

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



Menos es más: El diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012)

Tesis para optar el Título de Licenciada en Comunicación Audiovisual que presenta la Bachiller:

SUSANA ANGELICA REJAS CANO

NOMBRE DEL ASESOR:

GABRIEL RAUL CALDERON CHUQUITAYPE

Lima, julio 2017

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por alentarme y apoyarme en cada uno de uno de mis proyectos.

A mi asesor, por su paciencia, apoyo y guía durante todo el proceso.

A Alonso y Andrea, por acompañarme hasta el final.



ÍNDICE

<u>INTRODUCCIÓN</u>	vi
<u>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA</u>	9
<u>1.1 Planteamiento del problema</u>	9
<u>1.2 Hipótesis</u>	12
<u>1.3 Objetivos</u>	14
<u>1.4 Justificación</u>	15
<u>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO</u>	17
<u>2.1. Narrativa en el mundo audiovisual</u>	17
<u>2.1.1. Aproximación a la narración audiovisual</u>	17
<u>2.1.2. Herramientas del lenguaje audiovisual</u>	19
<u>2.1.3 Estructura en las narraciones audiovisuales</u>	21
<u>2.2. El sonido en la narrativa audiovisual</u>	22
<u>2.2.1. Del cine mudo al cine sonoro</u>	23
<u>2.2.2. La banda sonora y sus elementos</u>	25
<u>2.2.3 Características de los elementos de la banda sonora</u>	29
<u>2.2.3.1 Espacio sonoro y planos sonoros</u>	29
<u>2.2.3.2 Ley de dos y medio - Color sonoro conceptual</u>	31
<u>2.2.3.3 Naturaleza y procedencia sonora</u>	34
<u>2.2.3.4. Particularidades de los elementos sonoros</u>	35
<u>2.2.4 Diseñando el sonido en la narrativa audiovisual</u>	37
<u>2.2.5. Mezclando los elementos de la banda sonora ejemplo</u>	39
<u>2.4. Estilo cinematográfico de Michael Haneke</u>	40
<u>2.4.1 Cine europeo contemporáneo</u>	40
<u>2.4.1.1 Cine de autor</u>	42
<u>2.4.2 Michael Haneke y las características de su estilo cinematográfico</u>	44
<u>2.4.3. El minimalismo y el diseño de sonido de Michael Haneke</u>	53
<u>2.4.3.1 ¿Qué se entiende por minimalismo?</u>	53

2.4.3.2 Definiendo el diseño de sonido minimalista	55
<u>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</u>	60
3.1 Tipo de investigación	60
3.2 Método de investigación.....	60
3.3 Unidades de análisis y unidades de observación	61
3.3.1 Unidad de análisis	61
3.3.2. Unidades de observación.....	61
3.4 Instrumentos de recolección de datos.....	68
<u>CAPÍTULO IV: RESULTADOS</u>	70
4.1 Comprendiendo el diseño de sonido minimalista en las películas de Michael Haneke	70
4.1.1 Lo que Haneke dice sobre su estilo cinematográfico	70
4.1.2 Lo que los críticos dicen sobre el estilo cinematográfico de Michael Haneke	71
4.2 Analizando el diseño de sonido.....	76
4.2.1 Caché (2005)	76
4.2.1.1 Secuencia “Encuentro cercano entre el acosador y George”.....	76
4.2.1.2 Secuencia “La verdad de Majid”.....	84
4.2.2 <i>Das weiÙe Band</i> (2009)	91
4.2.2.1 Secuencia “Castigo de los hijos del pastor”	91
4.2.2.2 Secuencia “Descubriendo al culpable de la violencia”.....	98
4.2.3 <i>Amour</i> (2012)	105
4.2.3.1 Secuencia “Llegada del hospital de Anne y George”	105
4.2.3.2 Secuencia “La decisión final de George”	112
<u>CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</u>	118
5.1 Conclusiones.....	118

5.1.1 El diseño de sonido minimalista connotativo en las películas de Michael Haneke Caché (2005), Das weiße Band (2009) y Amour (2012) de Michael Haneke..... 118

5.1.2 El diseño de sonido minimalista denotativo en las películas de Michael Haneke Caché (2005), Das weiße Band (2009) y Amour (2012) de Michael Haneke..... 120

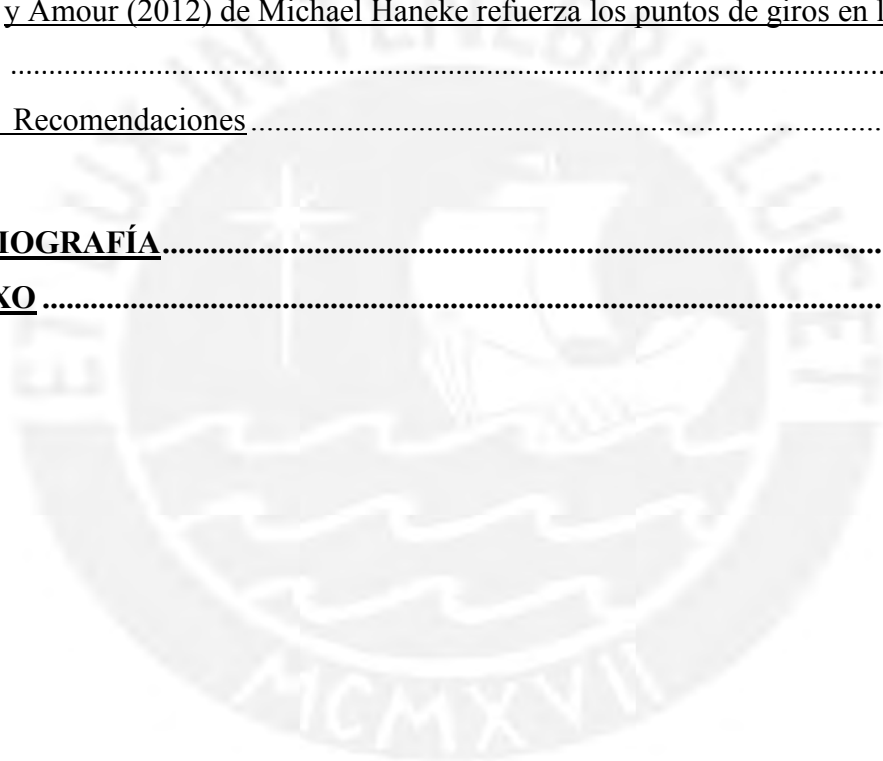
5.1.3 El diseño de sonido en las películas de Michael Haneke 121

5.1.4 El diseño de sonido en las películas Caché (2005), Das weiße Band (2009) y Amour (2012) de Michael Haneke refuerza los puntos de giros en las historias. 122

5.2 Recomendaciones..... 124

BIBLIOGRAFÍA.....126

ANEXO.....134



Introducción

Esta investigación tiene como tema el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012), en la cual se busca describir cómo el diseño de sonido en estas películas, al ser minimalista, resaltan los efectos, ambientes y silencios para reforzar el de la historia.

El interés por realizar esta investigación nació por el gusto por el sonido en las narraciones audiovisuales y el deseo de analizar el uso del diseño sonoro en sus distintas variantes, ya sea al utilizar todos los elementos de la banda sonora, o elegir algunos y omitir otros, de manera que la historia no se cuente solo visualmente, sino que también la historia se complemente auditivamente. Desde el inicio del uso del sonido como parte de las narraciones, este ha ido poco a poco ganando espacio, ya que antes era considerado como un agregado subordinado a la imagen. Esta concepción ha ido cambiando y ahora el sonido es una parte importante al igual que la imagen.

Al estar acostumbrados a las producciones de Hollywood, en la que el uso del sonido es abrumador, al usar todos sus elementos, se sintió un interés particular por entender cómo funciona el diseño de sonido minimalista en la narración, ya que escuchar mucho menos de lo que uno está acostumbrado a escuchar genera otras reacciones y narra de una manera distinta según sea la historia elegida. En este trabajo se hará un análisis de la función del diseño sonoro minimalista en tres películas de Michael Haneke, un director austriaco conocido tanto por su peculiar uso del sonido como por las historias que trata.

La presente investigación, cuyo título es “Menos es más: El diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012)”, busca responder a la pregunta principal: ¿Cómo el diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke refuerza los puntos de giros en las historias?

La investigación está dividida en cinco capítulos. En el primer capítulo se expondrán el planteamiento del problema, los objetivos, la hipótesis y la justificación de la investigación. Esta información es necesaria para sentar las bases sobre lo que se busca explorar, describir y analizar.

El segundo capítulo desarrolla el marco teórico de la presente investigación, la cual se divide en cuatro subcapítulos. El primer subcapítulo se titula “Narrativa audiovisual en el mundo audiovisual”, en el que se menciona el define a que nos referimos al hablar de narración audiovisual, las herramientas y estructura del lenguaje audiovisual. El segundo subcapítulo se titula “El sonido en la narrativa audiovisual”, en el que se explica el rol del sonido en la narración audiovisual desde el cine mudo al cine sonoro, se mencionan los elementos de la banda sonora y las características que corresponden a dichos elementos sonoros, los cuales más adelante serán importantes para poder realizar el análisis.

El tercer subcapítulo tiene como título “Estilo cinematográfico de Michael Haneke”, en el cual se mencionan las características del cine contemporáneo europeo y, específicamente, del cine de autor, estilo al que corresponde Michael Haneke. También se hace una presentación de las características de la filmografía de Michael Haneke, lo cual permite identificar por qué es un estilo representativo dentro de la filmografía contemporánea. Además se presentan los términos diseño de sonido minimalista, diseño de sonido minimalista denotativo y diseño de sonido minimalista connotativo, acuñados en esta investigación. Para el primer término se ha tomado como referentes a Vittorio Savi, John Fleming, Hugh Honour, Walter Murch, Tomás Gistau y Gustavo Montes para poder obtener nuestra propia definición del término. El término diseño de sonido minimalista se define como un diseño de sonido en que los elementos sonoros son seleccionados y usados de manera que transmiten la pureza e integridad de la narración sin agregarle ningún adorno adicional como la música extradiegética. Los siguientes términos son definidos de la siguiente manera; por un lado, al hablar de diseño de sonido minimalista denotativo nos vamos a referir a la selección y uso de los elementos sonoros dentro de la narración audiovisual, por otro lado, al hablar de diseño de sonido minimalista connotativo nos vamos a referir a la información que se mantiene oculta entre los personajes. En esta

investigación se presentará como el diseño de sonido minimalista connotativo y el diseño de sonido minimalista denotativo convergen juntos de manera que la narración se refuerza.

El capítulo tres indica la metodología utilizada para acercarnos al objeto de estudio, para lo cual se utiliza una matriz de contenido, con el propósito de identificar y analizar el comportamiento de los elementos sonoros dentro de la narración audiovisual. Hay que recalcar que esta investigación tiene como objetivo analizar y describir el diseño de sonido y comprender la función del diseño de sonido minimalista en las películas seleccionadas. Es por esto que resulta importante analizar tanto la parte denotativa y connotativa del diseño de sonido minimalista, ya que ambos se complementan; es decir, que se tiene presente tanto la información que se da y se oculta por parte de los personajes en la narración como los elementos sonoros utilizados para completar la narración, tales como ambientes, efectos o silencios.

El cuarto capítulo desarrolla la descripción, exploración e interpretación de los resultados obtenidos de las unidades de observación al aplicar la matriz de contenidos. En un primer momento se contextualiza el estilo sonoro del director al exponer y sintetizar lo que Michael Haneke declara sobre su estilo y lo que críticos especializados en sonido opinan de este. En un segundo momento se describe y analiza el diseño de sonido minimalista connotativo desarrollado en el universo de los personajes, la información que se oculta y que se da, para luego describir y analizar el diseño de sonido minimalista denotativo, en el que los elementos sonoros tienen un papel fundamental en la narración audiovisual.

Por último, en el quinto capítulo se presentan las conclusiones de la investigación realizada. En este capítulo se responde a cada pregunta de investigación y para ello se toma como base el marco teórico desarrollado, el análisis y la interpretación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO Y DELIMITACIÓN DEL TEMA

1.1 Planteamiento del problema

En las producciones audiovisuales la imagen y el sonido juegan papeles igual de importantes al momento de contar una historia. Ambos, desde su campo, hacen uso de diferentes recursos que permiten que la historia sea contada y que transmita determinadas sensaciones. Es frecuente el énfasis que se le da a los múltiples recursos visuales que se puede emplear; sin embargo, no se habla mucho sobre el impacto que puede tener el manejo del sonido como principal guía de la historia.

Al hablar del sonido en los productos audiovisuales y su impacto, nos referimos, como menciona Parkinson, a “[...] el diálogo, la música, el diseño y los efectos de sonido [que] potencian el elemento visual de una película al tiempo que refuerzan su significado y la ilusión de realismo” (2012: 92). Con el uso de estos elementos sonoros se puede caracterizar a una narración para que logre complementar la historia. Es por eso que el diseño de sonido de los productos audiovisuales es una parte importante al momento de la construcción del mundo sobre el cual se va a narrar. Dependiendo de cómo se plantee se puede generar atmósferas, contextualizar, definir personajes, entre otras funciones (Thom 1999: 16).

Por lo general se suele hablar de cómo el conjunto de elementos sonoros se montan para crear un diseño de sonido en el que abundan los sonidos, pero no de cómo el uso de pocos de estos elementos puede tener un mayor impacto. Desde que se hizo el paso del cine mudo al cine sonoro, nos hemos acostumbrado a que todo o la mayoría de lo que vemos en el encuadre suene, por lo que al notar la ausencia de sonidos nos sentimos extrañados. Esta ausencia, según sea la historia, puede ser parte fundamental de la narración por su creación de atmósferas y porque constituye un refuerzo de la historia. Es por eso que se decidió hacer un estudio sobre cómo el uso de pocos elementos sonoros -al cual llamaremos “diseño de sonido minimalista” de aquí en adelante- refuerza en gran medida la historia y

contribuye a crear las atmósferas necesarias para narrar la historia. El tema es relevante porque el sonido es una parte importante de las narraciones audiovisuales y no siempre es tomado en cuenta. Según cómo se plantee el diseño de sonido, este puede aportar una significación diferente atmosféricamente o en la historia misma. Sin embargo, existe poca información sobre el diseño de sonido minimalista en el diseño de sonido.

El tema elegido para el presente trabajo de investigación es el diseño de sonido minimalista en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke. La elección de estas películas se da porque son tres de las últimas producciones más resaltantes y reconocidas en festivales; además, son películas que aportan al estudio del diseño de sonido minimalista al tener historias que generan tensión en el espectador.

