y mientras dice sus últimas palabras, va retrocediendo algunos pasos, hasta desaparecer en la penumbra. El efecto que escuchamos en este momento es, junto con el de la aparición del fauno, de los más fuertes de esta escena. Se ubica entre un segundo y primer plano y se compone de un tono medio-agudo sostenido, de un timbre airoso y un sonido como el chirrear de una puerta vieja y pesada cerrándose. El ataque es largo y el declive algo corto, coincidiendo con el punto en el que el fauno desaparece en la penumbra. Imagen y sonido sincronizan aquí en una suerte de doble declive. Se genera un efecto irreal con un fuerte impacto. Da la sensación de que el fauno está retornando a otra dimensión, al

mundo fantástico, a través de una puerta, y que esta luego se cierra. Este efecto es limítrofe entre lo intradiegético y lo extradiegético.

Luego, oímos el efecto del roce de las páginas del libro mientras Ofelia las pasa, así como el golpe al cerrarlo, ambos intradiegéticos, en ON, respondiendo a la acción. Por último, se oye una suerte de grito “mudo” a lo lejos. Es intradiegético, pero está en OFF. Es largo y sostenido, algo distorsionado, pobre en tonos medio-altos, se siente como “muteado”. El ataque es largo y el declive medio-corto. Suena aterrador y da la sensación de que proviene de otra dimensión, aunque su origen no se identifica. Da una sensación de temor y su impacto es más fuerte, en tanto Ofelia se hace visiblemente consciente del sonido. Como ya hemos mencionado antes, esto genera una amplificación del efecto en la sensibilidad del espectador.

Salvo los efectos de entrada y salida del fauno, el del grito al final, que los ubico en el color amarillo, y el del hada, que lo considero de color verde, todos los demás efectos de esta escena los clasifico dentro del color azul, en la escala sonora conceptual. Queda claro aquí qué personaje y qué dimensión –el fauno y el mundo fantástico– son protagonistas en la escena a nivel de sonido, a ellos se les reserva los efectos más complejos y con más niveles de significación.

En cuanto a efectos de presencia, todo lo que cuenta en esta escena es el fauno. Están a lo largo de toda la aparición de este personaje. Lo sentimos respirar, emitir algunos sonidos internos, semejantes a los de algunos animales y el rechinar de su cuerpo acompaña cada movimiento. La respiración tiene un ritmo entrecortado y un timbre algo airoso, como la de una persona muy vieja a la que le cuesta un poco respirar. Sus sonidos internos varían entre unos similares al rugido leve de un león y el resoplido de los caballos. El rechinar de su cuerpo es de timbre maderoso y tonos agudos. Da la sensación de un ser fantástico, irreal, también de árbol viejo y de animal. Estos, combinados con su voz, crean este personaje antropomorfo, pero con elementos animales; fantástico, pero con ciertas características reales. Estos efectos de presencia los ubico entre el color verde y amarillo, en la escala de Murch.

La música en esta escena tiene distintas apariciones, con funciones específicas cada vez. El descenso de Ofelia por la escalera del pozo empieza acompañado por música que es en realidad una extensión de la escena anterior, en la que Ofelia recorre el laberinto, guiada por el hada, mientras oímos el tema principal de la película. Esta escena termina con una toma cenital del la abertura del pozo y Ofelia entrando en ella, la cual se enlaza luego por un *crossfade* con el inicio de la escena que aquí nos ocupa. La música acompaña esta transición también con un enlace suave, que fusiona una escena con otra. La música continúa pero ya no se oye la melodía, sino que se extiende mediante acordes sostenidos, con coros en tonos medios y medio-altos y cuerdas muy al fondo, de volumen medio, en primer plano, que va bajando en un declive largo a un segundo plano y luego hasta desaparecer. Este apéndice del tema musical de la escena anterior nos introduce en la nueva escena y en el interior del pozo, acompañando a Ofelia hasta el final del recorrido. La música sirve aquí de transición y dando estructura.

Luego, hacia el final de la escena, hay otras dos apariciones musicales, en segundo plano. Se oye breves juegos de piano y cuerdas en tonos medios y graves, de tempo medio y lento; al final de la escena hay un tono sostenido, largo y grave. Al aparecer el libro de las encrucijadas, la música –o la intervención de instrumentos musicales, en tanto a veces solo emiten un tono sostenido- tiene el rol de llamar la atención sobre él, pudiendo intuir de ello el espectador que ese objeto tendrá importancia a futuro. Y el acorde final de la escena, tiene una función gramatical, a manera de puntuación suspensiva. Sentimos, como espectadores-oyentes, que esa historia aún va a continuar, que recién es ese el principio. Tanto esta, como la aparición musical anterior, son de color sonoro-conceptual rojo, pues llevan toda la carga de significado y sensación incorporada en ellas.

Estas dos apariciones musicales son extradiegéticas, mientras que la que sigue es intradiegética y aparece en esta escena de forma anticipada, pues en realidad pertenece a la siguiente. Solo la oímos por un *overlap* de un par de segundos y se mezcla por un *crossfade* con la escena que estamos analizando. Es una canción alegre, de tonos medios y altos, ritmo algo acelerado. Contrasta mucho con el tono de la escena. Entra lo jovial a romper con la tensión, el suspenso y lo lúgubre.

Podemos ver cómo tanto al inicio de la escena como al final la música juega un rol como de marco y genera un enlace con la escena precedente y siguiente. En la primera, sin embargo, el enlace es mucho más orgánico. En el caso del fin de la escena se siente un contraste fuerte, pero no llega a haber un corte abrupto, que genere exaltación.

Hay de nuevo en esta escena diferentes capas de sonidos según su color sonoro-conceptual, siempre manteniendo el balance y respetando la ley planteada por Murch. Los diálogos están entre el azul y el verde, al igual que buena parte de los efectos puntuales. Solo el de presencia, entrada y salida del fauno y el grito del final los ubico dentro del color amarillo, junto con la atmósfera. Es evidente aquí, una vez más, quién es el protagonista de esta escena. La música, al igual que en sus apariciones anteriores, es de color rojo. Vemos aquí que los sonidos con mayor carga de sentido y sensación son aquellos que imprimen personalidad al fauno y al pozo y que marcan los momentos importantes de la secuencia.

Queda claro que en esta escena los protagonistas son el fauno y el espacio. Este último se amolda incluso para preparar la entrada del primero y darle la cabida que merece a su discurso. Los efectos de entrada y salida del fauno marcan hitos en la escena y estructuran su evolución dramática. Ambos se combinan con herramientas visuales y es en la combinación de recursos audio-visuales que se generan las sensaciones y significados. La voz y los efectos de presencia del fauno, por su parte, hacen buena parte de la construcción del personaje, en combinación, claro está con la caracterización física del mismo. Se nos presenta a este personaje medio humano, medio animal, viejo, fantástico. El ritmo y tempo de sus pasos va de la mano con su discurso. Puede hablarse aquí de aquello que Chion llama escansión.

Los sonidos ambientales construyen, por su parte, una atmósfera misteriosa, que va de la mano con el baño azul a nivel visual, y el hada imprime brillos fantásticos que hacen de contrapunto a los sonidos del fauno y las acciones, apareciendo solo cuando no estorban con el relato que hace el fauno, logrando una suerte de coreografía sonora.

#### 4.4. Secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”

Esta secuencia presenta un paralelo entre el mundo real y el fantástico. Por un lado vemos la persecución de los rebeldes, que acaban de ser divisados a lo lejos en el monte por parte del Capitán Vidal y sus hombres. Por otro lado vemos a Ofelia cumpliendo la primera prueba que le ha puesto el fauno. Ella debe lograr que un enorme sapo que ha anidado debajo de un hermoso árbol se coma 3 piedras que el fauno le ha dado. Finalmente, Ofelia logra completar la prueba, pero regresa completamente enlodada a casa. Por su parte, Vidal y sus hombres encuentran el punto en el que los rebeldes habían estado, pero no logran encontrarlos a ellos.

##### 4.4.1. Guión: secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución”

#### ESCENA MIN. 30:33 - EXT. CAMPO. DÍA

Mientras vemos aún las imágenes de la escena anterior, en donde el Capitán Vidal habla con Mercedes en el interior del almacén, vemos atrás, afuera, a uno de los hombres del capitán, de espaldas y oímos su voz (que pertenece a la nueva escena).

HOMBRE 1

(algo fuerte, a lo lejos, llamándolo)

¡Capitán!

Uno de los hombres del capitán observa el monte a través de unos binoculares. Detrás de él, por la puerta del almacén, sale el Capitán. El hombre le da a este los binoculares.

HOMBRE 1 (CONT.)

Quizás no sea nada, mi Capitán.



El Capitán mira a través de los binoculares. Vemos lo que observa. A lo lejos, a mitad del monte, se divisa una delgada columna de humo subiendo hacia el cielo. El Capitán baja los binoculares, suspira.

CAPITÁN

Son ellos.

En seguida vemos a un grupo de hombres, cerca de una decena, montados a caballo, cabalgando, internándose en el monte.

#### **ESCENA MIN. 30:52 - EXT. CAMPO. DÍA**

Ofelia camina, alejándose de la casa, con el libro. Se oyen las voces de los hombres a caballo que salen en busca de los rebeldes. Ofelia mira hacia atrás y vuelve a voltear. Mientras camina abre el libro y lee.

OFELIA

(en OFF)

Al principio de los tiempos...

#### **ESCENA MIN. 30:59 - EXT. CAMPO. DÍA**

Vemos a los hombres del Capitán cabalgando entre los árboles, internándose en el monte.

OFELIA (CONT.)

(en OFF)

...cuando el bosque era joven, vivían en armonía los animales, los hombres y las criaturas mágicas.

**ESCENA MIN. 31:05 - EXT. CAMPO. DÍA**

Vemos a Ofelia, que sigue caminando entre los árboles y plantas, mientras lee el libro.

OFELIA (CONT.)

(en OFF)

Se protegían los unos a los otros. Y dormían juntos bajo la sombra de un frondoso árbol, que crece en la colina, cerca del molino.

Ofelia deja de leer por un momento, levanta la mirada y observa con atención y luego vuelve a bajar la vista al libro. Sigue leyendo mientras camina en dirección a un árbol viejo y seco.

OFELIA (CONT.)

(en OFF)

Ahora, el árbol se muere. Sus ramas están secas, su tronco viejo y torcido. Debajo de sus raíces ha anidado un enorme sapo, que no lo deja sanar.

Ofelia saca tres piedras de ámbar de una bolsita de tela.

OFELIA (CONT.)

(en OFF)

Habrás de meter las tres piedras de ámbar mágicas en su boca y recuperar una llave dorada que oculta en su vientre.

Ofelia se mira los zapatos embarrados en lodo.

OFELIA (CONT.)

(en OFF)

Sólo así el árbol volverá a florecer.

Ofelia está parada con el libro bajo el brazo, las piedras en una mano, los pies sobre el lodo, junto al árbol. Observa a su alrededor. Se quita el vestido y lo cuelga en una rama. Entra en fustán y con las 3 piedras en la mano a través de una abertura en la base del tronco.

**ESCENA MIN. 32:26 - INT. CAMPO. DÍA**

Ofelia gatea sobre el lodo y entre paredes de raíces llenas de barro y humedecidas en el interior del tronco del árbol. Avanza con expresión de asustada. Un bicho parecido a una cucaracha gigante le camina por el brazo. Ofelia se lo quita de encima y sigue avanzando. Ya está embarrada, el fustán y los brazos llenos de lodo.

**ESCENA MIN. 32:56 - EXT. CAMPO. DÍA**

Los militares van a caballo, encabezados por el capitán. Se detienen y bajan. El Capitán observa algo con atención, mientras se quita los guantes. Se agacha y pasa la mano por encima de unos troncos humeantes.

CAPITÁN

Hará menos de 20 minutos... han salido escopeteados.

Observa alrededor.

CAPITÁN

Una docena... como mucho.

Uno de los hombres recoge un papel de entre la tierra y sopla el polvo. El Capitán recoge un paquete y se para. Saca algo y le entrega el paquete a uno de los hombres que lo acompaña. Observa sorprendido una ampolla de medicamento.

CAPITÁN

Antibiótico.

HOMBRE 2

Andá cojones... encima se ha olvidao la lotería.

El capitán observa el monte con atención. Hace una seña al hombre para que guarde silencio. Observa con atención.

CAPITÁN

Están aquí. Esos hijos de puta están aquí. Nos están viendo.

El capitán camina unos pasos sin dejar de mirar hacia el monte, por entre los árboles. Levanta en la mano la ampolla de antibiótico.

CAPITÁN

(gritando, desafiante)

¡Ey! Os habéis olvidado esto. Y el billete de lotería. ¿Por qué no bajáis a por él? Tendría huevos que os tocara.

No hay respuesta. Baja la mano y mira con expresión de furia. Hace una seña a sus hombres y se suben todos a sus caballos y se alejan cabalgando. En seguida vemos a los rebeldes apareciendo de sus escondites, detrás de los árboles, mirando hacia el horizonte, por donde se alejan el capitán y sus hombres.