Michael Haneke es un director austriaco que nació el 23 de marzo de 1942 y ha realizado hasta la fecha trece películas, entre las que se encuentran películas reconocidas como *Amour* (2012), *Caché* (2005), *La Pianiste* (2001), *Das weiße Band* (2009) entre otras. Michael Haneke es un cineasta reconocido mundialmente no solo por los premios que han ganado sus películas en distintas categorías, sino que, además, posee un estilo único para contar historias que hacen reflexionar sobre el odio y el amor.

Este director es reconocido por tratar temas como el inicio del odio y el amor, y suele usar la violencia para manifestar estos temas. La violencia en las imágenes que usa Haneke es muy particular y única, ya que no se le muestra con énfasis, sino que se le intenta mostrar como un hecho común y que pasa desapercibido por las personas, lo que lo hace más impactante.

Sobre el estilo del lenguaje narrativo de Haneke se puede decir que hace uso de planos fijos, así como también de planos secuencia que no suelen dar mucha información al espectador. Por el lado de la banda sonora, el uso de la música es casi nulo (con algunas excepciones, como en *La Pianiste*), sin embargo, se puede decir que sonoramente es minimalista y que hace uso de pocos elementos sonoros, así como de silencios prolongados.

La película *Caché* (2005) es sobre un periodista que vive junto a su esposa en una casa ubicada en un suburbio, los cuales comienzan a recibir misteriosos videos en los que se ven grabaciones del exterior de su casa, de ellos entrando y saliendo, y de sus visitantes. Estos videos se hacen más frecuentes junto con dibujos, lo que hace pensar a Georges, el protagonista, que es alguien que lo conoce desde hace tiempo. Al sentir que tanto él como su esposa están amenazados, recurre a la policía para pedir protección; sin embargo, al no haber evidencia de nada, la policía no actúa.

La película *Das weiße Band* (2009), trata sobre un pequeño pueblo de Alemania años antes del inicio de la Primera Guerra Mundial, en los que comienzan a suceder misteriosos sucesos de violencia que parecen un castigo ritual. Los principales sospechosos de estos sucesos son los hijos del pastor, que viven reprimidos y a los que castiga constantemente.

La última película, *Amour* (2012), es sobre una pareja de ancianos, Anne y Georges, que viven juntos en un departamento luego de retirarse de enseñar música. Repentinamente Anne sufre un infarto, lo que le impide desenvolverse normalmente, y queda así al cuidado de su esposo mientras ella va empeorando. Esta situación pone a prueba el amor de tantos años entre ambos.

En este trabajo se describirá cómo funciona el diseño de sonido minimalista para crear atmósferas de tensión en estas tres películas, ya que al omitirse o esconderse información durante la historia, los elementos sonoros refuerzan la narración. La importancia de esta investigación recae en el entendimiento de que la sonoridad minimalista en la narración audiovisual comunica al enfatizar elementos sonoros como las ambientes, efectos y silencios. Así, esto da la posibilidad de explorar el diseño de sonido desde otra perspectiva.

Basándonos en los puntos ya mencionados se plantean las siguientes preguntas en la presente investigación: ¿cómo el diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke refuerza los puntos de giros en las historias?, ¿cómo es el diseño de sonido en las películas de Michael Haneke?, ¿cómo es

utilizado el diseño de sonido minimalista denotativo en las películas de Michael Haneke *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke? y ¿cómo es utilizado el diseño de sonido minimalista connotativo en las películas de Michael Haneke *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012)?

1.2 Hipótesis

Hipótesis general

El diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) es minimalista y se divide en dos tipos: diseño de sonido minimalista denotativo y diseño de sonido minimalista connotativo. Al ser ese estilo característico cinematográfico de Michael Haneke, en la que se toca principalmente el tema de incomunicación y violencia, la interacción e información verbal de los personajes suele ser limitada, por lo que se da mayor presencia a otros elementos sonoros para reforzar la historia. Es decir que el diseño de sonido minimalista connotativo está presente durante toda la narración al dar escasa u ocultar información, por lo que el diseño de sonido minimalista denotativo refuerza la historia al crear atmósferas de suspenso y misterio con los otros elementos sonoros como los efectos, silencios y ambientes. El diseño de sonido minimalista complementa el tratamiento visual que el director le otorga a su obra audiovisual, ya que los elementos sonoros utilizados están trabajados según lo que se quiere transmitir en cada secuencia desarrollada siendo importante la mezcla sonora en la relación que se presenta entre la imagen y el sonido. Es así que el diseño de sonido es usado como un elemento fundamental de estas películas, ya que genera atmósferas de suspenso y refuerza la historia.

- Hipótesis específica 1

El diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke es minimalista, y, por ello, ocultan información verbal, y se le da más presencia a los efectos, ambientes y silencios, con lo cual se escuchan elementos sonoros que no se suelen resaltar en las narraciones audiovisuales. Algunos de los elementos sonoros que se sobresalen son las respiraciones de los personajes, el roce de las ropas, el crujir del piso, entre otros, elementos sonoros que se podría decir vuelve más realista y cruda la narración audiovisual. Esto genera que el diseño de sonido minimalista connotativo, en el que se oculta información verbal, sea reforzado por el diseño de sonido minimalista denotativo al utilizar elementos sonoros que se podrían calificar de realistas y crudos para otorgar información del personaje y de la situación que se desarrolla.

- Hipótesis específica 2

El diseño de sonido minimalista denotativo de Michael Haneke en sus tres películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) intensifica la narración en los puntos de giro al aumentar los efectos sonoros, ambientes y silencios, con lo cual genera atmósferas de suspenso. Los puntos de giro se ven intensificados ya que los elementos sonoros que resaltan dan información sobre los personajes y la situación de la historia desde otra perspectiva, es decir que los silencios, ambientes y efectos, representadas como respiraciones, crujidos, viento, entre otros, son elementos que no se espera que sobresalgan por lo que la información que transmiten cobra más fuerza.

- Hipótesis específica 3

El diseño de sonido minimalista connotativo de Michael Haneke está basado en la incomunicación y la violencia que se desarrolla en las tres películas seleccionadas. Las películas de Michael Haneke, especialmente en las seleccionadas, se caracterizan por dosificar la información que se entrega a través de diálogos, dejando temas inconclusos y sin explicación. Al ocultarse información verbal y utilizar pocos diálogos, el diseño de

sonido minimalista denotativo se vuelve fundamental y ayuda a reforzar la línea narrativa en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) ya que resaltan otros elementos sonoros como los silencios, ambientes y efectos que otorgan otro tipo de información del personaje y la situación que se desarrolla.

1.3 Objetivos

- Objetivo general:

Analizar como el diseño de sonido intensifica la narración en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) al crear atmósferas de suspenso y misterio.

- Objetivo específico 1:

Describir el diseño del sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke.

- Objetivo específico 2:

Comprender la función del diseño de sonido minimalista denotativo en los puntos de giro para reforzar la historia en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke.

- Objetivo específico 3:

Comprender la función del diseño de sonido minimalista connotativo en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke.

1.4 Justificación

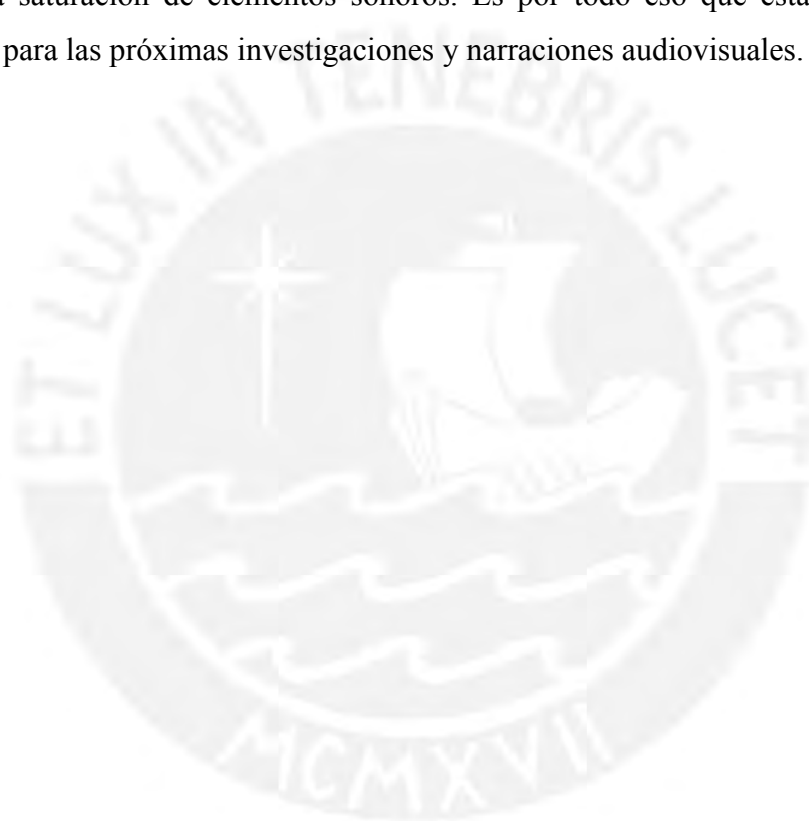
La importancia de esta investigación recae en el hecho que son pocas las investigaciones realizadas sobre las múltiples opciones que puede tomar el diseño de sonido y el alcance que este puede tener al aportar y complementar la narración audiovisual. Estamos acostumbrados a escuchar en las grandes narraciones audiovisuales una gran cantidad de elementos sonoros. Sin embargo, cuando se está frente a un producto en el que los elementos sonoros son reducidos, la manera en que se comunica es diferente, puesto que en este las atmosferas producidas distintas cambian considerablemente de acuerdo a la historia. Además, se crea para el espectador la sensación de que se escuchan mucho más los detalles, lo que genera una sensación de cercanía.

La realización de esta investigación abre las puertas a que se puedan realizar más investigaciones en las que se pueda encontrar evidencia empírica sobre los usos del sonido y analizar cómo influyen en la narración en sus distintas variantes. Esto permite no solo la elaboración de más investigaciones en torno al sonido, sino que también permite que se puedan explorar y desarrollar las distintas posibilidades del diseño de sonido en la realización de productos audiovisuales, sobre todo en el ámbito nacional. Asimismo, posibilita el incremento del campo especializado en el sonido, tanto teórico como práctico.

Es interesante entender cómo el sonido no está subordinado a la imagen sino que ambos se complementan y -según sea el caso- cómo este puede primar sobre la imagen. Una hipótesis parcial a la pregunta de investigación luego de analizar los tres libros mencionados sigue siendo la misma: el diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) es minimalista y se divide en dos tipos, diseño de sonido minimalista denotativo y diseño de sonido minimalista connotativo. Al ser ese el estilo característico cinematográfico de Michael Haneke, en el que se toca principalmente el tema de la incomunicación y la violencia, la interacción e información verbal de los personajes suele ser limitada, por lo que se da más presencia a otros elementos sonoros para reforzar la historia. Es decir que el diseño de sonido minimalista connotativo está presente durante toda la narración al dar escasa información u ocultar información, por lo que el

diseño de sonido minimalista denotativo refuerza la historia al crear atmósferas de suspenso y misterio junto con otros elementos sonoros como los efectos, silencios y ambientes. Es así que el diseño de sonido minimalista es usado como un elemento fundamental de estas películas, ya que genera atmósferas de suspenso y refuerza la historia.

Al final de esta investigación se comprenderá mucho mejor el uso del sonido en cantidades menores y cómo esto aporta a la narración audiovisual de igual manera o mucho más que la saturación de elementos sonoros. Es por todo eso que esta investigación es importante para las próximas investigaciones y narraciones audiovisuales.



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Narrativa en el mundo audiovisual

Antes de hablar acerca de a qué nos referimos cuando hablamos de narración audiovisual, primero se debe definir qué es narración. Con “narración” nos referimos a lo siguiente:

[...] como proceso y resultado de la enunciación narrativa, es decir, como una manera de organización de un texto narrativo. [...] también implica la referencia a los diferentes aspectos del acto narrativo, como el tiempo y el espacio y a la ordenación del tiempo. [...] no obstante, la narración tiene que ser contemplada como un fenómeno mucho más complejo. A lo largo del desarrollo de la cultura humana, se ha hecho evidente que los seres humanos damos sentido al mundo que nos rodea mediante la construcción y el intercambio de historias posibles (Sánchez 2006:13).

Cuando hablamos de narración, se suele referir a una narración de tipo literario, en el que se maneja un lenguaje escrito y oral, ya que no se busca representar o materializar lo que se va a narrar en imágenes y sonidos como un solo producto audiovisual. No obstante, en esta investigación es importante mencionar y describir lo que es la narración audiovisual, ya que es la base sobre la que se va a trabajar el diseño de sonido.

2.1.1. Aproximación a la narración audiovisual

Al hablar de una narración audiovisual se entiende que en ella se conjugan lo visual y lo sonoro, las imágenes y el sonido. Para definir esto se toma una de las afirmaciones de Jesús García Jiménez como base, la cual nos dice que “[...] 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). Es decir, es una narración en la que se combinan imágenes y audio para contar diversas historias.

Desde la invención e inclusión del sonido en la cinematografía, se ha hecho necesaria la presencia de esta dentro de las narraciones audiovisuales, sea usando cualquiera de los elementos de la banda sonora o dándole énfasis a algunos más que otros. Estamos acostumbrados a que todo suene, por lo que en los productos audiovisuales esto se da por hecho. Como menciona Rosa Ángela Hernández en su tesis “Audiovisuales en conciertos de Rock/Pop como mejoradores de la experiencia visual y auditiva”:

El poder de la narrativa visual hace que las imágenes cuenten una historia de manera particular, y ésta se completa con los sonidos, con la música. Ambos elementos asumen una parte importante dentro de lo que se narra y cómo se cuenta. [...] Es por eso que la narrativa del audiovisual hila las ideas del concepto general [...] Esto es, apreciar cómo dentro de la narrativa del audiovisual tanto el sonido como la imagen aporta significados pertinentes” (2008: 26).