**ESCENA MIN. 35:09 - INT. CAMPO. DÍA**

Ofelia gatea sobre el lodo y entre paredes de raíces llenas de barro y humedecidas. Ella está ahora más embarrada aún. Los brazos, ropa, cara los tiene llenos de lodo. Avanza con expresión de asustada y respiración de agitación. Observa a su alrededor. Los bichos, similares a unas sanguijuelas, le caminan por los brazos y espalda. Da una curva y se encuentra con otro gran corredor. Mira, con detenimiento, hacia el fondo del mismo. Escucha un sonido similar a un rugido a sus espaldas, voltea y se encuentra frente a ella a un gigante sapo.

OFELIA

Hola. Soy la princesa Mohana y no te tengo miedo.

Ofelia mira y aprieta en su mano las piedras de ámbar.

OFELIA (CONT.)

¿No te da vergüenza, estar aquí abajo, comiéndote los bichitos y engordando, mientras el árbol se muere?

El sapo lanza su larguísima lengua hacia la cara de Ofelia y le lame la mejilla. Ofelia, del susto y del asco, abre la mano y se le caen las piedras de ámbar en el lodo. Asustada y jadeando, las recoge. El sapo eructa con tal fuerza que Ofelia tiene que enfrentar una gran corriente de viento. Ofelia abre el puño de la mano y ve 4 piedras, en lugar de 3. Una de ellas se extiende y resulta ser un bicho. Ofelia lo coge con dos dedos, mientras el sapo se relame, lo observa y sonrío sutilmente. Levanta el bicho entre sus dedos y lo agita un poco, mostrándoselo al sapo.

OFELIA (CONT.)

¡Eh!

Vuelve a poner al bicho en la mano en la que lleva las piedras y la extiende. El sapo lanza su gran lengua hacia ella y se come al bicho, junto con las piedras de ámbar.

Ofelia observa con asco su mano llena de baba. El sapo emite unos sonidos extraños y hace movimientos como de arcada, abre la boca y de ella sale una gran masa gelatinosa, con un montón de los bichos adheridos a ella. Esta gran masa cae finalmente al suelo y el sapo se desinfla. Ofelia, completamente embarrada, se acerca a esta bola gelatinosa, recoge de ella una llave que encuentra en su superficie y la observa.

### **ESCENA MIN. 37:20 - EXT. CAMPO. TARDE**

Ofelia sale por la abertura del tronco del árbol. Afuera está ya casi oscuro y se siente ambiente de tormenta. Mira la rama en la que dejó su vestido colgado y no lo encuentra. Suenan truenos. Mira alrededor y ubica en el suelo, completamente enlodado, su vestido. Se acerca a él, lo recoge, lleva la llave en una mano. Mira el vestido con cara de preocupación. Empieza a llover.

FIN DE LA SECUENCIA



#### 4.4.2. Matriz de análisis de contenido: secuencia 4 “Paralelo: primera prueba y persecución”

##### 4.4.2.1. La persecución a caballo

\* Cuadro Nr. 5 – Análisis de contenido – Secuencia 4: Paralelo: primera prueba y la persecución

| SEC 4 Persecución      | Descripción (qué/quién)   | Naturaleza y procedencia   | Plano (relación entre elementos)   | Momento  | Sub-elementos  | Características sobresalientes   | 'Color sonoro conceptual' (Murch)   | Observaciones adicionales   |
|------------------------|---|--|--|--|--|--|---|---|
| <b>VOZ (diálogos)</b>  | 1. Hombre 1<br>2. A y B: Capitán<br>3. Ofelia<br>4. Hombre 2                  | 1., 2. y 4. Intradiegética, en ON.<br>3. Intradiegética, en OFF (OVER) | 1. Primer plano<br>2. Primer plano<br>3. Primer plano, peleado con caballos<br>4. Primer plano | 1. Al inicio de la escena, cuando divisan a los rebeldes a lo lejos.<br>2.A. Toda la escena, mientras habla con sus hombres. 2.B. Al dirigirse a los rebeldes escondidos.<br>3. Ofelia lee en el libro la prueba<br>4. Revisando el campamento de los rebeldes.                                    | N.A.   | 1. Firme, tempo ligeramente acelerado. Tono medio.<br>2.A. Tono medio-grave. Volumen medio-bajo. 2.B. Volumen alto, ataque y declive cortos. Eco.<br>3. Volumen alto, timbre airoso (medio en susurro)   | 1., 2.A. y 4. Azul --> "sonido encodificado", con carga de sentido incorporado<br>2.B. Verde-amarillo<br>3. Verde | 2. El volumen, tempo, ataque y declive de la voz del capitán cambia al dirigirse a los rebeldes, queriendo denotar poder.<br>3. Voz de Ofelia de la escena paralela (en off, over, subjetiva pensamiento, procesada, no corresponde a sonoridad del lugar)  |
| <b>AMB (ambientes)</b> | 1. Ambiente campo día<br>2. Hombres a caballo<br>3. Hombres a caballo y campo | 1.-3. Intradiegético, en ON  | 1. 3er plano, al fondo<br>2. 1er plano<br>3. 2do plano   | 1. Al inicio de la escena, saliendo el capitán del almacén. Luego al ver a los rebeldes en el monte.<br>2. En seguida de divisar a los rebeldes, mientras galopan por el bosque y Ofelia lee. Cuando dejan el campamento rebelde.<br>3. Cuando llegan e inspeccionan el campamento de los rebeldes | 1. Solo se compone de aire muy tenue. Casi imperceptible<br>2. Galope sobre tierra, relinchar de caballos, voces de mando de jinetes<br>3. Resuello caballos, viento muy leve, pájaros | 1. Volumen mínimo<br>2. Volumen silto al principio, luego bajo mientras se abre el plano y Ofelia lee (en off). Luego alto de nuevo al partir de regreso los hombres y bajo al alejarse y abrirse el plano. Tempo acelerado. Ataques cortos d inicio y voces de mando.<br>3. Volumen bajo, pajaritos en tonos medios-agudos, duración larga, constante | 1. Verde<br>2. y 3. Amarillo-Naranja  | 1. Solo se reconoce la ausencia de vacío.<br>2. Breve overlap solo de las voces sobre paralelo – Ofelia se aleja (Nexo)<br>3. Bastante presencia de pájaros, psicología del personaje. El ambiente se calla cuando el capitán está gritándole a los rebeldes, no hay pájaros ni resuello de caballos. |

Secuencia 4-  
Persecución  
Min. 30-33

\*Título: Paralelo: primera prueba y la persecución.

\*Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):

Persecución: El Capitán y sus hombres salen a perseguir a los rebeldes, pues los han divisado a lo lejos, en el monte, a través de los binoculares. Salen a buscarlos a caballo, cabalgan a través del bosque, encuentran el lugar en el que han estado acampando, pero han huido ya y no logran encontrarlos. (Para efectos del análisis, se levantarán los datos de las escenas que corren en paralelo por separado)

|  |   |   |  |   |   |   |   |   |
|--|---|---|--|---|---|---|---|---|
| <p><b>FX</b><br/>(efectos puntuales)</p> | <p>1. Pasos Capitán<br/>2. Capitán recibe binoculares<br/>3. Últimos galopes del caballo<br/>4. Salto de otros de sus caballos<br/>5. Salto de otros de sus caballos<br/>6. Moscas y resuellos de caballos<br/>7. Pasos varios<br/>8. Agachada C.<br/>9. Fogata<br/>10. Billete de lotería<br/>11. Paquete al golpe al paquete<br/>12. Golpe al paquete<br/>13. Lotería<br/>14. Ampolla de antibióticos<br/>15. Vuelta a caballos<br/>16. Caballo partida</p> | <p>1.-4., 6.-13. Intradiegético, en ON<br/>5. y 6. Intradiegético, en OFF</p> | <p>1., 5., 7., 9., 10. Tercer plano<br/>2., 8., 10., 11., 12., 13., 14. Segundo plano<br/>3., 4., 6., 15. Y 16. Primer plano</p>               | <p>1. Al inicio, saliendo del almacén. Luego al bajar del caballo. Al encontrar los antibióticos. Al alejarse un poco buscando con la mirada a los rebeldes. Y al volver al caballo.<br/>2. Al recibir binoculares<br/>3. Llegando a campamento<br/>4. Salto del caballo<br/>5. En seguida<br/>6. Al pasar frente al caballo y de fondo como ambiente<br/>7. Al acercarse todos<br/>8. Al agacharse<br/>9. Plano fogata<br/>10. Al encontrarlo el hombre 2<br/>11. Al encontrarlo y levantarlo el capitán<br/>12. Golpe. Sacudida<br/>13. Al estirar el billete<br/>14. Al levantarla en la mano y al volverla a bajar<br/>15. Al partir de regreso</p> | <p>1. Pisadas sobre tierra, cuero de botas<br/>2. Cuero guantes<br/>3. Galope contra tierra, metales de montaduras<br/>4. Botas contra tierra<br/>8. Rodilla contra suelo y cueros de indumentaria<br/>9. Maderos chispas<br/>10. Soplo, golpes<br/>11. Hojas y tierra del suelo, papel, vidrio al manipularlo y pasarlo<br/>15. Caballo, cueros, metales de montadura y vestimenta</p> | <p>1. Al final, luego de gritar a los rebeldes, el tiempo de los pasos se acelera (faslido, enojo, frustración)<br/>6. tempo acelerado de moscas, volumen medio-alto<br/>11. Tono agudo del sonido del vidrio (espectativa)<br/>14. Todo agudo, timbre vidrioso</p>   | <p>1., 14., y 6. Verde<br/>Lo demás: Azul</p> | <p>1. Los pasos del capitán cambian. Al principio son calmados. Luego del fracaso de la persecución, se percibe su enojo y el tempo de sus acciones se acelera.<br/>6. Las moscas dan la sensación de alteración, por su tempo acelerado y su paso de un lado a otro. Combinadas con los planos cercados del capitán.<br/>14. Marcan fuertemente.</p> |
| <p><b>FX</b><br/>(presencia)</p>         | <p>1. Roces del capitán y montaduras<br/>2. Roces de los hombres y montaduras</p>   | <p>Intradiegético, en ON</p>  | <p>1. Segundo plano<br/>2. Tercer plano</p>  | <p>A lo largo de toda la escena, sobre todo cuando hay movimiento</p>   | <p>Cueros, telas, metales de vestiduras y montaduras</p>  | <p>Timbres metálicos, tonos agudos de fricción de cueros, volumen medio-bajo, tempo acorde a acción.<br/>1. Volumen un poco más alto en caso del capitán</p>  | <p>1. Verde<br/>2. Azul</p>                   | <p>1. Breve intervención piano agudo durante subj. binoculares → Idea.<br/>2. Se sostienen los acordes y sube tensión<br/>3. Va aumentando tensión<br/>4. La música acompaña el cambio en el ánimo del capitán (molesto, acelera). Sube en tempo y tono al ver a rebeldes</p>   |
| <p><b>MUS</b><br/>(música)</p>           | <p>1. Tema desde escena anterior<br/>2. Persecución<br/>3. En el monte<br/>4. El regreso</p>  | <p>1.-4. Extradiegético, en OFF</p>   | <p>1. y 2. Segundo plano a primer plano (peleado con voz)<br/>3. Tercer plano, va pasando a segundo.<br/>4. Segundo plano y sube a primero</p> | <p>1. Desde escena anterior hasta antes de partir a la persecución<br/>2. Al partir los hombres a caballo hasta cambiar al paralelo.<br/>3. Al percibir el capitán la presencia de los rebeldes y luego al hablarles<br/>4. Al darse por vencido y regresar hasta que vemos a los rebeldes aparecer</p>   | <p>1. Piano y vientos<br/>2. Cuerdas<br/>3. Vientos<br/>4. Cuerdas</p>  | <p>1. Tonos altos piano, medio-graves vientos.<br/>Tempo algo lento. Melodía<br/>2. Ataques largos pero sostenidos. No hay una melodía predominante.<br/>Tempo acelerado.<br/>3. Medio-grave. Timbre como barco. Un acorde sostenido, ataque lento.<br/>4. Aumenta tempo, ataques más breves. Primero medio-graves luego agudos</p> | <p>1. Rojo (sonido incorporado)</p>           | <p>1. Breve intervención piano agudo durante subj. binoculares → Idea.<br/>2. Se sostienen los acordes y sube tensión<br/>3. Va aumentando tensión<br/>4. La música acompaña el cambio en el ánimo del capitán (molesto, acelera). Sube en tempo y tono al ver a rebeldes</p>   |