Esto lo podemos relacionar con lo que Michael Chion menciona cuando se habla del sonido en el cine. Chion indica que se debe hacer una distinción entre la visuaudición y la audiovisión. El primer término es usado para explicar situaciones en las que el sonido es nuestra fuente de información y prima sobre la imagen. Un ejemplo de esto es un concierto musical en el que el sonido está en primer lugar y la imagen aporta, aunque se condiciona al sonido. El segundo término es usado para describir las situaciones que suceden con la televisión y el cine, es decir, cuando estamos atentos a la imagen y el sonido complementa la creación de sensaciones y significados (1999: 276-277). En la narrativa audiovisual no se puede estudiar el sonido separado de las imágenes, ya que se complementa. Las definiciones mencionadas previamente, hablan de la prioridad de la imagen sobre el sonido o viceversa. En el presente trabajo se quiere resaltar que tanto el sonido como la imagen tienen la misma importancia al momento de narrar una historia audiovisual y que según como sea planteado el diseño de sonido, éste tiene el poder de intensificar la narración.

En la actualidad, desde que el cine mudo evolucionó hasta llegar a ser un cine sonoro, lo visual, así como lo auditivo, tienen igual importancia al momento de narrar. Sin embargo, si bien se ha mencionado que en los productos audiovisuales lo visual es igual de importante que lo sonoro, no siempre fue aceptado de esa manera, pues se pensaba en el sonido más como un agregado, pero no como un complemento. Esto será explicado con más detalles en el siguiente subcapítulo.

2.1.2. Herramientas del lenguaje audiovisual

Al ser la narración audiovisual una forma de contar historias, también tiene su propio lenguaje audiovisual, el cual es usado para transmitir y comunicar el mensaje deseado. Este lenguaje se compone principalmente de planos, ángulos y movimientos de cámara, los cuales se combinan para crear un lenguaje único y diferente para cada historia a narrar.

La primera herramienta para describir el lenguaje audiovisual son los planos del lenguaje audiovisual. Como mencionan Canet y Prosper, “[...] el plano implica una toma de decisión acerca del fragmento de espacio que se quiere representar y, por tanto, supone un punto de vista que configura la imagen.” (2009: 288) Al momento de realizar una narración audiovisual se combinan distintos planos visuales, los cuales pueden ser de ocho tipos y “[...] se plantea siempre en relación con la figura humana.” (Cebrián 1998: 344). Los planos del lenguaje audiovisual que se serán utilizados en esta investigación al momento de realizar el análisis son los siguientes y se toma como base la clasificación realizada por Mariano Cebrián (1998), desde el más cerrado al más amplio son: *plano detalle*, *gran primer plano*, *primer plano*, *plano medio corto*, *plano medio*, *plano americano o tres cuartos*, *plano general* y *plano general largo*. Esta diferenciación de planos se debe a lo que se ve en el encuadre; es decir, los planos se diferencian de acuerdo a la fracción de realidad que vemos en la pantalla.

El *plano detalle* es el más cercano y específico, en este se presenta información de algo muy puntual que se quiere mostrar. El *gran primer plano* es en el que se muestra el rostro del personaje, usado por lo general para mostrar las expresiones. El *primer plano*, se muestra en el encuadre desde la cabeza hasta los hombros. *Plano medio corto* es un plano en el que se encuadra desde la cabeza hasta la altura del pecho. El *plano medio* es aquel en el que se muestra desde la cabeza hasta la cintura. El *plano americano* muestra a la persona desde la cabeza hasta la altura de las rodillas. Este plano era muy usado en los inicios del cine debido a que ayudaba a ocultar el cableado que había en el piso del set. El *plano general* muestra la figura humana completa, desde la cabeza hasta los pies. El último plano, *plano general largo*, es mucho más amplio que el anterior, en el que la presencia del personaje es casi imperceptible. La selección y combinación de estos planos permite contar con un lenguaje que cuenta una historia a través de lo que se ve en el encuadre.

En lo que se refiere a ángulos se encuentran cuatro tipos: *ángulo normal*, *ángulo picado*, *ángulo contrapicado* y *ángulo aberrante*. El *ángulo normal* es aquel en el que la cámara está perpendicular al piso. Con este ángulo tenemos una vista del encuadre directo. El *ángulo picado* es aquel en que la cámara se encuentra inclinada hacia abajo, lo que hace que lo que veamos en el encuadre sea hacia abajo; mientras que el *ángulo contrapicado* es lo opuesto, ya que la cámara se inclina hacia arriba. El último tipo de ángulo se da al mover la cámara hacia un lado, ya sea hacia el lado derecho o hacia el lado izquierdo, según sea el caso, más arriba que el otro.

En cuanto los movimientos de cámara se encuentran tres tipos: *travelling*, *paneo* y *tilt*. El primero se da cuando la cámara se mueve por encima de su eje, ya sea hacia adelante (*travelling in*), hacia atrás (*travelling back*) o de manera circular (*travelling circular*). El segundo movimiento se da cuando la cámara mantiene su eje y se mueve lateralmente hacia la izquierda, derecha o circularmente, siempre manteniendo el eje. El último movimiento se da cuando la cámara mantiene su eje, aunque su movimiento es hacia arriba (*tilt-up*) o hacia abajo (*tilt-down*).

Como se ha mencionado, la combinación de todos estos elementos del lenguaje audiovisual es requerida para contar una historia principalmente visual que pueda complementarse sonoramente. En este tipo de relatos tanto la parte visual como la sonora tienen el mismo peso en la narración y ambos trabajan juntos para obtener un producto completo que suene y se vea bien.

2.1.3 Estructura en las narraciones audiovisuales

La estructura narrativa de las producciones audiovisuales está basada en la estructura aristotélica de tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. En el primer acto tenemos el planteamiento del problema, en el que se da una introducción a la historia que se va a narrar. En esta primera parte se presenta a los protagonistas, se da información sobre ellos y se contextualiza la historia (Sánchez 2011: 47). Al ser la primera parte de la narración, vemos un estado inicial, el cual se verá alterado por lo que se conoce como *detonante*, el cual nos dará una idea de por dónde va la historia. Este primer acto finalizará con el primer *plot*, un giro en la historia del cual surge el verdadero conflicto.

El segundo acto o nudo comienza luego del primer *plot point*. En esta parte se desarrollarán los conflictos que enfrentan el o los protagonistas. Es decir que en esta parte “[...] se incluyen la trama principal y las subtramas vinculadas a ella [...]. Las tramas se refuerzan unas a otras; se incluyen puntos de giro, revelaciones que van mostrando el verdadero conflicto” (Sánchez 2011: 47). El desarrollo del segundo acto suele abarcar la mitad de toda la narración, ya que en este se desvelarán y se crearán conflictos. Aquí también se puede encontrar lo que se suele llamar *punto medio*, debido a que se da en la mitad del acto y permite dar un descanso para reflexionar sobre acciones pasadas y prepararse para superar los conflictos de la historia. El fin del segundo acto es marcado por el segundo *plot point*, el cual marca la parte final de la historia, ya que el conflicto principal planteado en los actos anteriores cambia drásticamente de dirección.

El último acto es el del desenlace, en el que “después de sembrar de datos desde el principio que deberán quedar resueltos y explicados, al final ha de quedar algo en el aire, que no cierre la película totalmente” (Sánchez 2011: 47-48). En el tercer acto se encuentran el clímax y el desenlace, propiamente dicho; ambos permitirán darle un final a la historia. El clímax es el punto culminante de la narración, pues se verán las últimas acciones por parte del protagonista para resolver el conflicto principal. Luego de este vendrá el desenlace, que nos mostrará el final del relato.

En conclusión, en la narración audiovisual también se encuentra una estructura aristotélica dividida en tres actos: planteamiento, nudo y desenlace. El inicio y fin del segundo acto está marcado por dos *plot points*, los cuales harán cambiar el rumbo de la historia e incrementarán los conflictos. En esta investigación los dos *plot points* serán importantes para poder analizar el diseño de sonido minimalista que utiliza Michael Haneke.

2.2. El sonido en la narrativa audiovisual

Al hablar de productos audiovisuales se toma en cuenta con un peso de igual magnitud tanto la parte visual como la parte sonora, ya que juntas se complementan para lograr comunicar. Es por eso que en esta parte del marco teórico se expondrá el paso del cine mudo al sonoro, los elementos de una banda sonora, así como las distintas características del sonido. Además, se presentarán las significaciones que puede tener el sonido dependiendo de las distintas características que este puede poseer, como la de naturaleza, procedencia, color sonoro conceptual, entre otras. Como menciona Michel Chion, el sonido no es un simple agregado a la imagen sino que aporta según sea el formato en el que se presente (1993: 22).

2.2.1. Del cine mudo al cine sonoro

Cuando se inventó el cine en 1895 este fue solo visual, ya que al ser una seguidilla de imágenes capturadas a manera de fotos, no había audio. Esto poco a poco se fue mejorando, no solo en lo que se refiere a la calidad de la imagen, sino que se implementó el uso del sonido gradualmente. Desde los inicios, “[...] el cine ha usado a la música como un elemento de acompañamiento. Así ocurrió en el periodo silente, cuando las orquestas o los pianistas contratados por la sala se dedicaban a crear los aires musicales considerados más aptos para colorear los climas de acción, intensificar el drama o crear los remansos románticos” (Bedoya 2003: 194). Es así que la música cumplía dos funciones: primero, la música usada tenía como característica ser empática con la narración, por lo que aportaba a crear atmósferas y ayudaba a la narración; segundo, servía para cubrir el sonido que hacían las máquinas reproductoras de las cintas de video.

El cine fue creciendo como industria y mejorando cada vez más. Para el año 1926 ya había una “[...] plenitud del arte cinematográfico mudo. Hollywood vivía tiempos dorados de prosperidad y la demanda del público no exigía más de lo que por entonces la producción de los estudios le ofrecía” (Gubern 1989: 195). Como se menciona, la creciente industria cinematográfica permitía una alta producción de películas a la que los espectadores se acostumbraron.

Sin embargo, a todos no les iba muy bien en esta industria, como menciona Gubern, los hermanos Warner estaban al borde de la bancarrota, por lo que decidieron arriesgarse probando un invento del ingeniero americano Lee de Forest, el cual era una válvula que amplificaba el sonido lo suficiente para las salas de cine de ese entonces. Siendo este su último recurso, decidieron apostar por la novedad de introducir el cine sonoro al ya acostumbrado espectador del cine mudo (1989: 195).

Es así como comenzó el declive del cine mudo, a la par que el cine sonoro comenzaba a ganar más espectadores. En ese momento se había avanzado mucho en lo que

correspondía al lenguaje visual, es decir, con respecto a los planos y movimientos de cámara, ya que se tenía libertad de movimiento al no tener que preocuparse por la parte sonora. No había preocupaciones acerca de si el estudio en donde se grababa estuviera en silencio (lo que permitía que se grabaran distintas escenas en una misma área), si es que el micrófono era el adecuado, si se encontraba a una distancia adecuada con respecto al actor, o si es que se veía el micrófono en el encuadre de la cámara. Esta libertad permitió que el lenguaje visual pudiera experimentar e innovar.

Con la introducción del audio también aparecieron nuevas preocupaciones, lo que hizo retroceder al lenguaje visual para adaptarse a trabajar en ambos campos, la imagen y el audio. Como menciona Gubern, “los cambios, al principio, fueron decididamente negativos. Encerrada en pesados blindajes insonoros, la cámara retrocedió al anquilosamiento e inmovilidad del protohistórico ‘teatro filmado’ [...]” (1989: 197). Al ser desde entonces necesario grabar lo que sucede en cada escena, no solos los trabajadores tenían que mantener el silencio, sino que también la cámara con la que se filmaba debía ser silenciosa para que no interfiriera con la narración.

Con este cambio en la industria cinematográfica, los encuadres parecían filmar obras de teatro, ya que la cámara optaba por tener encuadres inmóviles y amplios para evitar que se grabara el sonido de la cámara en la cinta de grabación. Gradualmente se fueron superando estos obstáculos, lo que permitió que la cámara recuperara la movilidad que había logrado, al mismo tiempo que los mismos trabajadores aprendían a trabajar en este nuevo mundo del cine sonoro.

Con el cine sonoro también hubo mejoras en la narración, ya que “[...] al incorporar la palabra, el cine se veía capaz de abordar conflictos y personajes mucho más sutiles y complejos que los que permitía la sola imagen, cuyo lenguaje visual había llegado al límite de su evolución y madurez creadora en la obra de los grandes maestros” (Gubern 1989: 201). Es así que se fue entendiendo que el sonido podía ser más que un acompañante de lo visual, que podía llegar a ser una parte fundamental e igual de importante.

El sonido en los productos audiovisuales no siempre ha sido apreciado como se debe, ya que se solía dar más importancia al lado visual. Fue un proceso en el que se iba descubriendo y entendiendo que el sonido podía aportar a desarrollar las historias en otro nivel. Luego de muchos años y de varios avances tecnológicos visuales y sonoros, se puede decir que el sonido es valorado por su aporte a la narración.

2.2.2. La banda sonora y sus elementos

En el cine sonoro está incorporada la llamada banda sonora y se presenta como una combinación de elementos múltiples: ruidos, voz humana, música. La mezcla de ellos da lugar a la composición sonora que acompaña siempre la percepción visual, aun cuando la pantalla se mantenga oscura, como ocurre en algunas películas experimentales. Por eso, la perfección filmica es audiovisual y se sustenta en combinaciones entre imágenes y sonidos para crear efectos expresivos diversos (Bedoya 2003: 185).

Al hablar de la banda sonora y, específicamente, sobre los elementos de la banda sonora se tomará como base la descripción que hace la sonidista Rosa María Oliart, ya que incluye el silencio como un elemento más en la banda sonora. Como menciona Oliart, “cada elemento interactúa con los otros y cumple según el sentido de lo narrado diferentes roles como aporte del lenguaje sonoro al lenguaje visual” (Oliart s/f: 1). Los elementos de la banda sonora que se explicarán a continuación son: la palabra, las atmósferas, los efectos, la música y el silencio.

El primer elemento a describir es la palabra, la cual Oliart divide según lo que pueda comunicar. Siendo principalmente la palabra una fuente de transmisión de información e ideas, “[...] 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” (Oliart s/f: 1). La palabra es una parte importante de la banda sonora, ya que, desde la inclusión del sonido en las producciones audiovisuales, estas son verbocentristas, es decir, que la atención de estas se centra especialmente en la voz. Además, “[...] los

diálogos pueden también presentarse en off, teniendo en el campo visual un espacio vacío o poblado por objetos o sujetos que no son los que intercambian palabras.” (Bedoya 2003: 193)

El segundo elemento de la banda sonora son las atmósferas, que tienen un papel crucial al momento de hablar de la continuidad y emotividad del producto audiovisual, ya que “[...] informa denotativamente, al ubicarnos en un tiempo y espacio determinados y connotativamente, porque puede adjudicársele una carga dramática a esa sonoridad” (Oliart S/f: 4). Según sea denotativa o connotativa la atmósfera, se puede clasificar de dos maneras: atmósfera de continuidad y atmósfera dramática, respectivamente. Como se ha mencionado, la atmósfera de continuidad es usada para mantener la continuidad y fluidez en los planos y el relato en general; mientras que la atmósfera dramática es la que se usa metafóricamente para generar sensaciones creando un ambiente diferente, que las atmósferas de continuidad no pueden lograr.

Los efectos tienen una función básica, la cual es “[...] apoyar sincrónicamente a las imágenes, en el plano informativo, pero los efectos pueden tener también una significación connotativa [...]” (Oliart S/f: 7). La significación connotativa se da según sean usados los efectos, la intensidad, la cantidad, entre otros factores. Los efectos también pueden “[...] integrarse armónicamente a la música o cubriendo las pausas de diálogos, interactuando plásticamente con los otros elementos de la banda sonora, pasando de cumplir una función meramente informativa a cumplir una función estética” (Oliart S/f: 7). En esta investigación se diferenciará dos tipos de efectos: los efectos de presencia y los efectos puntuales, clasificación descrita previamente por Inés Valenzuela (2012). Por un lado, serán llamados “efectos de presencia” los efectos que dan información sobre la presencia de los personajes, por ejemplo, los pasos, respiraciones, entre otros. Por otro lado, serán llamados “efectos puntuales” los que correspondan directamente con el sonido que genera un objeto o acción.

El cuarto elemento es la música, que ha sido usada desde los inicios del cine, mucho antes de que se creara el sonido integrado a la imagen en los productos audiovisuales. Es así que podemos definir la música como un elemento sonoro que “[...] no transmite

información conceptual, sino que genera una sugestión de sentimientos o estados de ánimo [...] [como] un elemento informativo, [que] no transmite conceptos, sino sensaciones o afectos” (Oliart S/f: 11). Como se mencionó en anteriormente, la música era tocada por orquestas no solo para generar sensaciones y narrar la historia -es decir, tenía una característica empática con la narración-, sino que también era usada para ocultar el sonido del proyector.

Las sensaciones que puede generar dependen de las imágenes que la acompañan en ese momento, por lo que la música se puede dividir en dos tipos según lo que genere, puede generar un efecto empático o un efecto anempático. El efecto empático se da cuando “la música [...] se adhiere al sentido sugerido por la escena visual [...]” (Oliart S/f: 11), es decir, que la música va acorde lo que se está viendo, acompaña y refuerza la narración de la historia. El efecto anempático se da cuando la música no acompaña la narración, sino que genera un contraste con la imagen y le da una significación diferente.

La música también se divide en dos dimensiones: música diegética y música extradiegética. La música diegética es la música que proviene de la propia historia, es decir, sea fuera o dentro del encuadre, los personajes son conscientes de que la música está ahí. Mientras que la música extradiegética es aquella que los personajes no escuchan y no forma parte de la historia al no sonar como parte de la misma, sino más bien es la música se ha puesto luego para acompañar y generar sensaciones; solo los espectadores son conscientes de esta. (Oliart s/f: 13)

El último elemento de la banda sonora es el silencio, el cual tiene un papel importante en la presente investigación, ya que se considera como un elemento intensificador de los otros elementos. Para definir este concepto se tomará como base no solo a Rosa María Oliart en *Los elementos de la banda sonora* (S/f), sino también a Tomás Gistau en *El silencio* (2013), a Gustavo Montes en *El silencio en el diálogo cinematográfico* (2009) y a Ricardo Bedoya en *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento* (2003). Como menciona Bedoya, al estar “[...] acostumbrados a sentir la presencia simultánea o sincrónica de imágenes y sonidos, la ausencia absoluta de

estos últimos crea un efecto notorio, a menudo muy significativo” (Bedoya 2003:207). El silencio en la vida cotidiana es entendido como la ausencia de todo sonido; sin embargo, en las producciones audiovisuales al hablar de silencio se puede hacer referencia a dos tipos de silencios: el silencio absoluto y el silencio selectivo.

El primero de los términos hace referencia a un “[...] silencio absoluto y prolongado, causado por la anulación o dejación transitoria de la banda sonora, [que] connota las ideas de desolación, vacío o muerte” (Bedoya 2003: 208). En este tipo de silencio los otros cuatro elementos sonoros no están presentes, siendo el silencio el único elemento que prevalece.

El segundo término, como menciona Tomás Gistau, se suele referir a una reducción de los elementos sonoros que no aportan a la narración de ese momento, creando de esa manera texturas y atmósferas. Es decir que el “[...] silencio selectivo de alguno de los elementos de la banda sonora en privilegio de los otros, [...] para darle a la mezcla momentos densos y cargados así como momentos claros y apacibles” (Oliart S/f: 15). Los elementos sonoros que se suelen reducir o ausentar son generalmente la voz y la música, lo que hace más notoria la presencia de los ambientes y de los efectos.

Al silencio que se da mediante la ausencia de diálogos, según Gustavo Montes, lo podemos denominar “silencio narrativo”, ya que “[...] en estos casos, conduce la narración, dirige los acontecimientos hasta su desvelamiento y las consecuencias derivadas del mismo” (2009:1). Los tipos de silencio narrativo son dos: los relatos de impostura y los relatos de desvelamiento. Por un lado, el primer tipo de relato se da cuando un personaje se mantiene sin hablar para mantener un secreto, mientras que los otros personajes tratan de hacerlo hablar; por otro lado, el segundo tipo de relato se da cuando un personaje actúa para que el que se mantiene sin hablar, guardando un secreto, lo haga. Esta última definición de silencio será usada para acuñar el término de “diseño de sonido minimalista connotativo”, el cual se explicará más adelante al igual que el término “diseño de sonido minimalista denotativo”.

Es así que la banda sonora se conforma por cinco elementos sonoros: la voz, la música, los efectos, los ambientes y el silencio. Estos elementos sonoros presentan características que aportan de distinta forma a la narración audiovisual, para que se llegue a transmitir el mensaje de la manera deseada. Estas características serán mencionadas a continuación.

2.2.3 Características de los elementos de la banda sonora

Las características que se mencionan y describen en este subcapítulo serán utilizadas para realizar el análisis sonoro de las secuencias elegidas y para poder tener un entendimiento más minucioso del comportamiento de los elementos sonoros.

2.2.3.1 Espacio sonoro y planos sonoros.

Los cinco elementos sonoros que conforman la banda sonora tienen distintas características que ayudan a narrar la historia de la manera deseada. Los términos “espacio sonoro”, “perspectiva” y “plano sonoro” están estrechamente relacionados, por lo que es importante definir hasta dónde llega cada uno, ya que estos serán utilizados en la matriz para poder realizar el análisis sonoro.

Para definir el término “espacio sonoro” se toma como base la definición que Ángel Rodríguez presenta en su libro *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual* (1997). En este, él menciona que, al ver un producto audiovisual, la mayoría de las veces el origen de los sonidos y las distancias sonoras que escuchamos no corresponden a las imágenes que vemos, ya que todo pertenece a la narrativa audiovisual. Sin embargo, nos dice que debido a la experiencia que el espectador tiene se puede reconocer la dirección del origen de los sonidos, la distancia que existe entre la fuente y el receptor, además de recrear la dimensión espacial donde se localiza la fuente. Esto permite lo que el autor llama “una

sensación espacial”, que se hace presente al relacionar la influencia que el espacio hace sobre los elementos, como generar reverberación, direccionalidad, entre otras (Rodríguez 1997: 227- 228). Es así que nos referimos con *espacio sonoro* a la sensación espacial que se tiene sobre los distintos elementos sonoros dentro de un producto audiovisual.

Cuando se habla de planos sonoros, no se puede decir que hay una manera exacta de definir cuándo se pasa de un plano a otro, como sí se puede en los planos visuales al tener una referencia en la imagen; el plano sonoro es más subjetivo y abstracto. Es así que los planos sonoros definen la relación que hay entre la imagen y el sonido, ya que “la función básica del plano sonoro es la definición de la relación espacial entre el radioyente y el objeto de percepción” (Balsebre 1994: 148). Sabiendo esto, se pasará a explicar cómo serán utilizadas las definiciones de los distintos planos sonoros.

Para describir los tipos de planos se tomará la explicación que Josep Prósper Ribes hace en su libro *Elementos constitutivos del relato cinematográfico* (2004) y la explicación de Alfredo Casanellas en su libro *La dinámica del lenguaje radioperiódístico. Manual de la imagen sonora* (2010). Estos autores son la base de esta clasificación, ya que ellos diferencian cuatro tipos de planos sonoros según la distancia que hay entre la fuente sonora y el micrófono. Es así que se tienen cuatro planos sonoros: plano detalle, primer plano, segundo plano o plano medio y plano general.

Los planos más cercanos son el plano detalle y el primer plano. El plano detalle será utilizado para referirse a sonidos que provienen de una fuente muy cercana al micrófono. Este tipo de plano se suele utilizar para realzar sonidos importantes y peculiares, así como para mostrar una conversación íntima, entre otras opciones. El siguiente tipo de plano se le conoce como primer plano sonoro. Una de las características de este plano es la distancia entre la fuente sonora y el micrófono, la cual puede oscilar entre los treinta centímetros y los dos metros, característica de una conversación habitual.

Los planos más alejados son el segundo plano y el plano general. El plano sonoro que le sigue es el segundo plano. La distancia entre la fuente sonora y el micrófono varía

entre los dos metros y los cinco metros. El sonido está en un segundo término, por debajo del primer plano. Todavía es inteligible una conversación en este plano. El último plano es el del plano general sonoro. Este tipo de plano es utilizado para generar ambientes, ya que la distancia entre la fuente sonora y el micrófono es amplia, lo que hace que la intensidad sea débil. En este plano sonoro una conversación ya es ininteligible.

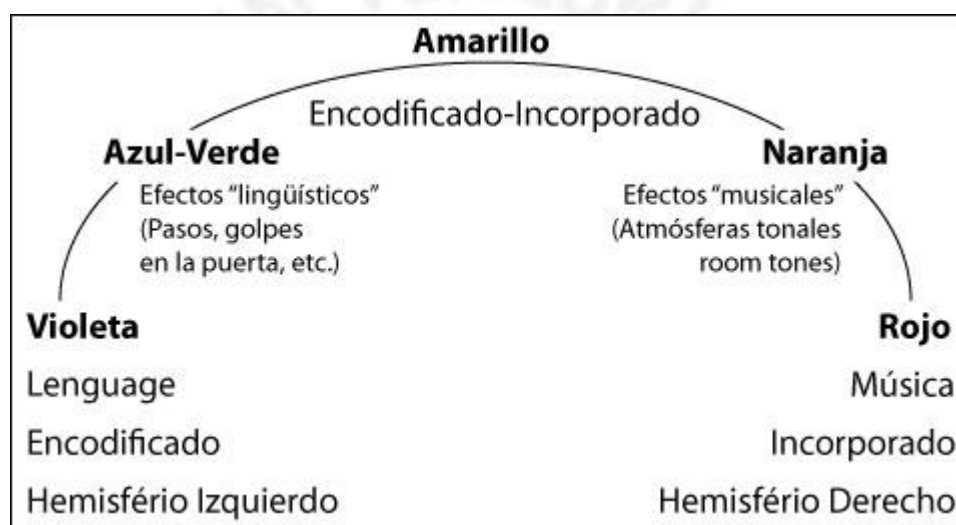
En conclusión, cuando se hable de planos sonoros, nos estaremos refiriendo a alguno de los cuatro tipos de planos sonoros descritos: plano detalle, primer plano, segundo plano o plano medio y plano general. Para saber a cuál de ellos se hace referencia será necesario tomar en consideración la distancia de la fuente sonora y el contexto.

2.2.3.2 Ley de dos y medio - Color sonoro conceptual

La ley de dos y medio fue creada por Walter Murch (1989), en la que se basa para clasificar y entender en qué medida cada elemento de la banda sonora transmite información y emotividad. Para ello habla del *sonido encodificado* y *sonido incorporado*. Como menciona Murch, el primero hace referencia al diálogo, ya que uno tiene que “[...] extraer el significado que hay dentro de él” (1989); mientras que el segundo es con la música, ya que “[...] su sonido es experimentado directamente, sin que ningún código intervenga entre uno y ella” (1989), y la persona que lo escucha lo asimila sin necesidad de códigos.

A partir de acá es dónde Murch introduce el término del *color sonoro conceptual* para clasificar los elementos y la cantidad de información que lleva. Para el *sonido encodificado*, que es diálogo puro, ubicado a lado izquierdo, le da el color violeta; mientras que para el *sonido incorporado*, que es la música pura, ubicado al lado derecho, le da el color rojo. Mientras que los efectos sonoros serían un híbrido, encodificado-incorporado, ya que en su mayoría suelen ser música y lenguaje, a los cuales se les otorga el color amarillo.

En este espectro de colores que va desde el violeta al rojo, también se encuentran dos intermedios. Entre el lenguaje encodificado y los efectos sonoros se ubica el color azul-verde, el cual se otorga a los efectos “lingüísticos”, es decir, efectos que llevan un lenguaje encodificado. Un ejemplo puede ser el que propone el mismo Murch, “El ruido de nudillos golpeando a la puerta, por ejemplo, podría ser un micro-lenguaje ‘azul’ que dice: ‘¡Hay alguien aquí!’” (2005). Mientras que entre los efectos sonoros y la música también hay un intermedio para los ambientes sonoros, al cual se le da el color naranja.



(Murch, Walter. 1989. Consulta: abril de 2014. <<http://filmsound.org/murch/claridad.htm>>)

Teniendo en cuenta cómo se distribuyen los colores según el tipo de información que contenga el elemento sonoro, se puede hablar de la ley de dos y medio, que también propuso Murch tomando como base lo anterior. “Así como un cuadro bien balanceado tendrá una interesante y proporcionada paleta de colores de partes complementarias del espectro, así el sonido de una película aparecerá balanceado e interesante si esta hecho de una bien proporcionada paleta de elementos de nuestro espectro de ‘colores sonoros’” (Murch 1989, 1).