|                                   |   |   |  |  |
|-----------------------------------|---|---|--|--|
| <p><b>SIL</b><br/>(silencios)</p> | <p>1. Capitán sale del almacén<br/>2. Mira al monte por binoculares<br/>3. "Son ellos", dice el capitán<br/>4. Salen a perseguir a caballo<br/>-INSERTO paralelo<br/>5. Cruzan bosque a caballo<br/>-INSERTO paralelo<br/>6. Liegan a un punto y paran<br/>7. Se bajan de los caballos<br/>8. Se agacha y mide calor fogata<br/>9. Encuentra paquete y observa<br/>10. Se para de nuevo<br/>11. Percibe presencia de rebeldes y observa alrededor<br/>12. Se aleja unos pasos hacia el monte<br/>13. Grita a los rebeldes y se aleja luego<br/>14. Se marchan a caballo<br/>15. Nos quedamos en el monte en donde aparecen los rebeldes<br/>-INSERTO paralelo</p> | <p>1. Plano medio hombres, capitán entero al fondo, se acerca a busto<br/>2. Subjetiva plano general monte y columna de humo<br/>3. Plano busto frontal y ligero zoom-in<br/>4. Gran plano general desde el bosque, casa y hombres a caballo.<br/>Paneo horizontal y pasan frente a cámara hasta en plano medio, para alejarse luego en plano conjunto<br/>5. Plano entero y luego plano general/conjunto entre árboles<br/>6. Plano conjunto<br/>7. Primer plano pies capitán cayendo al suelo, tilt-up hasta plano busto.<br/>Travelling-back y ligero paneo mientras él camina<br/>8. Primer plano rodillas en suelo y fogata. Tilt-up hasta cara del capitán. Paneo y travelling back hasta plano busto conjunto con hombre2.<br/>9. Primer plano paquete mientras lo recoge. Tilt-up a busto.<br/>10. Plano medio de uno de los hombres. Entre en primer plano el capitán. Ligero travelling back hasta primer plano frontal capitán observando ampolla.<br/>11. Travelling lateral izquierdo y paneo derecha<br/>12. Plano conjunto capitán entre los árboles. Pano-travelling lateral hasta plano busto frontal<br/>13. Plano busto de espaldas. Contraplano en conjunto/general. Volvemos a busto de espaldas. Y luego a primer plano frontal. Capitán se aleja de la cámara, hasta conjunto.<br/>14. Plano medio con ligero tilt-up de capitán subiendo al caballo. Luego plano general/conjunto, con ligero paneo lateral, de los hombres alejándose.<br/>15. Gran plano general, los hombres a caballos se alejan entre los árboles. Los seguimos un poco con travelling lateral hasta descubrir a los rebeldes observando a los hombres a caballo marcharse. Plano ¾ a medio de espaldas de uno de ellos. Corte a plano conjunto del él y el resto de rebeldes que aparecen detrás. Miran fijamente a lo lejos.</p> |  |  |
| <p><b>IMG</b><br/>(imagen)</p>    |   |   |  |  |

### 4.4.2.2. La primera prueba - el sapo en el árbol

\* Cuadro Nr. 6 – Análisis de contenido – Secuencia 4: Paralelo: primera prueba y la persecución

| Sec 4<br>La prueba | Descripción<br>(qué/quién)  | Naturaleza y<br>procedencia  | Plano<br>(relación<br>entre<br>elementos)  | Momento   | Sub-elementos  | Características<br>sobresalientes   | 'Color sonoro<br>conceptual'<br>(Murch)    | Observaciones<br>adicionales   |
|--------------------|---|--|--|---|--|---|--|--|
| VOZ<br>(diálogos)  | 1. Ofelia I<br>2. Ofelia II   | 1. Intradiegético,<br>a. subjetiva, en<br>OFF, OVER.<br>(En sus<br>pensamientos) | 1. Primer<br>plano absoluto<br>2. Primer<br>plano, peleado<br>con sapo   | 1. Desde que se aleja de la<br>casa y abre el libro,<br>mientras camina por el<br>bosque, hasta llegar al<br>árbol en cuestión. Pasamos<br>"por encima" de la escena<br>en paralelo<br>2. Al encontrarse con el<br>sapo | N.A.   | 1. Volumen alto, pero no grito,<br>procesada a volumen alto.<br>Timbre suave y terso. Tempo<br>pausado.<br>2. Volumen medio, timbre<br>suave y airosa (nervios), tono<br>medio-agudo, entrecortada.   | 1. Azul-Verde<br>2. Verde                  | 1. Ofelia está leyendo<br>pero no en voz alta.<br>Escuchamos sus<br>pensamientos, incluso<br>hasta después de estar<br>leyendo físicamente.<br>OVER de la escena<br>paralela.<br>2. Está asustada pero<br>se hace la fuerte  |
| AMB<br>(ambientes) | 1. Ambiente<br>campo gritos<br>2. Ambiente de<br>campo<br>3. Ambiente<br>interior árbol<br>4. Campo<br>tormenta | 1 – 4.<br>Intradiegético,<br>en ON   | 1. Segundo<br>plano<br>2. Segundo-<br>tercer plano<br>3. Segundo-<br>primer plano<br>4. Segundo-<br>primer plano | 1. Cuando Ofelia empieza a<br>alejarse<br>2. Cuando ya está lejos de<br>la casa<br>3. Al interior del árbol<br>4. Luego de salir  | 1. Gritos de mando<br>de los hombres<br>partiendo a caballo,<br>pájaros, viento leve,<br>luego truenos y<br>viento fuerte<br>3. Banullo grave,<br>bichitos, humedad/<br>líquido cayendo,<br>viento, truenos (a lo<br>lejos)<br>4. Viento, truenos,<br>lluvia | 1. Gritos en tempo acelerado<br>y ataques cortos. Volumen<br>alto, pero en segundo plano.<br>Tono medio-grave.<br>2. Pajaritos en tonos agudos,<br>volumen medio-bajo, sube un<br>poco mientras más se<br>adentra.<br>3. Banullo grave y con poca<br>riqueza en tonos medios y<br>agudos (como taponeado).<br>Bichitos en tonos agudos.<br>Timbre acusoso por<br>momentos. Viento y truenos<br>también graves y<br>"taponeados"<br>4. Truenos graves, lluvia<br>tempo acelerado | 1. Verde<br>2. Amarillo<br>3. – 4. Naranja | 1. El primer ambiente<br>mezcla aun ambas<br>escenas que luego<br>corren en paralelo.<br>2. Conforme va entrando<br>en el bosque, se oyen<br>más pajaritos. Viento<br>cobra presencia poco<br>antes de entrar Ofelia al<br>árbol. Luego de haber<br>entrado, viento fuerte y<br>truenos. Se carga.<br>3. Conforme se adentra<br>por una suerte de tunel,<br>se carga el ambiente,<br>más viento y truenos a<br>lo lejos, más bichitos.<br>Crece antes de<br>encontrar al sapo. |

Secuencia 4  
– La prueba  
Min. 30:54

\*Título: Paralelo; primera prueba y la persecución.

\*Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes):

Primera prueba – El sapo: Ofelia se dispone a cumplir con la primera prueba de las tres que tiene que pasar para poder volver al reino subterráneo como princesa. Debe lograr que un enorme sapo que ha anidado debajo de un hermoso árbol y que lo está enfermando se coma 3 piedras de ámbar mágicas que el fauno le ha dado y recuperar una llave dorada que hay en su vientre. Se aleja de la casa en busca del árbol llevando puesto el vestido que su madre le ha hecho para una importante cena que tienen ese día.



|  |  |  |  |   |  |   |  |   |   |
|--|--|--|--|---|--|---|--|---|---|
| <p><b>FX<br/>(efectos<br/>puntuales)</b></p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasos Ofelia</li> <li>2. Roco libro</li> <li>3. Pasos y roce con plantas</li> <li>4. Pajarraco</li> <li>5. Piedras ámbar</li> <li>6. Lodo pies</li> <li>7. Vestido sobre rama</li> <li>8. Arrodillarse</li> <li>9. Gateo lodo</li> <li>10. Bichitos</li> <li>11. Bota bichito</li> <li>12. Aparición sapo</li> <li>13. Aprieta piedras y lodo</li> <li>14. Bichito en su cara</li> <li>15. Lamida sapo</li> <li>16. Suelta piedras</li> <li>17. Eructo sapo</li> <li>18. Bichito mano</li> <li>19. Relame sapo</li> <li>20. Come bichito</li> <li>21. Mano baba</li> <li>22. Reventa sapo</li> <li>23. Pasos gateo</li> <li>24. Llave</li> <li>25. Pasos salida</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Intradiegético, en OFF</li> <li>12. Intradiegético en OFF y luego en ON</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>2, 7., 8., 13., Tercer plano</li> <li>1., 3.-6., 9., 16., 21., 24., 25.. Segundo plano</li> <li>10., 11., 14., 18., 19., 23., Primer-plano</li> <li>12., 15., 20., 22. Primer plano</li> <li>17. Primer plano absoluto</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Caminando al inicio</li> <li>2. Al abrirlo (inicio)</li> <li>3. Adentrándose en bosque de entrar</li> <li>5. Al sacarlas de la bolsa</li> <li>6. Se mira los zapatos</li> <li>7. Cuelga vestido en rama</li> <li>8. Para entrar al árbol</li> <li>9. Interior árbol, se adentra</li> <li>10. Bichitos le caminan</li> <li>11. Se saca uno del brazo</li> <li>12. Desde que lo encuentra en manos enlodadas</li> <li>14. Bicho en su cara</li> <li>15. Sapo se come el bicho</li> <li>16. Se le caen las piedras</li> <li>17. Sapo eructa</li> <li>18. Recoge entre las piedras un bichito</li> <li>19. El sapo se relame bichito y el sapo lo toma de su mano (con piedras)</li> <li>21. Luego de lamer mano</li> <li>22. El sapo reventa</li> <li>23. Ofelia gatea un par de pasos hacia la gelatina que ha salido del sapo.</li> <li>24. Al tomarla y al sobarse la frente al salir.</li> <li>25. Luego de salir del árbol</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Pasos sobre tierra y roce con hojas de plantas</li> <li>10. Roco patitas contra superficie, un chirrido agudo y otro en tonos medios</li> <li>12. Respiración, croar</li> <li>13. Piedras entre sí y viscosidad del lodo</li> <li>15. Lanzada y golpe, viscosidad</li> <li>17. Respiración previa, eructo y pasada de saliva</li> <li>18. Roco patitas contra superficie, un chirrido agudo y otro en tonos medios</li> <li>20. Lanzada y golpe, viscosidad</li> <li>22. Eructos, gran ruido, un estallido, líquido chorreando, caída masa gelatinosa, desinflada</li> <li>23. Lodo y líquido</li> <li>24. Viscosidad al recogerla y sonido metálico como tintinear</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Timbre viscoso, acuoso</li> <li>9. Timbre viscoso, acuoso</li> <li>10. Chirrido en tonos medios y agudos, como una suerte de vibración de tiempo muy acelerado. Por momentos ganan en volumen, sobre todo los tonos más agudos.</li> <li>11. Chirrido muy agudo, como un grito del bichito.</li> <li>12. Respiración/croar como un rugir medio-grave, de tiempo lento y ataque largo. Luego el croar gana en tiempo. El timbre parece primero como el rugir de un león, luego como un cerdo, una bestia. Volumen alto.</li> <li>14. Tempo acelerado, tonos medio-agudos</li> <li>15. y 20. Tono medio-agudo. Timbre como el de una cachetada + viscosidad.</li> <li>Ataque muy corto y tiempo rápido. Volumen alto</li> <li>17. Volumen muy alto, ataque y declives cortos. Tono medio-grave. Timbre airoso. Duración "larga"</li> <li>18. Tempo acelerado, tonos medios y agudos.</li> <li>19. y 21. Timbre acuoso.</li> <li>22. Tonos medios, timbre acuoso. Un estallido de tono medio-agudo, sordo, corto. "Larga" duración. Timbre airoso de desinflada. Volumen alto.</li> <li>23. Timbre muy acuoso, mezclado con viscosidad. Tono agudo.</li> </ol> | <p>Muchos sonidos se mueven en un segundo plano, casi primer plano, van intercalándose, pero ninguno toma real protagonismo. Le están dejando el espacio lo que más fuerte suena en la escena. Da una sensación clara de lo complicada que es la prueba que Ofelia tiene que cumplir y el miedo que puede estar sintiendo.</p> <p>Toda la sonoridad del lugar es acuosa y viscosa. Transmite la sensación de asco.</p> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.-3., 5., 7., 8., 25. Azul</li> <li>4., 6., 9.-11.13., 16., 18., 19., 23., 24. Verde</li> <li>12., 14., 15., 17., 20.-22. Amarillo</li> </ol>     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se acelera mucho luego de lamerle el sapo la cara.</li> <li>Tiene mucha presencia. Se impone ante la sonoridad general de la escena.</li> </ol> |
| <p><b>FX<br/>(presencia)</b></p>             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respiración Ofelia</li> <li>Sapo</li> <li>Roco lodo, baba</li> <li>Leve sollozo</li> </ol>   | <p>Intradiegético, en ON</p>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer-segundo plano</li> <li>Primer-segundo plano</li> <li>Segundo plano</li> <li>Segundo plano</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Todo el tiempo que está al interior del árbol y al salir.</li> <li>Todo el tiempo que vemos al sapo</li> <li>Cuando está llena de baba, luego de reventar el sapo</li> <li>Ya afuera</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Respiración, croar, hipo</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tempo acelerado y respiraciones de corta duración, volumen alto (sobre lo normal), ritmo algo entrecortado, ataques cortos y tonos medio-agudos</li> <li>Tonos medio-graves, volumen alto</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. y 2. Verde</li> <li>3. y 4. Azul</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se acelera mucho luego de lamerle el sapo la cara.</li> <li>Tiene mucha presencia. Se impone ante la sonoridad general de la escena.</li> </ol> |   |