Como menciona Murch, se tiene que balancear bien la cantidad de sonidos según su color para que se pueda entender y apreciar, ya que al no dosificar y elegir la cantidad justa habría tanta información que no se podría extraer toda la información y se perdería algo de esta. Teniendo en cuenta esto creó la ley de dos y medio, en la que menciona la cantidad justa para que se puedan entender los elementos sonoros. “Pareciera que el sonido Encodificado (el lenguaje) es negociado principalmente en el lado izquierdo del cerebro, y que el sonido Incorporado (la música) es tomado a cargo del lado derecho” (1989: 3).

Esta ley se basa en la cantidad de capas sonoras que el cerebro es capaz de procesar, la cual es de una por cada lado; es decir, por el lado izquierdo, el sonido encodificado (diálogos), y, por el lado derecho, el sonido incorporado, ya que de ser más sonidos ambos hemisferios lo confundirían. A esto se le agrega el sonido híbrido de los efectos sonoros, que son encodificados-incorporados, y, que al no ser puros de algún lado del hemisferio, no interfieren con el proceso de entendimiento. Ahí se arma la ley de dos y medio, un sonido incorporado, uno encodificado y uno encodificado-incorporado.

Sin embargo, al tener el espectro de colores ya antes mencionados, Murch nos dice que no es conveniente usar más de un sonido del mismo color, pero lo que sí se puede hacer es usar el color intermedio. Es decir que se puede utilizar el color verde-azul, que son los efectos lingüísticos, y el color naranja de los sonidos ambientales, para complementar el espectro de color. Ahí tendríamos cinco capas de sonido de diferente color y que sonoramente no compiten entre ellas.

Esta identificación de los sonidos de acuerdo a un color nos permite ubicar y describir cómo se plantea el diseño sonoro de los productos audiovisuales y, específicamente, las secuencias elegidas para el análisis sonoro.

2.2.3.3 Naturaleza y procedencia sonora

Otra de las características de los sonidos es la naturaleza y procedencia de estos, para lo cual se tomará la distinción que se menciona en *El arte cinematográfico. Una Introducción* (1995) de Bordwell y Thompson. Los autores mencionan que la naturaleza del sonido puede ser diegética o no diegética (también llamada “extradiegética”); mientras que su procedencia, con respecto a la imagen que vemos en el encuadre, puede ser *on*, *off* u *over*.

Al hablar de naturaleza sonora nos referimos a la procedencia del sonido, la cual puede ser del mundo de la narración o externa a ella, es decir, si el sonido pertenece al mundo de los personajes y es percibido por ellos o si, por el contrario, solo es percibido por el espectador. Para el primer caso, en el que “[...] la fuente de un sonido es un personaje o un objeto perteneciente al espacio de la historia de la película, le llamaremos sonido diegético” (Bordwell y Thompson 1995: 307), mientras que se llamará “sonido extradiegético” cuando el sonido “[...] procede de una fuente externa al espacio de la historia” (Bordwell y Thompson 1995: 307).

En cuanto lo que se refiere a la procedencia del sonido, se va indicar si la fuente del sonido que escuchamos proviene o bien desde dentro del encuadre o bien desde fuera de ella, es decir, si es que la fuente del sonido la podemos ver en el encuadre o si, por el contrario, solo podemos escuchar pero no ver la fuente. Estas opciones se pueden nombrar de tres maneras: *on*, *off* y *over*. Para nombrar estas opciones se tiene que tomar en cuenta la naturaleza del sonido, ya que según la combinación de la procedencia y la naturaleza de este, se podrá clasificar entre las tres opciones. Por un lado, si el sonido tiene como naturaleza ser diegética, se puede denominar de dos maneras; la primera denominación es *on* que se da cuando la procedencia está dentro del encuadre; mientras que la segunda denominación es *off*, la cual se da cuando la procedencia del sonido está fuera del encuadre. Por otro lado, cuando la naturaleza sonora es extradiegética, este siempre va a tener una procedencia en *over*, ya que, al no pertenecer al mundo de los personajes, la fuente sonora no está dentro del encuadre, está por encima del espacio de la historia.

	DENTRO DEL ENCUADRE	FUERA DEL ENCUADRE
DIEGÉTICO	ON	OFF
EXTRADIEGÉTICO	-	OVER

Es decir que según la naturaleza del sonido, este puede ser diegético y extradiegético, dependiendo de si el sonido es parte de la historia y de si los personajes pueden escucharla, o si solo el espectador tienen esta posibilidad. En cuanto a su procedencia esta puede ser *on*, *off* u *over*, dependiendo de si el sonido proviene desde dentro, fuera del encuadre o encima del encuadre; es por ello que un sonido diegético puede ser *on* u *off*, mientras que el sonido extradiegético puede ser solo en *over*, ya que no pertenece a la realidad de la historia.

2.2.3.4. Particularidades de los elementos sonoros

Cada elemento sonoro tiene atributos significantes que afectan la manera en la que son descifrados. Para poder explicar con más detalle cuáles son las características se va a tomar como base a Stanley Alten, quien señala lo siguiente:

Entre los elementos comunes más significantes para los distintos tipos de sonidos 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).

Estas características, ya sea que algunas estén más presentes que otras, dan información adicional que influye en la forma en la que son recibidas. Debido a la variedad de características y posibilidades, la narración se puede influenciar por la intención de cada elemento sonoro al señalar información nueva no verbal. Las características mencionadas

por Alten son las siguientes: tono, volumen, timbre, tempo, rimo, duración, ataque y declive. Estas características tienen infinitas combinaciones y maneras de interpretarse.

La primera característica es el tono, el cual varía del sonido grave al agudo. Según cuál sea su variación puede señalar diversos estados que se pueden interpretar junto con la narración. Por ejemplo, un tono agudo puede señalarnos un evento mágico o delicado, mientras que un tono grave puede indicar fuerza o misterio. La segunda característica es el volumen, el cual describe el elemento sonoro según la fuerza o debilidad con la que se emita. Según cómo se presente el volumen se puede sugerir intensidad, fuerza o debilidad, cercanía o lejanía, entre otros.

El timbre, también conocido como color del tono, indica tanto la fuente de un sonido como la cualidad sonora del elemento sonoro. Alten señala que la fuente puede ser aflautada, refiriéndose a algo dulce o deseado; metálica, para indicar algo amargo o grandioso; o tímbrica, para señalar poder o una intención dramática, por ejemplo (1994:10). El tempo alude a la velocidad que puede presentar cada elemento sonoro. La velocidad puede variar de rápido a lento y puede señalar premura y excitación o tranquilidad y rutina, entre otras variaciones.

La siguiente característica mencionada por Alten es la duración que posee el sonido. La duración permuta desde una duración prolongada, lo que genera la sensación de tranquilidad o cansancio, a una duración reducida, lo que genera nerviosismo o intranquilidad (1994: 11). Las dos últimas características son la de ataque y decaimiento de un sonido. Por un lado, la primera está relacionada con cómo comienza un sonido, los cuales pueden ser suaves, duros, graduales o bruscos. Si un sonido comienza de manera suave o gradual podría aludir a rutina o aburrimiento, mientras que un sonido que comienza brusco o duro puede sugerir peligro o violencia. Por otro lado, el decaimiento está

relacionado con cómo termina un sonido, “la rapidez con la que un sonido baja desde un cierto volumen” (Alten 1994: 11). Según cómo sea el decaimiento, puede indicar sensación de encierro o decisión, si es rápido, mientras que un decaimiento lento puede señalar incertidumbre o delicadeza.

Es primordial indicar que estas características pueden tener muchas combinaciones e interpretaciones, por lo que también se deben de analizar de acuerdo al hilo narrativo de cada historia. Alten hace una acotación sobre las características sonoras, sobre las que dice que “sirven para introducir y definir los bloques constructivos del sonido a partir de los cuales el diseñador de sonido modela la estructura y significado auditivo. [...] estas características [...] no sugiere(n) que el diseño del sonido sea prescriptivo o que se desarrolle aplicando fórmulas” (1994: 11). Esto quiere decir que no existe una fórmula para generar ciertas emociones o estados, estos dependen de las características y de la narración.

Las características descritas serán utilizadas para describir cada elemento sonoro utilizado en las secuencias seleccionadas, ya que ayudarán a entender, analizar y comprender cómo está desarrollado el diseño de sonido en función al diseño de sonido minimalista.

2.2.4 Diseñando el sonido en la narrativa audiovisual

[...] lo que Francis Coppola, Walter Murch, George Lucas, y Ben Burt descubrieron es que el sonido empezaba a darle forma a la imagen en la misma medida que la imagen le daba forma al sonido (Thom 1999: 1).

Como se ha mencionado durante los puntos anteriores, en las producciones audiovisuales tanto la parte visual como la sonora son igual de importantes al momento de narrar una historia. Con el pasar de los años las técnicas han ido mejorando, así como también el audio ha ido adquiriendo más importancia de la que en un inicio obtuvo. Es por eso que al igual que la imagen, el audio se diseña según la historia, para que ambas se complementen. A este diseño se le llama “diseño de sonido”, el cual “[...] representa el

estilo artístico global del material sonoro en producción de audio” (Alten 1994: 5), y que va a ser trabajado desde la etapa de pre-producción y permitirá contar la historia sonoramente.

Como menciona Randy Thom, diseñador de sonido, desde la pre-producción se debe “[...] diseñar la película con el sonido en mente, permitir las contribuciones que pueda hacer el sonido para influenciar decisiones creativas en los otros oficios” (1999: 2). No se debe condicionar el audio a la imagen, ni pensarla en la post-producción, ya que el sonido no solo es un acompañante de la imagen, sino que ambos se complementan. En este diseño se usan los distintos elementos de la banda sonora según se plantee contar la historia, ya sea usando todos los tipos de elementos o escogiendo algunos, según sea lo que se quiere lograr.

Al hablar de diseño de sonidos nos referimos a cómo es que va a sonar la película, es decir, a qué atmósferas se van a crear, qué elementos se usarán y en qué determinados momentos, entre otras posibilidades. Es por ello que estamos de acuerdo con Alten cuando este dice que “el sonido tiene un poder innegable para dirigir nuestra atención a una imagen y transformar nuestra interpretación de esta; para crear expectativas; y para recalcar una idea o una emoción” (1994: 267). Es así que al planificar un diseño de sonido para los productos audiovisuales se puede decidir la mejor opción para enfatizar o suavizar acciones que ayudan a contar la historia según el estilo que se haya decidido en la narración.

Es entonces, por lo mencionado párrafos atrás, importante tener presente que el diseño de sonido es el responsable de cómo se va escuchar el producto audiovisual -si va a tener predominancia algún elemento sonoro sobre otro-, lo cual le dará un carácter especial a la narración. Para entrar a profundizar en este punto primero se hará mención a lo que nos referimos al hablar de minimalismo, para luego pasar a describir el diseño de sonido minimalista.

2.2.5. Mezclando los elementos de la banda sonora ejemplo

La mezcla es en sí misma un proceso creativo. Como se puede desprender de los capítulos anteriores, sobre unas mismas bandas sonoras armadas, pueden surgir infinitas opciones de mezclarlas, priorizando unos elementos sobre otros, eliminando algunos o dándole distintos efectos a cada sonido en particular (Oliart s/f: 28).

Una definición importante para poder entender de manera más completa el diseño de sonido minimalista característico de Haneke, es la mezcla sonora. La etapa de mezcla final se da en la postproducción y como paso último luego de la edición, en la que se han seleccionado y ubicado los elementos sonoros que se van a utilizar. Como menciona Oliart, “lo que interesa no es el nivel absoluto de los sonidos puros, sino la relación con el nivel los sonidos que lo preceden o acompañan.” (s/f: 29). Es decir que en esta fase se da prioridad al desarrollo de la relación de los elementos sonoros entre sí mismos, como las combinaciones de los elementos sonoros, como se presentan y salen de la narración, duración de cada elemento, niveles de audio entre los elementos y si son procesados para modificar su sonoridad.

Como se ha mencionado previamente, la teoría de “dos y medio” de Walter Murch nos indica “[...] que el cerebro humano puede percibir simultáneamente elementos sonoros de diferentes especies, pero si recibe más de “dos y medio” elementos de la misma especie, estos ya se convierten en un grupo y son inaprensibles individualmente“ (Oliart s/f: 28). Es por eso que al momento en el que se realiza la mezcla sonora, se tiene que seleccionar cuáles de los elementos sonoros son los que más aportan a la narración audiovisual. Además, a cada elemento sonoro se le otorga una personalidad que al relacionarse con otros elementos sonoros, nos da información narrativa.

La mezcla sonora es la “[...] etapa cumbre de la sonorización donde se le dará a todos los elementos sonoros el balance de nivel adecuado, la ecualización, rever, compresión y otros

efectos en función de la combinación de los sonidos simultáneos entre sí” (Oliart s/f: 27). Es por ese motivo que la mezcla sonora permitirá que se pueda identificar, describir y analizar las distintas características que los elementos sonoros toman en el producto final audiovisual y los cuales tienen información que refuerza la narración.

2.4. Estilo cinematográfico de Michael Haneke

Michael Haneke es uno de los directores más representativos del cine contemporáneo de Europa, ya que tiene ciertas características que hacen único su trabajo. Haneke pertenece a un grupo de directores, los cuales no se pueden agrupar en un estilo específico, ya que una de las particularidades del cine contemporáneo es la variedad de estilos que cada autor le impregna a su trabajo. Es por ello que para poder entender un poco mejor el trabajo de Michael Haneke se explicará brevemente la evolución del cine europeo a través de los años hasta llegar al cine actual, para luego hablar sobre la narrativa audiovisual de Michael Haneke.

2.4.1 Cine europeo contemporáneo

El cine ha pasado por distintas etapas en las que ha ido evolucionando con el pasar de los años hasta llegar a lo que conocemos como cine contemporáneo. Gilles Lipovetsky menciona en su libro *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna* cuatro momentos del cine, siendo el último de estos el cine actual. Antes de pasar a hablar sobre el cine contemporáneo, algunas de sus características y algunos representantes, se hará un breve recuento del cine por las tres etapas previas (2009: 15-21).

La primera etapa del cine se da a partir de la década del veinte, en la que el cine comienza a buscar su propia identidad dentro del arte. En un inicio el teatro es el referente principal, con este se intenta enriquecer las actuaciones de manera expresionista para

compensar la ausencia del sonido. Es en esta etapa en la que también se van desarrollando nuevas teorías y técnicas narrativas.

La segunda etapa va desde la década del treinta hasta la del cincuenta, la cual es llamada también “el periodo de cine clásico”, este estuvo caracterizado por el uso de estudios para la filmación de las películas. El gran cambio en esta etapa es la invención del sonido incorporado en las filmaciones, lo que genera que se busquen nuevas técnicas narrativas que se adapten a un nuevo lenguaje cinematográfico. Se busca que el espectador participe de la historia al mostrar un esquema narrativo progresivo, en el que este tiene una presencia omnisciente.

La tercera etapa se desarrolla entre los años sesenta y setenta, y es considerada como el momento del cine moderno. Este momento está marcado por el desarrollo de vanguardias como la *Nouvelle Vague* en Francia, el *Free Cinema* inglés y el *Cinema Novo* en Italia. En estas décadas se ve un gran cambio en la estructura narrativa, se experimenta en el montaje, se exploran nuevos temas, se busca usar locaciones reales y exteriores, de manera que se quiebran los límites antes establecidos hacia un cine más libre. Se trata de una etapa de renovación en todos los aspectos.

El cine contemporáneo tiene su inicio a partir de los años ochenta y continúa hasta la actualidad. Se puede decir que es la cuarta etapa del cine. Este momento se caracteriza por la alteración de todas las áreas cinematográficas. A diferencia de la etapa anterior, no solo la producción y el proceso creativo cambia, sino que también cambia la distribución y el consumo cinematográfico. Para mencionar las características que más destacan del cine contemporáneo se utilizará el libro *Historia del cine y de otros medios audiovisuales* de Francisco Zubiaur (1999).

Como se ha mencionado, el cine contemporáneo alteró las bases sobre las que el cine moderno se desarrolló. El cine comenzó a abarcar y a especializarse en temas que no habían sido tocados ni el cine ni en la televisión, como son la violencia, el terror y el sexo,

abriéndose camino a través del cine moderno. De igual manera, para desafiar a la televisión, cuyo contenido es para un público masivo, en esta etapa el cine apuesta por el cine de autor, y de esa manera realiza un cine selecto e ilustrado. Esto también tuvo repercusiones en las salas de proyección, ya que en lugar de utilizar una sala amplia para una sola película, las salas se redujeron para públicos con distintos gustos.

Una variación importante también se da en los temas empleados, ya que “[...] a partir de 1970, surgen una serie de ‘cuestiones ético-sociales’ que, si bien por separado ya habían estado presentes a lo largo de la historia del cine, en estas últimas décadas reaparecen simultáneamente formando un original entramado” (Zubiaur 1999: 465). Esto se ve reflejado en historias que se centran en mostrar los dos mundos del individuo: el mundo interno, al cuestionarse el sentido de la vida; y el mundo externo, al ser parte de una colectividad con una organización política. Se manifiesta también un interés por la historia y esencia de las naciones hasta llegar a la raíz de los conflictos (Zubiaur 1999: 465).

Al igual que en distintas partes del mundo, el cine contemporáneo en Europa Occidental también presenta las características mencionadas párrafos atrás; sin embargo, hay que agregar algunas particularidades que solo se desarrollan en esta área. Zubiaur menciona dos puntos que la diferencian, entre las que se encuentra “[...] la emergencia de nuevos directores que logran la aceptación internacional dentro de un tipo de cine más culto [...]” y las “[...] características nacionales, como el realismo y la tradición teatral de cine británico, el cine de autor francés y alemán, el film sociopolítico italiano o el preciosismo nórdico [...]” (1999: 470). Estas características se pueden apreciar en la cinematografía de Michael Haneke, de la cual se hablará más adelante. Primero se precisará a lo que nos referimos al hablar de cine de autor.

2.4.1.1 Cine de autor

El filme se considera testimonio de una personalidad. [...] Es el lugar donde se depositan los sentimientos, obsesiones y pensamientos de un individuo que se expresa con la imagen y el sonido [...] (Casetti 2000: 97).

El cine de autor es uno de los movimientos más resaltantes dentro del cine contemporáneo, ya que es una etapa en la que los directores sienten mayor libertad para expresarse. Si bien es cierto que la teoría de autor “[...] fue señalado ya, desde 1956, por la influyente revista *Cahiers du Cinéma* con su pregonada *politique des auteurs* al exigir que los directores expresaran sus propios universos creativos y obsesiones personales, que actuaran como guionistas y realizadores de sus películas y eludieran los condicionamientos industriales [...]” (Gubern 1975: 37). Es a partir de la década del cine contemporáneo en la que se puede ver esta teoría aplicada por distintos directores. Lo que resulta en una gran diversidad productos audiovisuales.

Es necesario revisar brevemente a qué se refirió desde sus inicios en el cine moderno para entender mejor a lo que se refiere el cine de autor en el cine contemporáneo. Para esto se toma como referencia a Francesco Casetti. Antes de que la teoría del autor comenzara a desarrollarse, la atención no iba hacia el director sino hacia el productor, escenógrafo o actor. Al comenzar a aplicarse esta nueva teoría, el director es el que le da el prestigio al producto con su firma, elevando su nivel a la de artista que le otorga su esencia a la obra. Como menciona Casetti:

La “politique des auteurs”, que constituye la línea cultural de *Cahiers* desde mediados de los años 50, representa la perfecta ejemplificación de ese principio. [...] el rechazo de la tradición crítica del “contenido”, la atención ya no se dirige a lo que dice (o pretende decir) la obra, sino a cómo lo dice efectivamente; no es el tema, sino el estilo que impregna el filme, lo que revela la actitud y la orientación de su amor (1994: 97).

El uso constante de rasgos narrativos y técnicos por parte de los autores permite que se pueda identificar un sello personal en el que está impregnada la personalidad y esencia de los mismos, haciéndolos únicos.

Como se ha mencionado previamente, el objetivo de estudio de esta investigación es el diseño de sonido minimalista que caracteriza la filmografía de Haneke, en la que resalta la ausencia de música extradiegética, la acentuación de los ambientes, efectos y

silencios, así como el uso de diálogos concretos. Si bien es cierto que en el cine de autor cada artista impregna su sello en sus productos audiovisuales, de manera general se pueden mencionar a algunos directores que utilizan el sonido de manera parecida Michael Haneke para reforzar la narración.

2.4.2 Michael Haneke y las características de su estilo cinematográfico

Michael Haneke es un director de cine, televisión y teatro nacido el 23 de marzo de 1942 en Alemania; sin embargo, es considerado un director de austriaco al poseer dicha nacionalidad por ser el lugar donde creció. Empezó a desenvolverse en el mundo audiovisual en el año 1974 al ser guionista y director de *After Liverpool*, su primer *television*. En 1988 debutó en el ámbito cinematográfico con su película *Der siebente Kontinent*, el cual marca el inicio del estilo narrativo y temático de su filmografía.

Haneke es considerado uno de los cineastas más importantes del cine contemporáneo debido a su singular manera de contar historias que dejan una fuerte impresión en el espectador. Como menciona Aliber Escobar, Michael Haneke es considerado como parte del cine de autor, ya que utiliza un estilo único y reconocible en sus productos audiovisuales, siendo conocido también por su posición crítica frente a la cultura de masas estadounidense, reflejada en los mismos (2013: 173). También indica que las características del cine de Haneke son de fácil reconocimiento, por lo que se le suele otorgar el nombre de “género hanekiano” para agruparlas, en las cuales se menciona las particularidades temáticas, así como del lenguaje audiovisual.

Por un lado, en lo que se refiere a la temática que caracteriza la filmografía de Michael Haneke se puede decir que busca que desconcertar al espectador. José Francisco Montero nos nombra los temas recurrentes en el *género hanekiano*, los cuales son “la representación de la violencia, la soledad e incomunicación en la sociedad actual, el papel que juega la familia en el interior de ésta [...] que procura antes que otra cosa estimular la

reflexión en el espectador [...]” (Montero 2008). Es decir que en la filmografía de Michael Haneke se encuentra una crítica a la sociedad actual, en la que la violencia es aceptada y disfrutada al ser tomada como un hecho común de la vida diaria; también en este se intenta retratar la soledad e incomunicación que se da dentro de las familias y que usualmente se trata de ocultar. Además, los personajes principales suelen ser personas comunes, lo que permite que el espectador logre identificarse con ellos, para luego mostrar una faceta violenta que pocos imaginarían del personaje.

El tema de violencia también se centra en los animales, pues suele haber algún tipo de muerte de estos en su filmografía. Esto se da, ya que es usual que en otras filmaciones se suele fingir el maltrato y muerte de los animales, lo que ocasiona que el espectador sepa que no es real y lo tome como un hecho ordinario. Es aquí donde Haneke nos presenta este tipo de acciones de forma cruda, directa y en un momento de la narración privilegiado, con el fin de mostrar toda la crueldad a la que el espectador se ha acostumbrado.

Estos temas tratados por Michael Haneke son temas habituales que se quieren ignorar. El objetivo de eso es “[...] obligar al espectador a efectuar una serie de reflexiones en torno a la construcción de su mirada [...]” (Ferrando 2012: 959), que lo que vio en las películas no se quede ahí, sino que el espectador, mediante la reflexión, sea consciente de su entorno y critique estos temas.

Por otro lado, en lo que se refiere al lenguaje audiovisual utilizado por Haneke se pueden mencionar particularidades importantes. Los puntos a mencionar están basados en dos autores, Aliber Escobar (2013) y Pablo Ferrando (2012), los cuales permiten presentar el estilo del género hanekiano. Este estilo es reconocido por el uso de planos secuencias largos, el cual le otorga una experiencia similar a la realidad; de igual manera, también son utilizados los planos fijos con reducidos cortes en el montaje. Se puede decir que debido al ritmo lento de la narración se genera un tiempo muerto en el que el espectador reflexiona sobre lo que observa, lo que genera un nuevo sentido a la narración.

La última característica en lo que se refiere al lenguaje audiovisual tiene que ver directamente con el objeto de estudio de esta investigación, el diseño de sonido minimalista. Se puede identificar “[...] el uso de la música justificado, pertinente y no efectista, dado que no usa las piezas para sustituir o exacerbar emociones [...]” (Escobar 2013: 175). Con esto se logra acercarse un poco más a una narrativa directa y real, en la que la música es empleada de manera diegética, cuando es parte del mundo de los personajes y estos son conscientes de ello.

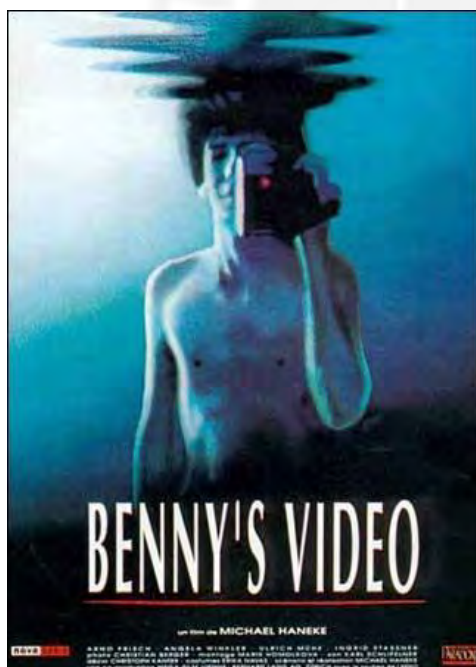
También se debe mencionar el uso de silencios e incremento de la presencia sobre efectos sonoros y ambientes, con lo cual se crean atmósferas específicas acorde a la historia. Por último, como afirma Montero en referencia a los diálogos, se supone que estos deben aportar a entender un mejor el mundo narrativo (Montero 2008); sin embargo, en la filmografía de Haneke estos no aportarán nada trascendental, ya que lo que no se puede decir es el núcleo de la historia, dejándola a libre interpretación del espectador.

Desde 1989 hasta el 2012, Michael Haneke cuenta con una filmografía de 13 películas. A continuación se presentará toda la filmografía de Michael Haneke:



1. El séptimo continente (1989)

Primera película cinematográfica de Haneke, en la que cuenta como una familia austriaca burguesa decide dejar todos los bienes materiales que posee para dedicarse a una vida más espiritual, la cual los llevará a la destrucción de ellos mismos.



2. El video de Benny (1992)

Benny es un adolescente perteneciente a una familia adinerada que sufre por no tener el cariño de sus padres, los cuales, para compensar dicha falta, le regalan un equipo de video. Es con este equipo que grabará cómo asesinan a un cerdo, y queda así obsesionado con tal imagen de manera que esto lo llevará a buscar experimentar esa sensación continuamente.



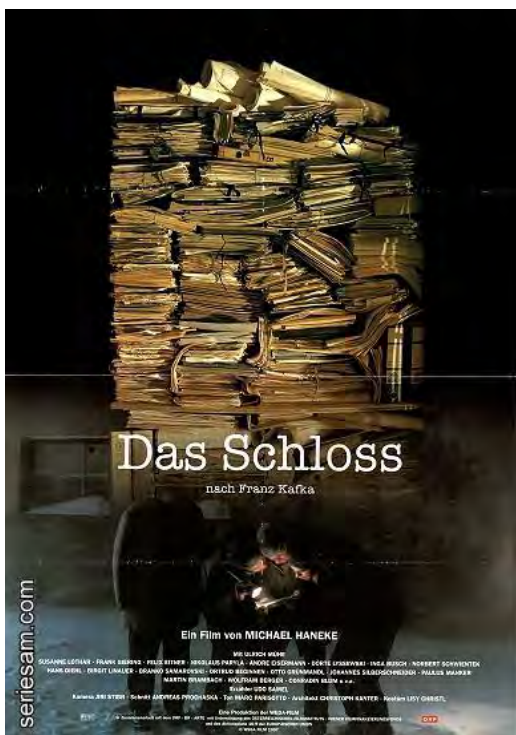
3. 71 fragmentos de una cronología al azar (1994)

Esta película conforma la trilogía de violencia de Haneke, en la cual se ve varias escenas que parecen elegidas al azar, pero que poco a poco el espectador cae en la cuenta de que son parte de una gran historia que lleva hacia un acto de violencia que los afecta a todos.