|                                   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|
| <p><b>MUS</b><br/>(música)</p>    | <p>1. Al inicio de la escena<br/>2. Al idear la solución</p>  | <p>1. y 2.<br/>Extradiegético, en OFF</p>   | <p>1. Segundo plano<br/>2. Primer plano</p>               | <p>1. Mientras lee y camina, adentrándose en el bosque<br/>1. Desde que observa el bichito e su mano y se le ocurre cómo cumplir prueba, hasta que el sapo se come las piedras</p>  | <p>1. Cuerdas, piano y vientos<br/>2. Piano y cuerdas</p> | <p>1. Melódico-vientos (salvo por inserto del paralelo). Vientos en tonos medio-agudos. Tempo medio. Tonos más graves y predominancia de cuerdas al llegar al árbol. Y tonos más graves a la hora de entrar Ofelia en el árbol.<br/>2. Tonos medio-graves. Tempo lento.</p> | <p>1. Al principio es todo más "elevado" y alegre o neutro. Conforme lee Ofelia sobre el problema y la prueba, el tema se pone más lúgubre y misterioso. Y más grave aún al entrar al árbol... peligro.<br/>2. Nos indica cambio en evolución de la escena.</p> |
| <p><b>SIL</b><br/>(silencios)</p> | <p>1. Ofelia se aleja caminando -INSERTO paralelo<br/>2. Ofelia se afenra más en el bosque, leyendo<br/>3. Llega al árbol<br/>4. Saca las piedras de bolsita<br/>5. Se mira zapatos enlodados<br/>6. Divisa rama donde colgar vestido<br/>7. Cuelga el vestido<br/>8. Entra al árbol<br/>9. Ofelia gatea en el interior del árbol<br/>10. Se le sube un bichito<br/>11. Sigue gateando -INSERTO paralelo<br/>12. Ofelia avanza, asustada<br/>13. Observa, asustada.<br/>14. Se encuentra con el sapo mientras le habla al sapo.<br/>15. Aprietta las piedras en su mano<br/>16. El sapo se come el bichito de la cara de Ofelia, ella bota las piedras<br/>17. Ofelia, asustada, recoge las piedras<br/>18. Sapo eructa<br/>19. Encuentra un bichito, entre las piedras en su mano.<br/>20. A Ofelia se le ocurre ofrecerle el bicho junto con las piedras.<br/>21. El sapo se come las piedras<br/>22. El sapo explota<br/>23. Ofelia toma la llave<br/>24. Ofelia sale del árbol y su vestido está tirado en el lodo. Lluvia.</p> | <p>1. Plano medio, paneo y travelling siguiéndola y sale luego de encuadre<br/>2. Enlace pasando por delante de árbol. Pano-travelling, entra Ofelia a encuadre, plano general, de espaldas, se aleja.<br/>3. Mismo enlace, delante de un árbol. Plano conjunto. Ofelia de frente, lee y camina. Zoom-travelling hasta plano busto. Travelling circular hasta plano conjunto de espaldas, Ofelia acercándose al árbol. Tilt-up.<br/>4. Primer plano manos, bolsita y piedras. Tilt-up a primer plano cara.<br/>5. Primer plano zapatos en lodo<br/>6. Travelling lateral-vertical, plano conjunto, ligeramente picado, Ofelia parada junto a árbol, mira rama en primer plano frontal del árbol y Ofelia entrando por la abertura.<br/>7. Primer plano rama, entra vestido al encuadre. Pano-travelling lateral y back, más zoom-out, hasta plano conjunto del árbol y Ofelia entrando por la abertura.<br/>8. Contraplano, desde interior del árbol. Plano casi entero de Ofelia entrando, a contraluz. Se agacha frente a la cámara, en primer plano ya. Volvemos a contraplano exterior, cerrado a la abertura, Ofelia de espaldas, agachada, gateando. Travelling back y paneo lateral a plano entero del vestido colgando en la rama. Truenos.<br/>9. Plano detalle de pared inferior, húmeda, con raíces y lodo. Paneo lateral y vemos aparecer a Ofelia en plano entero, gateando, se acerca a la cámara hasta plano busto. Ofelia mira asustada alrededor. Corte a plano conjunto desde un extremo de una suerte de túnel, al fondo Ofelia, de frente, gatea. Travelling in.<br/>10. Plano detalle del suelo, paneo + tilt-up siguiendo a bichito por el brazo de Ofelia. Plano busto Ofelia bota al bichito.<br/>11. Plano entero lateral de Ofelia gateando por el túnel. Pasamos delante de un muro negro (transición al paralelo).<br/>12. Plano medio frontal, Ofelia llena de lodo, gatea y mira a su alrededor. La acompañamos con travelling back, luego paneo lateral, pasa frente a cámara de costado y vemos desde su perspectiva, sobre el hombro, continuación de túnel.<br/>13. Plano busto, ligeramente contrapicado, de la cara de Ofelia. Subjetiva del túnel con travelling in.<br/>14. Volvemos al plano busto. Se oye un ruido como un rugido, Ofelia voltea, la acompañamos con un paneo lateral, queda ella de espaldas a la cámara. Vemos desde su ángulo, al sapo, al fondo. Contraplano conjunto Ofelia con cara de shock. Ligero travelling back hasta tener la referencia del sapo, de espaldas.<br/>15. Plano medio frontal Ofelia. Primer plano frontal sapo. De nuevo plano medio Ofelia, le camina bichito por la cara.<br/>16. Primer plano del sapo, que lanza su larguísima lengua a la cara de Ofelia. Plano conjunto de Ofelia, con referencia de la espalda del sapo. Primer plano de la cara de Ofelia con la lengua. Primer plano de la mano de Ofelia soltando las piedras en el lodo. Primer plano cara de Ofelia llena de baba. Plano entero sapo relamiéndose.<br/>17. Primer plano Ofelia asustada. Primer plano manos recogiendo piedras del lodo. Tilt-up a plano busto.<br/>18. Primer plano sapo, inhala y eructa fuertemente. Primer plano Ofelia soportando el viento del eructo, ojos cerrados. Plano conjunto sapo con referencia de espalda de Ofelia. Conjunto lateral, cada uno a un extremo.. Plano busto Ofelia asustada. Plano entero sapo con hipo, como relamiéndose. Plano busto Ofelia, mira hacia su mano.<br/>19. Primer plano mano, abre puño. Una de cuatro bolitas es un bicho. Plano busto ligeramente contrapicado Ofelia observándolo. Primer plano mano con bichito, con la otra mano lo levanta. Plano busto Ofelia observando al bichito. Plano entero sapo relamiéndose.<br/>20. Plano busto Ofelia sonríe, voltea, mira a sapo, lo llama, agitando al bicho. Plano conjunto sapo, con referencia Ofelia. Plano busto Ofelia, coloca bicho en mano con piedras. Plano conjunto sapo, referencia Ofelia, extiende brazo.</p> | <p>1. Cuerdas, piano y vientos<br/>2. Piano y cuerdas</p> | <p>1. Melódico-vientos (salvo por inserto del paralelo). Vientos en tonos medio-agudos. Tempo medio. Tonos más graves y predominancia de cuerdas al llegar al árbol. Y tonos más graves a la hora de entrar Ofelia en el árbol.<br/>2. Tonos medio-graves. Tempo lento.</p> | <p>1. Cuerdas, piano y vientos<br/>2. Piano y cuerdas</p> | <p>1. Melódico-vientos (salvo por inserto del paralelo). Vientos en tonos medio-agudos. Tempo medio. Tonos más graves y predominancia de cuerdas al llegar al árbol. Y tonos más graves a la hora de entrar Ofelia en el árbol.<br/>2. Tonos medio-graves. Tempo lento.</p> | <p>1. Al principio es todo más "elevado" y alegre o neutro. Conforme lee Ofelia sobre el problema y la prueba, el tema se pone más lúgubre y misterioso. Y más grave aún al entrar al árbol... peligro.<br/>2. Nos indica cambio en evolución de la escena.</p> |



|  |   |
|--|---|
|  | <p>21. Plano entero frontal del sapo, pano travelling lateral, mientras lanza su enorme lengua, hasta plano busto/medio de Ofelia con brazo extendido, ofreciendo el "bichito": Plano entero del sapo tragando. Primer plano/busto de Ofelia mirando su mano llena de baba, asqueada.</p> <p>22. Primer plano , más ligero zoom-in, del sapo haciendo movimientos extraños, como de arcadas, hasta que finalmente vomita una gran masa gelatinosa, color naranja amarillento, babosa y cubierta en bichitos negros. Primer plano Ofelia asustada. Plano conjunto aiteral, uno a cada extremo. Conjunto de Ofelia, con referencia sapo, cae la masa al suelo. Contraplano, mientras sapo se desinfla.</p> <p>23. Plano ¾-entero frontal, ligeramente contrapicado, Ofelia se acerca a la masa gelatinosa. Travelling in hacia ella. Plano entero de la masa, con referencia Ofelia. Travelling forward hacia la masa. Vemos la mano de Ofelia tomar la llave de encima de la misma. Plano busto contrapicado, llave en primer plano. Ofelia la observa.</p> <p>24. Plano busto de Ofelia apareciendo desde dentro del árbol. Exterior, con referencia de la pared lateral del árbol. Travelling back y paneo lateral, acompañando a Ofelia, hasta en plano medio. Ella observa en dirección a la rama en donde dejó su vestido, con cara preocupada. Pano-travelling semi-circular alrededor de Ofelia en plano busto, mirando a su alrededor, se fija mirando un punto hacia abajo. Primer plano del vestido en el suelo, lleno de lodo. Travelling y tilt-up a plano conjunto Ofelia acercándose al vestido en primer plano. Lo recoge, la cámara la acompaña bajando y subiendo con tilts, hasta plano ¾ de ella sosteniendo el vestido. Emplea a llover. Retrocede un par de pasos y la cámara retrocede a su vez, en dirección opuesta.</p> |
|--|---|

#### 4.4.3. Descripción, análisis e interpretación de resultados: secuencia 4 - “Paralelo: primera prueba y persecución a rebeldes”

Siguiendo el método de presentación de análisis, paso aquí a la descripción de cada uno de los elementos de la banda sonora en esta secuencia y a su interpretación como portadores de significado y aporte a la narración. Por tratarse de un paralelo, he levantado los datos de forma separada: una matriz para la persecución de los rebeldes por parte de Vidal y sus hombres y otra matriz para la prueba que intenta cumplir Ofelia –la de vencer al sapo que ha anidado debajo de un hermoso árbol-. Para el análisis describiré los elementos de cada lado del paralelo por separado, pero en la interpretación confluirán ambas partes para mostrar cómo es que funciona el contraste entre mundos, también en base al diseño de sonido.

##### 4.4.3.1. La persecución a caballo

Empiezo, como siempre, por las voces. En esta secuencia hay, en el plano de la persecución, tres voces propias de ese lado del paralelo: hombre 1, Capitán Vidal y hombre 2. A ellas se le suma la voz de Ofelia, que aparece en un momento por un *overlap* sobre las imágenes de los hombres a caballo, pero que se origina del otro lado del paralelo. Esta es la única voz de la persecución que se considera en OFF. Las de los hombres y el capitán están siempre en ON. Todas son intradiegticas y en primer plano. La de Ofelia es un primer plano especial, procesado, que se pelea incluso con el fuerte sonido de los caballos a galope.

La primera voz que aparece es la del hombre 1, que le avisa al capitán que han divisado algo en el monte. En realidad lo escuchamos desde la escena anterior, donde el Capitán está aún dentro del almacén, hablando con Carmen y atrás vemos al hombre, desde afuera, llamándolo. Sirve para llamar la atención del capitán, nuestra atención y para enlazar. La voz del hombre tiene un tono medio, es firme y su tempo es ligeramente acelerado. Esto nos da la sensación de alerta, más no aún de persecución. La segunda voz en aparecer es la del capitán. Pero con respecto a ella hay que distinguir dos

momentos o estados. Uno es cuando le habla a sus hombres, tanto al inicio de la escena como ya internados en el monte. El otro es cuando se dirige a los rebeldes. En el primer caso, es una voz de tono medio-grave y volumen medio-bajo, como demostrando autoridad, al mismo tiempo que serenidad y control de la situación. Los ataques y declives no son especialmente largos ni cortos. Todo esto cambia a la hora de dirigirse a los rebeldes, en el monte. El volumen de la voz es entonces alto, los ataques y declives son más cortos y genera un fuerte eco. La voz y su eco son protagonistas en este momento, los ambientes han dejado casi de sonar, solo la música extradiegética eventualmente acompaña el sentir del personaje. Se percibe así la frustración que siente Vidal al sentirse burlado por los rebeldes, escondidos por allí cerca. Al mismo tiempo, se nota la necesidad de mostrar valentía ante sus hombres, dirigiéndose directamente a los rebeldes en el monte. La tercera voz propia de ese lado del paralelo es la del hombre 2, el que encuentra el billete de lotería en el campamento de los rebeldes. Esta no tiene un tono, volumen, timbre o tempo especiales, lo cual muestra al personaje como algo disperso, que no está realmente concentrado en lo que está ocurriendo a su alrededor, va acorde a su actitud despreocupada. La voz de Ofelia será detallada al describir la escena que corre en paralelo, que es donde se origina.

Ubico las voces de estos tres personajes en el color sonoro-conceptual azul, salvo la segunda del capitán, pues, si bien llevan todas, un poco de sentido incorporado, son primordialmente vehículo del contenido de los diálogos. La voz del capitán al dirigirse a los rebeldes, sin embargo, sí la considero en el color entre verde y amarillo, dentro de la escala de Murch. Y es que allí cobra mayor importancia la forma en que dice las cosas, casi por encima de lo que se dice. El capitán quiere demostrar poder, al mismo tiempo se le siente exasperado, frustrado. El gran eco de su voz, por un lado, responde a las características físicas del lugar, pero, por otro lado, ha sido probablemente exagerado, con fines dramáticos. El capitán está buscando, de alguna forma, una respuesta por parte de los rebeldes; sin embargo, solo le llega de vuelta el rebote de su misma voz, lo cual aumenta su frustración. Esta voz cobra incluso mayor peso al tener un lugar privilegiado en una mezcla que de pronto ha restado presencia al ambiente y llevado la música tomar formas que soporten el sentimiento del capitán.

En cuanto a los ambientes, distingo tres momentos, según la presencia y los niveles de cada uno de los elementos que los componen. Todos son intradiegeticos y están en ON. El primer ambiente es casi imperceptible, en tercer plano y de volumen mínimo; es simplemente una leve pista de aire, que llena el vacío, mas no nos da mucha información adicional del lugar. Este ambiente está presente al inicio de la escena, mientras observan a los rebeldes a lo lejos, a través de los binoculares, y vuelve a aparecer a la hora en que el capitán se dirige gritando a los rebeldes, ya en el monte. En la primera aparición sucede que no hay una gran importancia del ambiente, pues no juega un rol importante y además los personajes están concentrados en lo que sucede a lo lejos. En el momento en que vuelve a haber un ambiente casi imperceptible, ya internados en el monte -en donde en realidad podríamos escuchar a pajaritos, a los caballos que están cerca-, tiene una función dramática más evidente. La mezcla allí prioriza la voz, sobre un ambiente silencioso, en el que el eco resuena de una forma más dramática. Este ambiente lo ubico en el color sonoro conceptual verde, pues, si bien forma parte de una mezcla que aporta sentido, su rol es más de dejar espacio para que otros elementos signifiquen.

El segundo ambiente sí tiene una gran presencia y es que responde a la acción central de los planos a los que acompaña, que son los de los hombres galopando a caballo, internándose en el bosque y, al final de la escena, galopando de regreso. Se compone del sonido de los cascos de los varios caballos a galope, así como de su relinchar, además de las voces de mando de los jinetes. Este ambiente está en primer plano, empieza con un breve barullo al fondo, pero de pronto se escucha de lleno de una manera abrupta, con un ataque corto; tiene un volumen alto, en general, aunque baja ligeramente al abrirse el plano hacia uno general. El tempo es acelerado y las voces de mando, que son un componente del ambiente, tienen ataques y duración cortos. Estas voces se sobreimprimen brevemente y oyéndose a lo lejos sobre el primer plano de Ofelia empezando a alejarse de la casa. Este es el punto en el que las escenas se empiezan a separar, para correr en paralelo, cada una por su lado. El sonido sirve así de ubicación espacial y temporal. A este ambiente le encuentro una carga dramática más fuerte al aportar la sensación de persecución, generando un cambio importante al ritmo previo de la secuencia, catalizado por las palabras del capitán: “Son ellos.” La abrupta

subida en el volumen y en el tempo, así como la carga sonora que de golpe nos envuelve, genera en el espectador-oyente una sensación de excitación, de ansias por saber qué va a suceder. Por todo ello es que este ambiente lo clasifiqué como de color sonoro-conceptual amarillo a naranja.

Por último, el tercer ambiente es el del campo de día, con ciertos sonidos de los caballos. Está presente mientras inspeccionan el campamento de los rebeldes. Se oye un viento muy leve, pajaritos y resuellos de los caballos. El volumen general es bajo, pero los pajaritos tienen una presencia relativamente importante por su constancia, en tonos medios y agudos. En general da una sensación de un campo tranquilo, pero los pajaritos llegan a cargar el ambiente dramáticamente, dejándonos sentir el aumento en la frustración y el desequilibrio del capitán. Este ambiente lo considero de color sonoro-conceptual entre amarillo y naranja, debido a esta carga.

Es interesante reconocer la evolución de la escena. Empieza tranquila, hasta que divisan una columna de humo en el monte, que interpretan como los rebeldes, cosa que los hace acelerarse abruptamente con el afán del capitán por atrapar al enemigo. Y finalmente no logran nada con esa aceleración, pues lo que encuentran es un ambiente tranquilo, silencio, eco, mas no logran capturar, ni siquiera ver a alguno de los rebeldes. Los ambientes juegan un rol importante en esta estructura.

En cuanto a los efectos puntuales, hay muchos que responden simplemente a las acciones que vemos en la imagen, pero algunos aportan significado o sensaciones especiales. Voy a mencionar todos aquí, pero solo me detendré a describir más al detalle los que son más relevantes a nivel narrativo.

Primero están los pasos del capitán, intradieгéticos, en ON y en tercer plano, que se oyen en varios momentos, a lo largo de toda la escena. Primero, al salir del almacén, al inicio de la escena; luego en el monte, al bajar del caballo, al inspeccionar el campamento de los rebeldes, al alejarse unos pasos para dirigirse a ellos; y, finalmente, al final de la escena, al regresar a su caballo para volver a la casa. Al principio son calmados, de tempo medio-lento, pero al final de la escena se aceleran. Los pasos del

capitán son importantes aquí por dos motivos. Por un lado, escuchamos de ellos la pisada contra el suelo de tierra, así como la fricción del cuero de las botas. Esto último es un sonido que se vuelve característico de los movimientos del capitán. Sí, por supuesto que responde a la vestimenta que lleva puesta, pero tiene tanta presencia que lo considero un recurso para caracterizar al personaje, aportándole tensión y marcialidad. Y, por otro lado, luego de hablarle a los rebeldes sin obtener respuesta alguna, dejan los pasos de ser calmados y el tempo de los mismos se acelera, dejando ver el fastidio y frustración del personaje. Por último, es importante la presencia significativa de los pasos del capitán, en tanto vivimos la escena desde su perspectiva. La cámara siempre lo acompaña, se mantiene cerca de él, busca su mirada. El sonido funciona como refuerzo de esta perspectiva.

Con el efecto que se oye al recibir el capitán los binoculares, al principio de la escena, pasa lo mismo que con el cuero de las botas, y es que se escucha la fricción de la vestimenta militar, aportando siempre al personaje. Luego hay, al llegar al campamento recientemente abandonado por los rebeldes, una serie de efectos que responden a las acciones que vemos: últimos galopes de los caballos –no los considero aquí como ambiente porque ya son unos cuantos sueltos, que corresponden a la frenada de los caballos y no son un gran barullo componiendo un ambiente-, salto del capitán y de sus hombres de los caballos, resuellos de los caballos, pasos varios. Se oye también unas moscas pasar, pero el primer plano en que se perciben es un tanto exagerado, sobre todo considerando que ni siquiera las vemos. Este efecto ayuda a ir incrementando la tensión y acompaña el estado alterado del personaje del capitán, desde cuya perspectiva vivimos esta escena –no vemos subjetivas, sino que estamos siempre cerca de él, se genera empatía o antipatía, en todo caso, se nos hace sentir su situación-. En seguida viene el sonido que genera el capitán al agacharse frente a la fogata, en segundo plano. Si bien responde a la acción, vuelve a tener aquí relevancia el sonido que generan el cuero de sus botas y su vestimenta, pues dan la sensación de tensión, constantemente. Una vez agachado, pasa su mano por encima de unos maderos recientemente apagados. Vemos la fogata en primer plano y oímos sus maderos aún sonar como cuando se queman. Si bien este efecto es de volumen bajo, es relevante, en tanto nos hace saber que la fogata



estuvo encendida hasta muy poco tiempo antes. Luego viene un sonido que responde a la acción del hombre 2 manipulando el billete de lotería que ha encontrado.

Los siguientes efectos, aquellos que se producen al manipular el capitán el paquete que ha encontrado tirado al lado de la fogata, son interesantes, en tanto se componen de distintos elementos y nos dan información acerca de lo que hay dentro del paquete. Están en ON y se escuchan en un segundo plano. Al recoger el paquete el capitán, oímos las hojas y la tierra del suelo con la que roza, el papel y el vidrio. Lo mismo, al manipularlo y pasarlo a uno de sus hombres. Se oye también el pequeño golpe y sacudida que le da para quitarle la tierra; esto responde a la acción. Es interesante cómo se oye el vidrio desde antes de saber qué es exactamente lo que hay dentro del paquete. El tono agudo y timbre vidrioso genera expectativa y nos hace especular. El capitán saca una ampolla de antibióticos del paquete, la sostiene entre sus dedos y la observa, hasta que percibe que los rebeldes están cerca y hace una señal a sus hombres para callarse.

Entonces se aleja unos pasos para dirigirse a los rebeldes y allí es que levanta la ampolla en su mano, como mostrándola. Tanto la levantada del brazo como la bajada, al final de su discurso, vienen acompañadas por un efecto en segundo plano, leve, de tono agudo y timbre vidrioso. Este efecto marca, sirve de puntuación y para dirigir nuestra atención. Este sonido es un recurso dramático, ya que es muy posible que esa ampolla, sin chocar con otro objeto de vidrio o duro, no genere ese sonido en realidad.

Luego de haberse visto frustrado su intento de provocación a los rebeldes, ya solo queda retirarse. Los pasos, como ya dijimos, se aceleran, al volverse a subir a los caballos se escuchan los cueros y metales de las vestimentas y montaduras, así como a los animales mismos. Finalmente se oye la partida a galope.

En general, los efectos de esta escena los clasifico de color azul, salvo por algunos pocos que, por su carga sensorial, dan significado y los considero, por lo tanto, como de color sonoro conceptual verde. Dentro de estos últimos considero los pasos del capitán,

el sonido de las moscas en primer plano y el de la ampolla de antibióticos al levantarla y bajarla al dirigirse a los rebeldes.

A estos efectos puntuales se les suman aquellos de presencia, que en este caso son los del roce de la ropa y montadura del capitán, así como el de sus hombres. Ambos son intradieгéticos y en ON, pero en el caso del capitán se ubican en un segundo plano, mientras que en el de los hombres solo llegan a un tercer plano. Estos sonidos se dan a lo largo de toda la escena, siempre que haya movimiento y el tempo va acorde a la acción. Los timbres son metálicos, los tonos de la fricción de los cueros son agudos y los volúmenes medios y bajos. Los efectos de presencia del capitán, al tener mayor presencia e importancia y al servir a la construcción de personaje, los ubico en el color sonoro-conceptual verde, mientras que los otros los clasifico como azules.

La música es en esta escena un elemento muy importante, ya que marca ritmos, estados de ánimo de los personajes, velocidad y ambiente de la escena. Reconozco, de este lado del paralelo, cuatro momentos musicales distintos. Todos son casos de música extradieгética y en OFF, que funcionan como aporte (melo-)dramático a la escena.

La primera música viene de la escena anterior y se oye mientras están avistando a los rebeldes con los binoculares. Se mueve entre un primer y segundo plano, cuenta con piano en tonos altos, cuerdas y vientos en medios y graves. El tempo es algo lento y hay una predominancia melódica, con un ritmo de base marcado por las cuerdas, aunque tiene de pronto breves intervenciones del piano de algunas pocas notas agudas. Esto es de particular importancia cuando funciona de acento, a la hora de ver la subjetiva de lo que observa el Capitán a través de los binoculares. Estas pocas notas agudas del piano dan la sensación de que han dado con los rebeldes o que al menos el capitán piensa eso. Al partir los hombres a caballo cambia la música. Las cuerdas ganan presencia, los ataques se vuelven largos pero se sostienen los acordes, no hay una melodía predominante y en general se siente más el ritmo, en un tempo acelerado. Este cambio en la música ayuda a marcar, junto con el ambiente, el ánimo de persecución. Y al sostenerse los acordes, aumenta la tensión y expectativa.

Luego, al volver del inserto del paralelo y estar ya los hombres llegando al campamento rebelde, ha desaparecido la música. Recién cuando el capitán percibe la presencia del enemigo es que empieza a hacer su reaparición, sutilmente al principio, en tercer plano, con un ataque largo y sostenido, para ganar luego un poco en volumen y llegar hasta un segundo plano. Se oyen vientos en tonos medio-graves. El timbre se asemeja al de la bocina de un barco. Estos acordes sostenidos lo que hacen es ir aumentando la tensión y se extienden por sobre el discurso del capitán a los rebeldes.