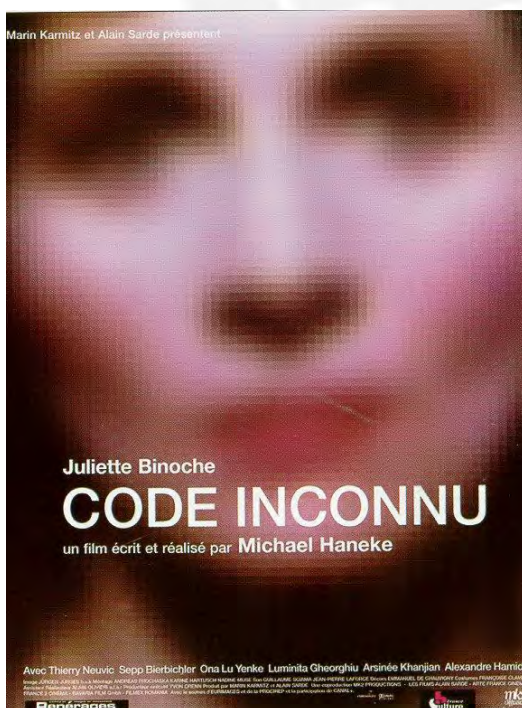
4. Funny games (1997)

Una familia compuesta por tres miembros, mamá, papá e hijo, salen de vacaciones a una casa de lago para tener un momento de descanso. Sus vecinos, un par de jóvenes, los visitan para pedirles algunos huevos, a lo que la familia acepta gentilmente. A medida que pasa el tiempo, la familia comienza a percibir el cambio de comportamiento de los jóvenes, de uno tranquilo a uno sádico, lo que los pondrá en un gran peligro.



5. El castillo (1997)

Basada en la obra homónima de Franz Kafka. Cuenta la historia de un personaje llamado K, que acaba de llegar a un pueblo a trabajar y el cual tratará de entrar al castillo gubernamental del pueblo para descifrar la manipulación de la gente del pueblo.



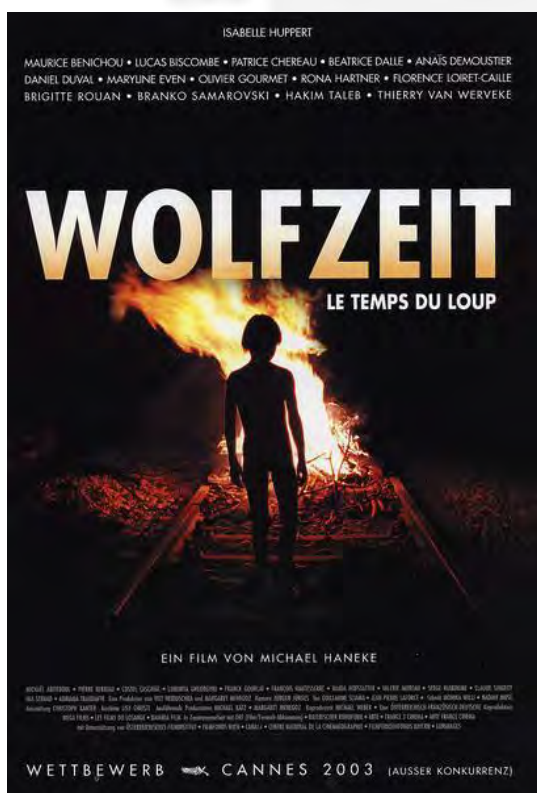
6. Código desconocido (2000)

Es un entrelazado de cuatro historias que se conectan desde un inicio. Anne, una actriz en pleno auge, que camina junto a Jean, hermano de su novio, mientras pasan por un boulevard, le entrega un pedazo de papel arrugado a María, una mendiga. Esto ocasiona que Amador, un profesor de música que pasa por ahí, enfrente a Jean. Esto provoca una pelea que cambiará el destino de los personajes.



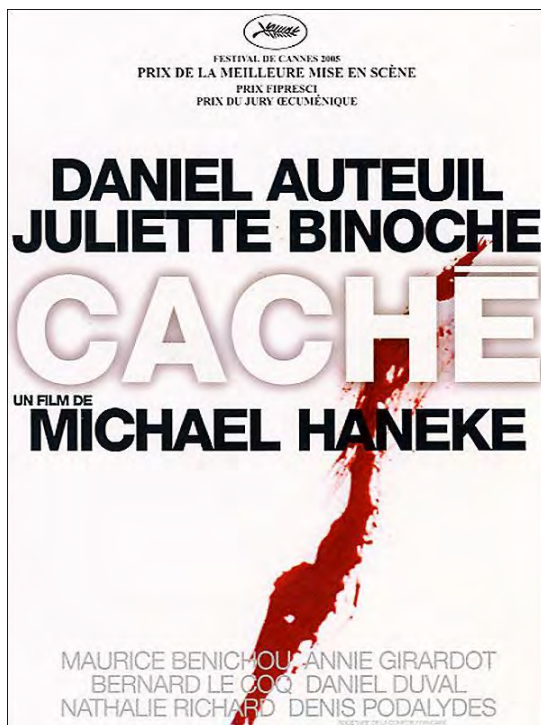
7. La pianista (2001)

Una profesora de piano que vive con su madre, una mujer conservadora y dominante, tiene una doble vida, ya que frente a su familia se muestra como conservadora, mientras que en su otra vida frecuenta cines porno, tiendas sexuales y tiene tendencias masoquistas. Uno de sus alumnos se enamorará de ella al escucharla en un concierto, iniciando un tórrido romance.



8. El tiempo del lobo (2003)

Es una película post-apocalíptica, en la que luego de una gran catástrofe una familia huye de su casa a su casa de campo en busca de refugio. Dicha casa estará ocupada por extraños, lo que ocasiona que la familia busque otra manera de sobrevivir.



9. Caché (2005)

Anne y George son una pareja burguesa que inexplicablemente comienza a recibir videos en los que se ve que los están espiando. Estos videos comienzan a llegar con dibujos que le hacen sospechar a George que son de alguien que conoció en su niñez y busca venganza.



10. Funny games. Remake para Estados Unidos (2007)

Es un remake de la misma película hecha por Michael Haneke en 1997 para el público estadounidense.



11. Das weiße Band (2009)

Cuenta la historia de un pequeño pueblo rural en Alemania antes de la Segunda Guerra Mundial. En el pueblo comienzan a suceder hechos violentos que nadie puede explicar, pero en los cuales se suele ver a niños merodeando cerca.



12. Amour (2012)

Es la historia de Anne y Georges, una pareja de ancianos que viven juntos en un pequeño departamento. Anne sufre un ataque y queda paralizada de un lado del cuerpo, lo que ocasiona que su esposo se ocupe de ella, mientras poco a poco ella va perdiendo sus capacidades, lo cual pondrá a Georges en su situación muy complicada.

Ha sido reconocido varias veces por sus productos cinematográficos desde el 2001 con la película *La pianista* en el Festival de Cannes. Sus películas más reconocidas y premiadas son *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012), con las que ha obtenido Globos de Oro, premios del Festival de Cannes y el Óscar por mejor película en lengua no inglesa. Esta ha sido el principal criterio de selección de las unidades de observación.

2.4.3. El minimalismo y el diseño de sonido de Michael Haneke

2.4.3.1 ¿Qué se entiende por minimalismo?

El término minimalismo “[...] es una etiqueta con la que se designa a un conjunto de movimientos artísticos y culturales, [...] que tuvieron su inicio en algún momento situado entre fines de los años 1950 y comienzos de la década de 1960” (Díaz 2008: 110). Desde entonces, dicho término ha sido usado desde entonces para definir y nombrar un estilo presente en distintos tipos de artes, que sigue vigente en la actualidad. El primero en usar este término fue el filósofo inglés Richard Arthur Wollheim, él se refería al minimalismo como “[...] un arte ‘mínimo’, cuyos productos presentaban el mínimo grado de intervención creativa para poder ser reconocidos como ‘arte’, pasando a primer plano el acto de decisión del artista que los establecía como ‘objetos de arte’ y la reflexión sobre qué sea un objeto artístico” (Díaz 2008: 111). Esta definición será la base para ser aplicada en las distintas artes que entran dentro del conjunto de movimientos artísticos y culturales del término “minimalismo”.

A partir de la definición de Wollheim, distintos autores comenzaron a nutrirla desde distintos puntos de vista artísticos. Para complementar esta definición y contextualizarla, podemos mencionar el impacto que el término generó en Estados Unidos, al iniciar con “[...] la tendencia de Carl André, Dan Flavin o Robert Morris a potenciar la

controversia de la identificación de la obra de arte con el objeto. Desde la perspectiva norteamericana, el minimalismo se observa como un periodo de reacción ante la vulgaridad del Estado de prosperidad y bienestar” (Minguet 2004: 12). Como ya ha sido mencionado, esta corriente artística ha estado presente en distintas disciplinas. A manera de contexto, se mencionará brevemente el impacto de esta en dos de áreas específicas: la arquitectura y la música, las cuales son las más representativas para explicar dicha corriente.

El inicio de la corriente minimalista en la arquitectura no se puede mencionar con exactitud, ya que desde un inicio esta no era aceptada. No obstante, se pueden indicar las características artísticas que marcaron el inicio del arte minimalista y la arquitectura, como “[...] determinados tipos de usos del espacio, recurso a la geometría tridimensional, empleo de materiales industriales, ausencia de color pictórico, procedimientos constructivos o, incluso, diálogo con el entorno” (Maderuelo 2008: 134). La aceptación y aplicación de esta corriente se fue dando recién a partir de finales de la década de los sesenta e inicios de los setenta. Algunos de los arquitectos relacionados con esta corriente son John Pawson, Souto de Moura o Tadao Ando.

En el ámbito musical, la corriente minimalista impactó a partir de la década de los setentas de la mano del compositor y musicólogo Michael Nyman en su libro *Experimental music: Cage and beyond* (1974), al tomar la definición de Wolheim y aplicarla a la música. En dicho libro Nyman define el minimalismo musical como “[...] un estilo y procedimiento compositivo restringido al uso de material armónico y melódico tonal [...], el empleo de procedimientos basados en la repetición, y un criterio reductivo de la actividad y cantidad de material usado” (Díaz 2008: 111). Tomando esta afirmación, se puede decir que la música minimalista está basada en la reducción y repetición. Algunos de los artistas a los que se les asocia a esta corriente en la música son Steve Reich, Philip Glass y Terry Riley.

Luego de explicar cómo se originó el término, a qué hizo referencia en un inicio y cómo es que se aplicó en la arquitectura y la música, es importante definir a qué se hace

mención cuando se dice “minimalismo” en la presente investigación. Para esto se toman dos definiciones: la primera, de Vittorio Savi en su libro *Less is more* (1996), en el cual dice que “el minimalismo, en suma, se manifiesta tanto en la reducción de los elementos del lenguaje como la simplificación de las formas, tanto en la búsqueda de la transparencia y la inmaterialidad como en la creación de formas sólidas, opacas, contundentes, estables y gestálticas” (1996: 14); la segunda, la que hacen Fleming y Honour, en su libro *Historia mundial del arte* (2004), en la que mencionan que “[...] el minimalismo, cuyo objetivo era la pureza e integridad total, la reducción del arte a aquello que es intrínseco a su material y la eliminación de todo lo que no lo es” (2004: 856). Así, pues, al usar el término “minimalista” en esta investigación, nos referimos a la simplificación de los elementos artísticos a lo esencial del arte mismo.

2.4.3.2 Definiendo el diseño de sonido minimalista

En esta investigación se habla sobre el *diseño de sonido minimalista* que Michael Haneke utiliza y que caracteriza a sus películas, por lo que este apartado define a qué nos referimos cuando utilizamos este término. Debido a que no hay autores que hayan definido previamente dicho término, en esta investigación se acuñará el término por parte de la autora en base a distintos autores.

Como se ha mencionado previamente, un diseño de sonido tiene múltiples formas en la que se puede plantear al utilizar los elementos de la banda sonora y otorgarle un estilo particular a la narración audiovisual. En el diseño sonoro se puede decidir darle prioridad a algunos elementos sobre otros de manera que refuerce la narración. Es por eso que para identificar un diseño de sonido minimalista, se toma como base la definición formada párrafos atrás sobre el término “minimalismo”, en la que tomando a los autores Vittorio Savi, John Fleming y Hugh Honour se menciona que el minimalismo es la simplificación de los elementos artísticos a lo que es esencial, manteniendo la integridad y pureza del arte.

Es por lo que en esta investigación al hablar de un diseño de sonido minimalista nos referimos al uso de los elementos sonoros de manera que permitan transmitir la pureza e integridad de la narración sin agregarle ningún tipo de adorno como la música extradiegética. Los elementos sonoros que sobresalen en este tipo de diseño son los ambientes, efectos y silencios ya que transmiten lo sustancial del producto audiovisual al enfatizar elementos que no suelen ser primordiales en las narraciones audiovisuales.

En una investigación previa, Víctor Arranz menciona como “la búsqueda de una narrativa minimalista (bautizada por algunos críticos y analistas como ‘esencialista’) se presenta [en] la mayor versatilidad de la banda de sonido, [...] a una progresiva emancipación de la vertiente sonora en el discurso audiovisual, se convierte en un recurso fundamental ante la simplificación de la vertiente visual en el relato” (2012: 1250). En otras palabras, se busca manejar una narrativa simple, con un lenguaje visual sobrio en el que el sonido asumirá la labor de fortalecer la narración al resaltar distintos elementos sonoros.

Como se ha mencionado previamente, el término diseño de sonido minimalista está siendo acuñado por la autora en la presente investigación por lo que para reforzar las características presentes en un diseño de sonido minimalista se presentarán distintos directores en la categoría de cine de autor que le otorgan un papel principal al sonido en el lenguaje audiovisual y que en su diseño de sonido presentan características de lo que denominamos *diseño de sonido minimalista*.

Se puede mencionar a directores como Jia Zhangke, Hou Hsiao-hsien o Pedro Costa. Estos directores son conocidos por enriquecer sonoramente sus películas, manteniendo una sobriedad visual. De este modo “[...] el audio [...] complementa el discurso visual y aporta continuidad, creando imágenes de gran sensorialidad gracias a un rico diseño de sonido en el que el ruido de los trenes, las tormentas, las aves o las chicharras quedan privilegiados por la parquedad de los diálogos y la escasa presencia de músicas” (Arranz 2012: 1252). Estos directores utilizan el diseño de sonido para enriquecer la narración y manteniendo una sobriedad visual.

Los directores mencionados previamente tienen en común el uso del sonido para enriquecer la narración. Si bien es cierto, estas características suelen coincidir con el trabajo sonoro que Haneke aplica, las cuales se han mencionado previamente, el diseño de sonido del director abarca más usos del sonido que los mencionados en párrafos anteriores. Se ha tomado a este director ya que las características sonoras de este tipo de diseño sonoro están presente durante todo el relato audiovisual y porque durante su trayectoria cinematográfica ha logrado consolidar un estilo cinematográfico y especialmente un estilo sonoro característico. En este apartado se hará mención específicamente al estilo sonoro del director.