Es interesante aquí el cambio que se genera al terminar su discurso el capitán. Empezamos a oír a las cuerdas, ahora, con intervenciones breves, de ataques y declives cortos. La primera, en sincronía con la rápida bajada del brazo en cuya mano sostiene la ampolla de antibióticos. Esta acción puntual, en combinación con el rostro del capitán, la intervención musical y el efecto del vidrio, generan un punto de sincronía interesante, que deja una huella del instante en que Vidal se da por vencido. Este punto separa también dos momentos de la escena. A partir de allí es que todo se acelera para su regreso a la base. Y la música no es la excepción. Pasa, en esta parte final, de un segundo plano hasta un primer plano, aumenta el tempo, los ataques se vuelven más breves, primero en tonos medio-graves y luego agudos, al ver nosotros espectadores a los rebeldes aparecer de sus escondites, al final de la escena. En general, la música en esta última parte acompaña el cambio de ánimo del capitán, que pasa a estar molesto y a acelerar sus acciones. La música aquí es de color sonoro-conceptual rojo, pues lleva todo el sentido contenido en sí misma.

Si revisamos aquí también el balance entre sonidos encodificados e incorporados, combinando sonidos distintos, pero manteniendo la regla acerca de la cantidad de capas de un mismo punto del espectro. Vemos que están las voces usuales entre el azul y el verde, pero que la del capitán –al dirigirse a los rebeldes- se escapa un poco más allá, hasta un verde-amarillo. Esto es por el significado que esta voz y su reverberación contienen y la sensación que transmiten. Los ambientes también llegan aquí a adquirir calidez, luego de identificar a los rebeldes a través de los binoculares. Pasan de un verde a un amarillo, virado hacia el naranja. Esto es por la gran carga y ritmo que agrega la persecución a caballo y los pajaritos del campo a la escena, así como el aporte a la

subjetividad del personaje del capitán. Los efectos están esta vez solo entre el azul y el verde, no siendo los grandes protagonistas portadores de sentido en este caso específico. Y la música, es de color rojo, llevando en sí misma una gran dosis de significado y emotividad.

#### 4.4.3.2. La primera prueba - el sapo en el árbol

En este lado del paralelo, la única voz que se oye es la de Ofelia, pero es necesario separarla en dos momentos. Primero aparece como una voz intradiegética, pero subjetiva, en OFF<sup>4</sup>, es decir, una voz OVER. Ofelia está leyendo en voz baja –en su cabeza- el libro de los acertijos, que el fauno le ha dado. Como espectadores-oyentes, oímos lo que está sucediendo dentro de su cabeza. Hay, sin embargo, un momento en que esta voz se oye mientras vemos imágenes de la escena en paralelo, así como otro en que la vemos a ella, que ya dejó de leer, pero aún estamos oyendo el final de la narración. En este punto el sonido está sirviendo para condensar el tiempo, así Ofelia avanza con algunas acciones, mientras terminamos de oír la historia del árbol y el sapo. En esta primera parte se ubica la voz en un primer plano absoluto, el volumen es alto, pero no porque ella esté gritando o hablando fuerte, sino que la voz ha sido procesada para ocupar ese lugar y poder así envolver al oyente en la narración. El timbre es suave y terso y el tempo pausado. Esta voz la ubico entre el azul y el verde en la escala de Murch.

En un segundo momento, al encontrarse Ofelia con el sapo al interior del árbol, la voz pasa a ser intradiegética, externa y en ON. Se ubica en un primer plano, peleado con el sapo, el volumen es medio, tiene un timbre suave y algo airoso, por los nervios, el tono es medio-agudo y tiene un ritmo entrecortado, que denota que está asustada, pero al mismo tiempo se demuestra fuerte ante la situación. Esta voz, al aportar gran dosis de sensación e informarnos acerca del estado de ánimo del personaje, la considero como de color sonoro-conceptual verde.

---

<sup>4</sup> Es discutible aquí si esta voz está en ON, en tanto vemos al personaje dentro del encuadre, o en OFF, en tanto el sonido no es físicamente emitido del mismo. Yo opto por esta segunda postura. En cualquiera de los casos, por ser una voz subjetiva –es decir, que está superpuesta a la imagen- es una voz OVER.

En cuanto a los ambientes, todos son intradieгéticos y en ON. El primero de ellos, en segundo plano, sirve para ubicarnos espacial y temporalmente, en paralelo al inicio de la persecución, al incorporar algunos elementos que pertenecen en realidad a este otro lado del paralelo, como los gritos de mando a los caballos, en un segundo plano. Este elemento se entremezcla con un leve viento y pajaritos, lo que nos empieza a separar ya del camino de la otra escena. Esto, combinado con la imagen -el bosque con la luz del sol- y la narración nos dan la sensación de estarnos adentrando no solo en el bosque, sino en el mundo fantástico.

El segundo ambiente es el del campo de día, al haberse alejado Ofelia más de la casa. Se oyen pajaritos en tonos agudos, el volumen general es medio-bajo, aunque sube un poco al adentrarse más en el bosque. También se van oyendo más pajaritos. Este ambiente, no obstante, tiene su propia evolución interna. Conforme Ofelia está más cerca de entrar al árbol, el viento gana presencia y luego de haber entrado, el ambiente se carga mucho más, con viento fuerte y truenos, dejándose sentir una tormenta avecinándose. Pasa de un tercer a un segundo plano. Este ambiente con seguridad no es gratuito, ni una casualidad, sino es un recurso dramático para hacernos saber que se viene una tormenta, no solo física, sino también dramática. El ambiente funciona aquí como una metáfora o como un refuerzo de la situación difícil que se le viene por delante a Ofelia. Aumenta así la tensión y expectativa en el espectador-oyente.

El tercer ambiente es el del interior del árbol. Se oye una suerte de barullo grave y de poca riqueza en tonos medios y agudos –se percibe como un sonido del exterior, como el de una tormenta, que allí adentro se escucha como “taponeado”-. Se le suma a ese barullo los sonidos de los bichitos, en tonos agudos. Hay un timbre, una sonoridad del lugar algo acuosa, por momentos. Se oyen truenos y viento, también graves y “taponeados”. Este ambiente también tiene su evolución interna. De la misma forma que el anterior, se va cargando de sonidos, hay más viento y truenos; todo el ambiente crece en presencia antes de encontrarse la niña con el enorme sapo. Este manejo de la tensión funciona en combinación con los planos cerrados y movimientos de cámara, como el *zoom-in*. Este ambiente y el siguiente oscilan entre un segundo y primer plano



y sirven para cargar la atmósfera dramática por momentos, apoyando a la evolución dramática de la escena. Es así que, desde que entramos en el árbol, se siente una atmósfera tenebrosa, oscura y se presenta todo como un gran reto para la protagonista.

La imagen trabaja en conjunto con el sonido para generar esta sensación. Vemos planos conjunto de Ofelia dentro de esta suerte de túnel, desde un extremo, acompañado de un *travelling-in*, que nos inserta más profundamente en la situación. El mismo juego se hace luego también desde una subjetiva de Ofelia, hacia el fondo del túnel. En general los planos no llegan a ser nunca muy abiertos, salvo estos dos, en los que nos ubican. Luego se trabaja una sensación de encierro, con planos enteros, busto, primer plano y detalles. El espacio toma un lugar importante en la escena, envolviendo a Ofelia –y, junto con ella, al espectador-oyente- en un ambiente fantástico y que genera temor.

El último ambiente de la escena es el del exterior, del campo con tormenta. Se compone de viento, truenos graves y lluvia de tempo acelerado. Le da un final dramático a la escena, pues, si bien Ofelia ha cumplido la prueba, ahora debe enfrentarse a un problema del mundo “real” y es que debe enfrentar a su madre -quien está recibiendo invitados en la casa del capitán-, pero completamente cubierta en lodo y con el vestido nuevo echado a perder. Este ambiente se genera en base al sonido, en combinación con la imagen. Entre que entramos al árbol y volvemos a salir al exterior, el clima ha cambiado, hay ambiente de tormenta y la tonalidad general ya no es cálida, sino virada hacia el azul.

Solo el primero de estos cuatro ambientes lo sitúo en el color verde del espectro sonoro-conceptual. El segundo, lo considero de color amarillo y los dos últimos de color naranja, debido a que llevan sensaciones y significados contenidos en sí mismos –más estas dos últimas-, aportando a la narración mucho más que la información –sensación, dramatismo y significado- de la que son vehículo.

En cuanto a los efectos puntuales, pasa algo parecido al paralelo, y es que son muchos y en buena medida responden a acciones. Me detendré a interpretar solo los que considero que tienen aportes relevantes, aunque listaré todos.



Por un lado están los pasos de Ofelia al inicio de la escena, el roce con el libro y los pasos y roce con las plantas, cuando ya se adentró un poco más en el bosque. Todos responden a la acción y no tienen gran importancia sonora, mientras que la narración en OFF tiene el protagonismo, durante esa parte. Luego, al llegar a estar frente al árbol y justo antes de entrar a él, se oye a lo lejos un pajarraco, en OFF. Es este mismo pajarraco que oímos en la primera escena analizada, la del camino a la casa del capitán, en el momento en que paran y Ofelia se aleja caminando, justo antes de tener el primer encuentro con el mundo fantástico. Puede interpretarse como una suerte de presagio o antesala al contacto con el mundo fantástico.

Luego suenan las piedras que deja caer de la bolsa a su mano, los zapatos sobre el lodo y el arrodillarse para entrar en el árbol. Todos estos sonidos responden a acciones. Una vez dentro del árbol, Ofelia gatea por una suerte de túnel con paredes de raíces y barro. Todo allí dentro suena a húmedo, acuoso. Escuchamos el gateo sobre el lodo, de un timbre viscoso, acuoso. Otro sonido importante allí adentro son los bichitos, de los que podemos sentir el roce de sus patitas contra las distintas superficies, un chirrido agudo y otro en tonos medios. Uno de los bichitos emite además un chirrido muy agudo al botarlo Ofelia de su brazo.

En general hay muchos efectos, pero ninguno cobra un protagonismo marcado, hasta que hace su aparición en la escena el sapo. Este suena, primero, en OFF -se siente como de atrás y un poco de la derecha- de forma que anticipa y genera expectativa, a la vez que temor. Ofelia lo escucha a su espalda y debe voltearse para verlo. Como espectadores-oyentes, vivimos la escena desde la perspectiva de la niña, así que experimentamos las sensaciones y el miedo que ella puede sentir en ese momento. Se genera aquí de nuevo la amplificación de la sensación que, según Chion, genera un sonido al ser percibido conscientemente por un personaje (2009: 311-312). Es el primer sonido que realmente se ubica en un primer plano, a volumen alto, desde que ingresamos al árbol. Se compone de una suerte de respiración y un croar, que se asemejan a un rugir de tono medio-grave, de tempo lento y ataque largo. Luego va ganando velocidad el tempo y la especie de rugir se empieza a parecer más a los sonidos

de un cerdo. En conjunto, el sapo suena como una suerte de bestia. Ofelia debe ahora enfrentarse a él. Aprieta las piedras en su mano llena de lodo y estas suenan respondiendo a la acción, no tienen un tratamiento especialmente significativo.

En seguida viene la parte en que a Ofelia le camina un bichito por la cara y el sapo se lo come. El bichito aparece por un costado de su cabeza y sube por su mejilla, a tempo acelerado, emitiendo unos sonidos de tonos medio-agudos. El bicho, que se asemeja a una cucaracha gorda, realmente da asco y el chirrido agudo que emite incrementa los nervios que imaginamos que la niña puede sentir. El siguiente efecto es sin duda uno que impacta y deja en el personaje y en el espectador una huella. Se trata del lengüetazo que le mete el sapo a la cara de Ofelia para comerse al bichito. Es el segundo sonido que ubico en primer plano a lo largo de la escena. Y se corresponde con los primeros planos del sapo, de la cara de Ofelia siendo lamida por el sapo, del plano conjunto en el que vemos lo enormemente larga que es su lengua. El sonido lo podemos descomponer en la lanzada de la lengua y el golpe contra la cara, acompañado de la viscosidad generada por la baba. El tono es medio-agudo, el timbre como el de una cachetada, más la viscosidad. El ataque es muy corto, de manera que nos toma a Ofelia y a nosotros por sorpresa. El tempo es rápido y el volumen alto.

Del susto y del asco se le caen a Ofelia las piedras de la mano; las recoge asustada. Hacen un sonido al caer al lodo, que corresponde a lo que vemos, básicamente. A continuación oímos el sonido más intenso de la escena, el eructo del sapo. Desde incluso un momentito antes oímos una suerte de respiración, como tomando aire para luego eructar en la cara de Ofelia. Y luego de hacerlo, pasa saliva. El eructo en sí suena en un primer plano absoluto, el volumen es muy alto, el tono medio-grave, la duración larga, pero el ataque y declive cortos.

A continuación Ofelia descubre que una de las cuatro pelotitas que tiene en su mano no es una piedra, sino un bichito. Este se desenrosca y oímos de nuevo sus sonidos característicos, como chirridos agudos, de tempo acelerado. El sapo se relame; el timbre de este efecto es acuoso y viscoso. Ofelia llama la atención del sapo con el bichito, poniéndolo en la mano en la que lleva las piedras de ámbar mágicas. El sapo se las

come, junto con el bichito. El sonido acá es muy similar al de cuando se come el bicho de la cara de Ofelia. La niña observa su mano que ha quedado llena de baba, suena viscoso, baboso.

Después del eructo, casi al mismo nivel que este, el siguiente sonido más intenso es el del sapo reventando. Se ubica en primer plano y se compone de varios distintos sonidos: leves eructos previos, un gran “rugido”, una suerte de estallido sordo de tono medio-agudo, corto, líquido chorreando, la caída de una masa gelatinosa sobre el suelo de lodo y la desinflada. Los tonos son medios y de timbre acuoso. La duración total del conjunto es relativamente larga y el volumen alto. El timbre de la desinflada es airoso, más que acuoso. A esta explosión le siguen unos pasos gateando, con un timbre más acuoso aún, lo que hace sentir que todo el líquido que había en el interior del sapo está ahora esparcido por el suelo y esto genera una sensación de algo un tanto asqueroso. Luego, al tomar Ofelia la llave que está sobre la superficie de la masa gelatinosa, oímos la viscosidad típica de toda la escena, pero también una suerte de tintineo de timbre metálico y tono agudo, leve, pero muy especial, contrastante con la sonoridad del resto de la escena. Da una sensación de tratarse de algo mágico, algo elevado. Este sonido se repite –la parte metálica, no lo viscoso- al sobarse Ofelia la frente con el antebrazo, en cuya mano lleva la llave, ya afuera del árbol. Se escuchan aquí también los pasos, que responden a los movimientos de Ofelia.

La mayoría de efectos aparecen en ON –salvo el pajarraco y la primera aparición del sapo- y los clasifico entre los colores azul y verde en la escala de Murch. Solo unos cuantos, por su gran carga de sensaciones, los considero de color sonoro-conceptual amarillo. En su gran mayoría son sonidos del sapo: su respiración-croar, la lamida con la que se come el bichito de la cara y luego de la mano de Ofelia, el eructo, la reventada. La predominancia del sapo en el diseño sonoro es evidente. Muchos sonidos se mueven entre un segundo plano, casi primer plano, van intercalándose, pero ninguno toma real protagonismo. Se le está reservando la cabida –sonora- al sapo, que es lo que más fuerte suena en toda la escena. Esto nos da una sensación clara de cuán complicada es la prueba que Ofelia debe cumplir, al enfrentarse a esta especie de bestia fantástica, y del miedo que debe sentir. Por otra parte, todos los efectos resuenan dentro de este espacio

con superficies húmedas, todo suena viscoso, enlodado. Esto transmite una sensación que genera un poco de asco.

En cuanto a los efectos de presencia. Tenemos, primero, la respiración de Ofelia, que oscila entre un primer y segundo plano. El volumen es alto, para como normalmente se escucha una respiración. El tempo es acelerado, las respiraciones son de corta duración, el ritmo algo entrecortado, los ataques cortos y los tonos medio-agudos. Se acelera mucho luego de lamerle el sapo la cara. En general la respiración nos da mucha información acerca de cómo se siente el personaje. En este caso es evidente que está asustada, también algo asqueada, seguramente. Aparte de la respiración, Ofelia emite un leve suspiro-sollozo, al final de la escena, que refuerza el sentimiento de haber pasado por una situación muy tensa y peligrosa.

El sapo, por su parte, tiene también efectos de presencia, como su respirar-croar y una suerte de hipo. Los tonos son medios y graves y el volumen alto. Oscilan entre el primer y segundo plano, aunque, por lo general, tienen mucha presencia. El sapo se impone ante la sonoridad general de la escena.

Por último, hay efectos de presencia que se originan en el roce de Ofelia con las superficies llenas de lodo y con la baba, luego de haber reventado el sapo. Este efecto de presencia, así como el del suspiro-sollozo de Ofelia, los clasifico como de color verde, mientras que los otros dos de amarillo en la escala sonoro-conceptual.

Con respecto a la música, de este lado del paralelo que estamos analizando, reconozco dos momentos, ambos extradiegéticos, en OFF. El primero es al inicio de la escena, mientras Ofelia lee y camina adentrándose en el bosque. En este momento la música está en un segundo plano, cuenta con cuerdas, piano y vientos. Estos últimos marcan la melodía, en tonos medio-agudos. El tempo es medio. Los tonos se vuelven más graves y predominan las cuerdas al llegar al lugar del árbol. Y los tonos se ponen aún más graves a la hora de entrar Ofelia al árbol. Puede interpretarse aquí que mientras más se acerca Ofelia al peligro, más grave en tonos se va tornando la música, reforzando el sentimiento de riesgo. Al principio es todo más “elevado”, mágico y alegre o, al menos,

neutro. Conforme Ofelia lee sobre el sapo que está matando al árbol y la prueba que debe superar, el tema musical se va poniendo más lúgubre y misterioso, y llega a su máximo de tonos graves al entrar Ofelia al árbol. Esta sensación se ve complementada por el tratamiento visual. Es importante notar el cambio de luz y atmósfera a lo largo de la escena. Al inicio la luz es cálida, hay sol. Al entrar al árbol nos sumergimos en una atmósfera oscura y tenebrosa, de tonalidades tierra y cobrizas.

La segunda música que identifiqué es la que aparece cuando Ofelia ve al bichito en su mano, que puede confundirse con las piedras mágicas, y se le ocurre la forma para que el sapo se coma todo junto y que se extiende hasta que efectivamente este se las traga. Los tonos son medio-graves y el tempo lento. La música sirve aquí para indicar un cambio en la evolución de la escena. Ofelia ya no está indefensa ante esta bestia, sino que ha ideado la manera de vencerla y ahora se siente segura de sí misma y de poder burlar al sapo. En ambos casos la música es de color sonoro-conceptual rojo, pues lleva todo el sentido contenido en sí misma.

En este caso, tenemos nuevamente distintos niveles de carga de significado y emoción dentro de los sonidos, siguiendo la escala de Murch. Están las voces entre el azul y el verde. Los efectos oscilan entre el azul y el amarillo. Los más cálidos, en general, son los relativos al sapo –puede verse así también que es el protagonista indiscutible de la escena-. Los ambientes aquí sí llegan a adquirir una gran carga de sensaciones y sentido incorporado dentro del sonido mismo, por lo que pasan de un verde inicial a un amarillo y terminan en atmósferas color naranja, fuertemente cargadas de significación. La música, de nuevo aquí, es de color rojo. Vemos así que hay una buena dosis de sonidos incorporados y que son, justamente, los relativos a lo central en esta escena, los ambientes -el interior del árbol y la tormenta- y el sapo. Es interesante, además, en esta escena en particular, el hecho de que existe una importante carga sonora, con momentos en los que suenan varios sonidos a la vez –el ambiente que se va cargando, los sonidos de los bichitos, la respiración de Ofelia, luego el sapo-, pero se logra mantener la claridad, a pesar de la densidad. Esto se da gracias al cumplimiento de la *Ley del dos y medio* de Murch.



#### 4.4.3.3. El paralelo – nexos y contrastes entre ambas escenas

Es interesante ver cómo conviven los dos mundos de la película en paralelos de este tipo. Tenemos, primero una escena en la que se ubica al espectador-oyente en un punto de partida compartido por ambas escenas, que, a partir de ese momento, toman rumbos distintos. Por un lado tenemos un ritmo acelerado, de persecución, por el otro oímos a una niña narrando una historia, caminando por el bosque. La música que acompaña al primero es de tempo acelerado y acordes enérgicos y sostenidos, mientras que a Ofelia la vemos mientras oímos una música melódica y, si no alegre, al menos neutral.

La narración en OFF de Ofelia es también un elemento a notar. Aquí, al igual que en las escenas anteriormente analizadas, la narración en OFF se origina en el ámbito fantástico. Puede, por momentos, cruzar por *overlap* sobre imágenes del mundo “real”, pero no se genera allí. Este tipo de voz OVER –ya sea extradiegética, o diegética interna- nos sumerge en una lógica de cuento de hadas, en la que se fundamenta el mundo fantástico de la historia. Además, del lado realista hay algunos sonidos que pueden estar un tanto desproporcionados, pero que sí son producibles por las fuentes que se les sugiere como origen. En cambio del lado fantástico aceptamos una convención, en la que un sapo es gigante y está matando a un árbol, así como aceptamos como suyos sonidos que en realidad deben haber sido compuestos por distintos objetos, animales y demás.

Es interesante también ver cómo es que el sonido juega un rol en la evolución y el crescendo de cada una de las escenas. Por una parte está la escena de la persecución, en la que la línea de tensión se maneja primordialmente en base al tempo: el galope de los caballos a gran velocidad, el constante barullo de los pajaritos, los pasos del capitán, que se aceleran al darse por vencido; su estado de ánimo se traduce en velocidad, agitación. Por otra parte, en la escena de la prueba y el sapo, la evolución de la escena se ve apoyada por el sonido en términos de cantidad y volumen. La atmósfera va cargándose dramáticamente al añadirsele sonidos y al subir estos de volumen, resaltando uno en específico o embotando el ambiente sonoro en su conjunto. Se genera aquí una densidad sonora importante, que carga la atmósfera y la tensión del momento,



manteniendo, al mismo tiempo, la claridad sonora de la que habla Murch, al respetar la concentración máxima de sonidos de un color sonoro-conceptual permisible para poder percibir las partes, a la vez que el todo.

Esta secuencia es, por lo tanto, un buen ejemplo para observar las distintas lógicas de los mundos generados –real y fantástico–, para analizar cómo el sonido construye al personaje del capitán y lo que este está sintiendo, así como para mostrar, cómo es que el mundo fantástico crea lugares y seres completamente irreales y les otorga importancia.



## 5. CONCLUSIONES

A continuación presento las conclusiones a las que llego en base a los resultados recogidos en esta tesis. Debido a las mismas características del análisis, esta sección tiene también algunos ejes, que responden a los objetivos de investigación, tanto central como específicos.

**Los sonidos en *El laberinto del fauno* se combinan e interrelacionan para generar sensaciones, sentido y aportar a la historia.**

Cómo hemos podido ver en las secuencias analizadas, el sonido es en efecto una herramienta que está a la disposición de la narración de la historia en la película *El laberinto del fauno*. En diversos momentos, sirve a la construcción y caracterización de personajes, a la generación y evolución de las atmósferas dramáticas, dota de personalidad y carga emotiva a los espacios, guía la atención de espectador oyente, cumple las funciones de puntuación y estructuración, entre otras funciones. Todo ello lo logra combinando y coordinando los elementos de la banda sonora, junto con los visuales, logrando un nuevo nivel de significación, que se refleja en una coreografía audiovisual pensada hasta en el más mínimo detalle.

**El sonido en *El laberinto del fauno* sirve a la caracterización de personajes.**

Podemos percibir así, gracias al sonido y su combinación con los elementos visuales, cómo son los personajes y cómo se sienten en un determinado momento. Sabemos así que el Capitán Vidal es un hombre muy duro, rígido y parametrado, con ansias de autoridad y poder, mostrado esto por su tono y tempo de voz, por el sonido de los cueros y metales de su uniforme y el sonido de reloj de bolsillo.

Ofelia, por su parte, es una niña dulce y fantasiosa, que, aunque por momentos sienta temor, es en general bastante valiente; esto lo percibimos en su timbre de voz aflautado, tempo acompasado y tonos medio-agudos; sus efectos de presencia son por lo general muy suaves, hasta imperceptibles, pero se tornan más intensos en momentos como al

estar frente al sapo, dándonos una clara sensación de que está asustada. En otros momentos es su voz la que nos informa de su estado de ánimo. Tal es el caso de la primera noche en la casa nueva, en donde sostiene una conversación casi susurrada con su madre, en la que podemos sentir que ambas se sienten algo asustadas y en un lugar poco suyo.

El fauno, asimismo, suena a viejo, por el rechinar maderoso de su cuerpo, a humano por su voz y a animal por sus efectos de presencia. El tempo de su voz nos da la sensación de alguien que ha vivido mucho, que tiene mucho que contar. El sonido, en conjunto con su caracterización física nos pintan muy bien a un ser mitológico, introduciéndonos en el mundo fantástico, paralelo a la realidad de la guerra.

Puede decirse, entonces, que el sonido dota de “vida” a los personajes. Les da materialidad, volumen, forma, textura. También les confiere personalidad, edad, estado de ánimo. Los personajes dejan de ser simples fotogramas en movimiento, para adquirir definición, complejidad, una identidad.

**El diseño de sonido en la película otorga personalidad a los espacios y construye atmósferas dramáticas.**

Los espacios cobran vida gracias al diseño de sonido. En la escena de la primera noche de Ofelia y Carmen en la casa del capitán, sentimos una gran presencia de la casa y de la noche del campo. Los sonidos de la madera vieja, los metales, el viento, dan la sensación de que el ambiente se está imponiendo ante los personajes. Los ambientes sirven para dotar de una determinada personalidad al lugar –llámese hostil, tenebrosa, fría-, adjetivizando los espacios, así como para reforzar la atmósfera dramática del momento –que en este caso está cargada del temor y la incomodidad de Ofelia ante la situación-. Su sensación se complementa muy bien con la tonalidad general azul de la escena.

También es resaltante la generación de una atmósfera muy particular en el pozo del laberinto, en la que se oyen aguas correr, como sonidos de tuberías, el eco, un grito al

final, que da la sensación de venir de otra dimensión, una fantástica. Se entremezclan aquí los dos mundos, pues es un espacio que existe en el mundo real de la historia, pero mucho de lo que vemos y oímos allí, proviene del plano fantástico.

**El sonido en El laberinto del fauno ayuda a construir dos mundos, uno real y otro fantástico.**

No solo los espacios son configurados por el sonido, sino que este soporta también la construcción y el contraste entre los dos mundos, el de la cruda realidad de la guerra civil española y otro fantástico, con seres irreales y situaciones salidas de cuentos de hadas. La voz y su tratamiento ayudan a diferenciar el mundo “real” del fantástico. Así como también sirven a este propósito el tratamiento y plano sonoro de la música - mediante el uso diferenciado de ritmos y melodías, tonos, escalas, entre otros- y el tratamiento de los efectos y ambientes, que tienen una sonoridad poco realista. Por ejemplo, al narrar Ofelia la historia a su hermano e introducimos en el inserto, el posicionamiento irrealista de la voz en primer plano absoluto, con algo de reverberación, sirve para introducimos en la fantasía.

**El diseño de sonido en la película también sirve para estructurar, puntuar y dirigir la atención.**

Desde la primera secuencia se nos hace sentir siempre cerca de Ofelia, la protagonista; oímos la escena desde su perspectiva, haciéndonos, como público, identificarnos con su situación. Conocemos, al mismo tiempo que ella, a una de las hadas, con sus sonidos fantásticos. Su aparición es anticipada en base al sonido, que genera expectativa y eleva la tensión por un momento, en combinación con la imagen. El manejo de la expectativa, de la sensación de que algo va a suceder pronto, se observa también en otros casos. Primero, en la escena en la que Ofelia desciende por primera vez al pozo en el centro del laberinto, el sonido genera expectativa mediante un ambiente muy vacía, que resuena con un gran eco, hasta que esta tensión se rompe con la aparición del fauno. Luego, en la secuencia de la primera prueba –el sapo en el árbol-, los planos visuales y el sonido generan expectativas, en función de la aparición del sapo. Podemos observar

una constante aquí, con respecto al manejo de la tensión previa a la aparición de los seres del mundo fantástico.

Es así que el sonido, al aportar a la construcción, modulación y evolución de la tensión dramática del film, permite que este avance en su narración, mueve la historia hacia delante, la estructura y la hace dinámica.

**Cada una de las escenas tiene un balance de sonidos encodificados e incorporados, según la propuesta que tomamos de Walter Murch.**

Todas las escenas tienen algunas voces, ambientes o efectos que se tornan más “cálidos” dentro de esta escala de colores sonoro-conceptuales, al ofrecer una fuerte carga de significado y sensación contenidos en sí mismos. Esto quiere decir que, de sacar estos sonidos y reemplazarlos con otros distintos, el sentido que aportan a la escena se perdería. Por ello, por sus capacidades de significación –y por su posibilidad de hacerlo sin que el espectador sea consciente de que está aprehendiendo un significado- es que reitero aquí la enorme relevancia del sonido. Y la clasificación de los colores que tomo de Murch y que hemos descrito y analizado a lo largo de los resultados, son prueba de que en esta mezcla específica el sonido lleva una dosis muy importante de sentido incorporado.

Además, queda claro que la película analizada respeta la *Ley del dos y medio* planteada por Murch, al lograr un balance sonoro en el que nunca haya más de dos capas y media de sonido de un mismo punto del espectro sonoro-conceptual. Vemos así, por ejemplo en la escena de la primera prueba –el sapo en el árbol-, como es que se arma una suerte de coreografía de sonidos, que, en términos de Murch, va generando densidad sonora, sin perder la claridad. Esto quiere decir que, aún en los momentos en los que escuchamos más sonidos simultáneamente, se nos hace posible percibir el todo y sus partes.

**En conclusión, el diseño sonoro en *El laberinto del fauno* tiene un rol central en la narración y es de suma importancia para la creación de significado y sensaciones.**

Podemos decir, entonces, que los elementos de la banda sonora trabajan entre sí y en combinación con la imagen, para contar, para narrar una historia. Funcionan, como hemos podido observar ya, para reforzar la caracterización de personajes y lugares, para diferenciar los diferentes mundos que se nos presentan y para moldear la atmósfera dramática, aportando así considerablemente a la evolución de la historia. Además, es con la ayuda del sonido que se le da estructura y ritmo a la narración, sirve para llamar la atención sobre un objeto o acción y dirigir la mirada a través de las imágenes. Y, por su posibilidad de alcanzar niveles de abstracción muy elevados, el sonido puede también aportar una gran carga emotiva.

Todos esos aportes son de gran importancia para la historia y la percepción de la misma que tiene el espectador-oyente. Me imagino ver esta película, pero con otro diseño de sonido -uno simple y plano, sin evoluciones ni efectos fantásticos, sin los sonidos característicos del fauno, sin atmósferas dramáticas- y siento la certeza de que no va a causar una impresión ni remotamente cercana a la que se genera en realidad. Por ello me atrevo a confirmar y reafirmar mi hipótesis central, diciendo que el diseño de sonido en la película *El laberinto del fauno* es una herramienta narrativa central



## 6. RECOMENDACIONES

Luego de haber realizado esta investigación, creo conveniente comentar sobre algunos aspectos metodológicos, preguntas nuevas que se han ido abriendo en el proceso, así como recomendaciones a seguir para futuras investigaciones en torno al tema del sonido y, específicamente, a su uso como herramienta narrativa y de significación en los productos audiovisuales.

Por una parte, recomiendo un estudio continuo y profundo de las posibilidades narrativas y, sobre todo, las emotivo-afectivas del sonido. Con este ejercicio he quedado totalmente convencida del poder de esta herramienta para narrar historias y transmitir significados y sensaciones.

Por otra parte, me ha quedado claro, luego de este trabajo, que hay que definir y delimitar muy bien el objeto de estudio, así como las hipótesis que se quieren comprobar, para poder diseñar la metodología precisa que sirva para ello. En el proceso planteé una serie de cuadros y herramientas que no necesariamente iban a aportar a esta tesis aquello que era realmente relevante para el tema. Finalmente, al revisar qué era exactamente lo que pretendía aquí estudiar y comprobar, fue que decidí restringirme a la matriz de análisis de contenido que he presentado y trabajar sus diferentes categorías y posibles valores al detalle. Considero que el análisis de contenido es una buena herramienta de investigación para acercarse a productos culturales en general y, específicamente, a los del rubro audiovisual.

Pienso que este ha sido un ejercicio muy interesante para desagregar y observar cada una de las partes de la banda sonora y sus posibles características. Y me parece también importante el esfuerzo de crear una forma de sistematizar los datos, ya que, si bien no es una investigación cuantitativa, es bueno de todas formas buscar tener una metodología clara y definida para garantizar la efectividad de la herramienta. Este trabajo minucioso podría ser muy bien complementado por una futura investigación, que cruce estos datos con aquello que los espectadores perciben, ya sea mediante entrevistas o focus groups. De esta manera podría reconfirmarse que el análisis e interpretación aquí presentados

acerca de cómo funciona el sonido audiovisual en esta película va acorde a lo que en realidad sucede a la hora de consumirla.

Una investigación de este tipo abriría a su vez nuevas interrogantes, como, por ejemplo, ¿cuán consciente o inconsciente es en realidad la percepción de los significados y sensaciones que el sonido nos transmite? Para ello podría ser interesante plantear un trabajo conjunto desde las comunicaciones y la psicología.

Además, como comenté desde el principio de este trabajo, los casos a estudiar son muchos y muy variados, por lo cual es también relevante el contraste con estudios de caso similares a este pero con respecto a otras películas de ficción. Mi recomendación para el emprendimiento de un trabajo de este tipo es el analizar primero qué características específicas tiene el sonido en el caso seleccionado para su estudio. De esta manera la herramienta se puede diseñar o adecuar a ellas, especialmente.

En conclusión, las posibilidades son muchas y cada investigación abrirá a su vez nuevas interrogantes y nuevas aproximaciones a un determinado tema. Creo importante saber delimitar aquella parte específica de ese tema que uno quiere estudiar para poder revisarla al detalle y plantear así una investigación focalizada, pero profunda, que constituya una base sólida para las siguientes.

## **\* LISTADO DE CUADROS**

### **Cuadro Nr. 1**

Matriz de análisis de contenido – Secuencia 1: Ofelia y Carmen de camino a la casa del Capitán

### **Cuadro Nr. 2**

Matriz de análisis de contenido – Secuencia 2: Primera noche de Ofelia y Carmen en casa del Capitán – En la habitación

### **Cuadro Nr. 3**

Matriz de análisis de contenido – INSERTO dentro de Secuencia 2: Primera noche en la casa del Capitán – La rosa de la inmortalidad

### **Cuadro Nr. 4**

Matriz de análisis de contenido – Secuencia 3: El laberinto y el fauno

### **Cuadro Nr. 5**

Matriz de análisis de contenido – Secuencia 4: Paralelo: primera prueba y la persecución – La persecución

### **Cuadro Nr. 6**

Matriz de análisis de contenido – Secuencia 4: Paralelo: primera prueba y la persecución – La prueba

## \* BIBLIOGRAFÍA

•ALTEN, Stanley.

1994 *El manual de audio en los medios de comunicación.* España. Andoain:  
Escuela de Cine y Video.

•BALSEBRE, Armand

1994 *El lenguaje radiofónico.* Madrid : Cátedra.

•BEDOYA, Ricardo

2003 *Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento.* Lima :  
Universidad de Lima, 2003

•BROWN, Royal S.

1994 *Overtones and Undertones. Reading Film Music.* California: University  
of California Press

•CHION, Michel (1947)

2009 *Film, a Sound Art.* Traducción de Claudia Gorbman. New York:  
Columbia University Press

1999 *El sonido : música, cine, literatura.* Barcelona: Paidós Ibérica. S.A.;  
Buenos Aires: Paidós. SAICF.

1993 *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el  
sonido.* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. S.A.; Buenos Aires:  
Ediciones Paidós. SAICF.

•CONTURSI, María Eugenia/Fabiola Ferro.

2000 *La Narración. Usos y Teorías.* Serie Enciclopedia Latinoamericana de  
Sociocultura y Comunicación; 5. Barcelona: Norma.

- DEL TORO, Guillermo (director)  
2006 *El laberinto del fauno* [videograbación]. s/l: Estudios Picasso, Tequila Gang y Esperanto Filmoj, en asociación con Café Fx. Inc..
  
- ECO, Umberto.  
1996 *Seis paseos por los bosques narrativos* : Harvard University, Norton Lectures 1992-1993 / tr. de Helena Lozano Miralles. Barcelona: Lumen.
  
- FELDMAN NEBENZAHL, Bernardo.  
2000 *The narrative power of sound: Symbolism, emotion and meaning conveyed through the interplay of sight and sound in Terrence Malick's 'Days of Heaven'*. Tesis doctoral de Filosofía de la música (Doctor of Philosophy in music). Los Ángeles: Universidad de California; Departamento de Música.
  
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús.  
1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
  
- GÉRTRUDIX BARRIO, Manuel.  
2003. *Música y Narración en los Medios Audiovisuales*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
  
- IMDB (The Internet Movie Data Base)  
S/f Ficha de la película *El laberinto del fauno*. Consulta: junio del 2008.  
<<http://www.imdb.com/title/tt0457430/>>
  
- JENKINS, Phill.  
2006 *Music and emotional expression*. Tesis doctoral de Filosofía (Philosophy). Philadelphia: Temple University. Facultad de Filosofía.

- MENDICOA, Gloria Edel.  
2003. *Sobre Tesis y Tesistas. Lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Buenos Aires: Espacio Editorial.
- MURCH, Walter.  
1989/1995 “Claridad Densa – Densidad Clara”. Conferencia dictada en la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba (1989); y en el Edinburgh Film Festival (1995). Consulta: junio del 2008.  
<<http://filmsound.org/murch/claridad.htm>>
- OLIART, Rosa María.  
2003 *La Post Producción de Sonido en dos Películas Peruanas: “Muerto de Amor” de Edgardo Guerra, 2000 y “A la Medianoche y Media” de Marité Ugás y Mariana Rondón, 1998*. Tesis de Licenciatura en Comunicación - Sustentación de Proyecto Profesional. Lima: Universidad de Lima, Facultad de Comunicación.
- S/f *Los elementos de la banda sonora*. Material de enseñanza (curso Taller de audio – semestre 2006-II). Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación. (Nota: sin fecha de producción)
- RODRÍGUEZ BRAVO, Ángel  
1998 *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós, 1998
- PEÑA TIMÓN, Vicente.  
2001 *Narración Audiovisual. Investigaciones*. Madrid: Ediciones del Laberinto.