En el estilo sonoro característico del director, se ha podido identificar las siguientes particularidades que lo hacen diferenciarse de otros autores. El diseño de sonido es complejo y completo, no hay exclusión de elementos sonoros, solo realce de otros elementos para llegar a la esencia de la narración. Este conjunto de particularidades componen lo que denominamos diseño de sonido minimalista, las cuales también están presentes en los directores mencionados previamente pero de manera reducida. En este trabajo de investigación se considerará que un diseño de sonido es minimalista si están presentes las siguientes características:

- La naturaleza de los elementos sonoros utilizados siempre es diegética, es decir que es percibido por los personajes. Especialmente el elemento musical ya que no se emplea de manera extradiegética para adornar la narración.
- Más que una reducción de elementos sonoros, es un realce de elementos sonoros como los efectos, ambientes y silencios que suelen estar en planos sonoros cercanos sin coincidir necesariamente con el plano visual.
- Estas características están presentes durante toda la narración audiovisual, realizándose en los puntos de giro.

Es decir que el diseño de sonido minimalista no significa la ausencia de los elementos sonoros, sino la reducción de algunos elementos en determinados momentos o durante toda la narración para una determinada finalidad. Como dice Walter Murch: “No se trata solamente de suprimir los sonidos. Hay que suprimir los sonidos correctos y en el momento exacto” (Murch 2005). Ya que, como menciona Murch, el haber optado por un elemento sonoro en lugar de otro, o simplemente no optar por ninguno, influirá en la narración.

Esta definición de diseño de sonido minimalista nos será de mucha ayuda en el análisis sonoro de las secuencias seleccionadas de las tres películas. Si bien se emplea el término minimalismo, al descomponer el diseño de sonido se podrá apreciar que está compuesto por distintos capas elementos sonoros que cargan la narración sonoramente. En el capítulo de análisis se explicará con detenimiento cómo funciona el diseño de sonido minimalista en la filmografía de Michael Haneke.

Teniendo claro a lo que nos referimos en esta investigación con *diseño de sonido minimalista*, es primordial señalar que dentro del término también se están tomando dos términos nuevos que nos ayudarán a entender cómo este funciona en la narración: “diseño de sonido minimalista denotativo” y “diseño de sonido minimalista connotativo”.

Para definir el término “diseño de sonido minimalista denotativo” se está tomando como base lo mencionado anteriormente en el subcapítulo “La banda sonora y sus elementos”, en el que Tomás Gistau (2013) menciona que el silencio selectivo es la reducción de elementos sonoros. Por lo que al tomar esta definición para hablar del sonido minimalista denotativo nos referimos al uso directo de los elementos sonoros dentro de la narración, ya sean estas voces, efectos, ambientes, entre otros. En la presente investigación se describirá y analizará cómo el *diseño de sonido minimalista denotativo* a través de los elementos sonoros de la banda sonora puede generar atmósferas y reforzar la historia.

El segundo término a definir es el de “diseño de sonido minimalista connotativo”, que está relacionado con la definición que presenta Gustavo Montes (2009) sobre el silencio narrativo. Él indica que al haber un silencio narrativo, en la que la información está oculta entre los personajes, este se puede dividir entre silencio narrativo de desvelamiento o de impostura. Al hablar del silencio narrativo de desvelamiento nos referimos cuando algún personaje trata de obtener información que otro personaje posee; y al hablar del silencio narrativo de impostura, cuando un personaje trata de ocultar información a los demás personajes. Este tipo de diseño de sonido minimalista connotativo será utilizado para señalar cómo los personajes de las películas señaladas tratan de obtener y ocultar información, la cual muchas veces no es desvelada, y cómo, al no haber información completa, el diseño de sonido minimalista denotativo refuerza la narración, ya que cada elemento refuerza la narración. En el capítulo de análisis se describirá la relación entre ambos términos.

En conclusión, cuando hacemos mención al diseño de sonido minimalista hablamos de un diseño sonoro que busca transmitir la pureza e integridad de la narración sin agregarle ningún tipo de adorno y en el que los elementos sonoros que resaltan son los ambientes, efectos sonoros y los silencios. Asimismo, este diseño de sonido se ha dividido en dos tipos adicionales, los cuales son el diseño de sonido minimalista denotativo y connotativo. Esta definición será fundamental para el análisis que se hará en los siguientes capítulos.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

Esta investigación, que tiene como título *Menos es más: El diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en sus películas Caché (2005), Das weiße Band (2009) y Amour (2012)*, es de tipo descriptiva, exploratoria y explicativa. Para esto, primero se busca describir el diseño de sonido de sus películas para saber qué elementos de la banda sonora están presentes en determinados momentos de las películas. Luego, se exploran los distintos usos que se le pueden dar a los elementos sonoros, y se describe cómo se presentan estos elementos en las películas. Finalmente, se pasará a explicar cómo dichos elementos sonoros funcionan en las películas para crear atmósferas y reforzar la historia.

Se han optado por este tipo de investigación puesto que se va a trabajar en base a productos ya realizados, con el propósito de analizar cómo es que los elementos sonoros funcionan en determinados momentos para convertirse en el diseño de sonido minimalista que caracteriza a Michael Haneke. Es importante recalcar que el análisis se está realizando en base autores especializados en el ámbito sonoro, pero la síntesis es subjetiva -ya que las opciones que se puede generar son infinitas-, por lo que en la presente investigación se toma la de la autora. Las herramientas a utilizar en la investigación serán para describir y explicar la funcionalidad de este diseño de sonido minimalista estudiado.

3.2 Método de investigación

Se decidió que el método de esta investigación es cualitativo interpretativo, ya que se centra principalmente en la observación, descripción y análisis de productos ya realizados, y de los cuales se busca explicar cómo es que funciona el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en sus tres películas, en la que la subjetividad será parte fundamental para poder realizar la investigación. No se busca medir ni contabilizar

acciones, lo que se busca es describir y analizar el uso de la unidad de análisis -en este caso el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke- en las unidades de observaciones que son tres: *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) en cuanto la carga emotiva que genera en la narración audiovisual. La investigación cualitativa permite un mejor análisis al basarse en la observación de las dos unidades, usando herramientas que permiten llegar a fondo, como, por ejemplo, el análisis de contenido.

3.3 Unidades de análisis y unidades de observación

3.3.1 Unidad de análisis

La unidad de análisis de esta investigación es el diseño de sonido minimalista que Michael Haneke utiliza en sus películas, en especial en *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012). Como se ha mencionado en un apartado anterior, el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke es notable por varias razones, en las que se puede mencionar la no utilización de música a menos que sea diegética-, el uso de silencios prolongados y el resaltar los efectos sonoros.

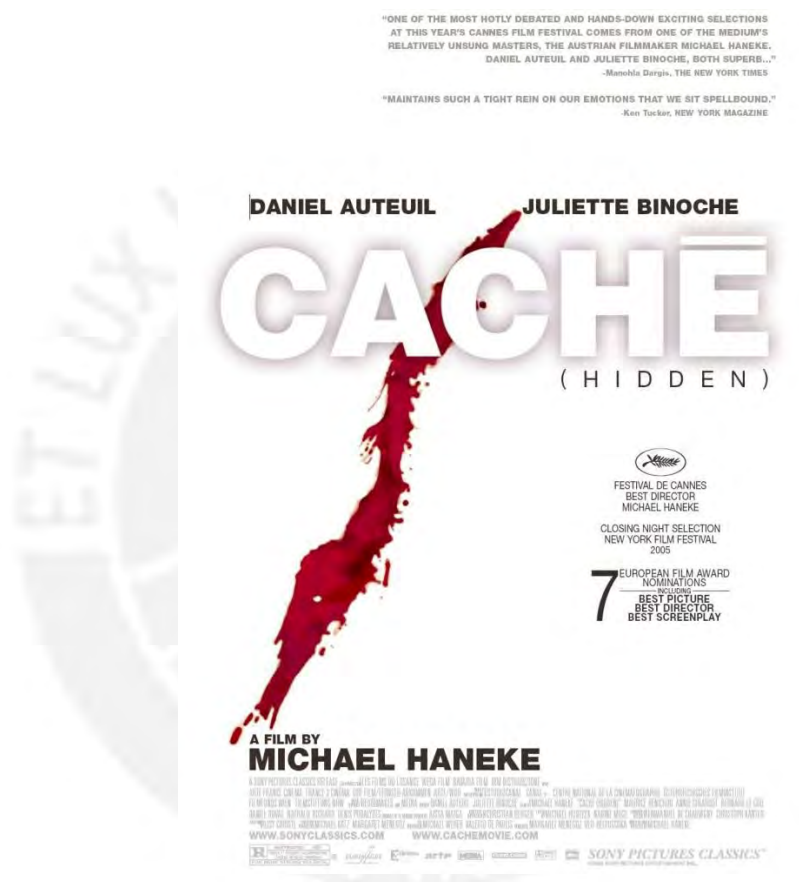
3.3.2. Unidades de observación

Las características para escoger las unidades de observación entre toda la filmografía de Michael Haneke son las siguientes:

1. Ser un producto audiovisual con reconocimiento a través de premios reconocidos internacionalmente. Esto permitirá tener un estándar alto sobre la aceptación de las películas.
2. Ser un producto audiovisual reciente. Esto permite explorar, describir y analizar un estilo sonoro más maduro con respecto a los inicios del director.

Tomando en cuenta estos puntos se eligieron las siguientes películas: *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012).

Caché (2005)



Título original:	Caché
Año:	2005
Duración:	117 minutos
País:	Francia
Director:	Michael Haneke

Guión:	Michael Haneke
Reparto:	Daniel Auteuil, Juliette Binoche, Maurice Bénichou, Annie Girardot, Lester Makedonsky, Bernard Le Coq, Walid Afkir, Daniel Duval, Aïssa Maïga
Premios:	<p>2005: Cannes: Mejor Director, Premio de la Crítica FIPRESCI, Premio del Jurado Ecuménico</p> <p>2005: Academia de Cine Europeo: 5 premios, incluyendo Mejor Película, Director y Actor</p> <p>2005: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor película extranjera</p> <p>2005: Nominada a <i>Critics' Choice Awards</i>: Mejor película de habla no inglesa</p> <p>2005: Premios César: 4 nominaciones</p> <p>2005: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor película extranjera</p>

Caché es una película sobre una pareja joven que vive en unos suburbios en Europa. A la pareja le comienzan a llegar videos con grabaciones de la parte exterior de su casa, como si alguien los espiera. Estos videos se hacen más frecuentes y más personales, con grabaciones en las que se ve a amigos entrando y saliendo de la casa. Poco a poco estos videos llegan junto a dibujos misteriosos. Georges comienza a sospechar que se trata de alguien a quien conoce hace tiempo. Acude a la policía porque siente que su familia está en riesgo, mas no pueden hacer nada porque no hay ninguna pista y no ven ninguna amenaza.

Das weiße Band (2009)



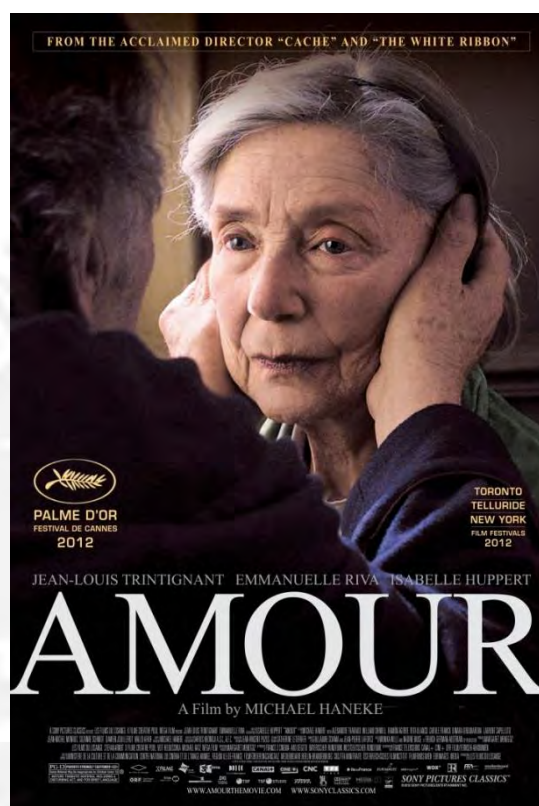
Título original:	Das weiße Band - Eine deutsche Kindergeschichte
Año:	2009
Duración:	145 minutos
País:	Alemania
Director:	Michael Haneke
Guión:	Michael Haneke
Reparto:	Susanne Lothar, Ulrich Tukur, Leonard Proxauf, Burghart Klaußner, Josef Bierbichler, Steffi Kühnert, Michael Schenk, Janina Fautz, Michael Kranz, Marisa Growaldt
Premios:	2010: Nominada al Goya: Mejor película europea 2010: Premios Gaudí: Mejor película europea 2009: Nominada al Óscar: Mejor película de habla no inglesa

	<p>2009: Globos de Oro: Mejor película de habla no inglesa</p> <p>2009: Festival de Cannes: Palma de Oro (mejor película), premio FIPRESCI</p> <p>2009: Premios del cine europeo: Mejor película, director, guión. 4 nominaciones</p> <p>2009: Premios BAFTA: Nominada a mejor película en habla no inglesa</p> <p>2009: Premios Guldbagge (Suecia): Mejor película extranjera</p> <p>2009: Asociación de Críticos de Los Angeles: Mejor fotografía</p> <p>2009: Nominada a Critics' Choice Awards: Mejor película de habla no inglesa</p> <p>2009: Premios César: Nominada a Mejor película extranjera</p> <p>2009: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor película extranjera</p>
--	---

La película *Das weiße Band* (2009) trata sobre un pequeño pueblo al norte de Alemania unos años antes de que la Primera Guerra Mundial estalle. Los sucesos que comienzan a atormentar a este pueblo son narrados por profesor que acaba de llegar, y que es el observador de una serie de hechos sin culpable. Es él quien ve cómo el pueblo está reprimido por normas morales. Entre sus personajes encontramos al barón, que es dueño de la casi todas las tierras y que prácticamente controla todo el pueblo, al doctor viudo que convive con la partera del pueblo y, por último, al pastor que reprime a su familia. Cuando los hechos de violencia comienzan ser mayores, el profesor del colegio habla con el pastor para acusar a los niños como autores de tales acciones, ya que fueron los últimos en ser vistos por ahí, pero el pastor niega tales hechos. Cuando no le queda más que darse cuenta

que sí pueden haber sido ellos, les ata una cinta blanca en el brazo como recordatorio de haber perdido la inocencia.

Amour (2012)



Título original:	Amour
Año:	2012
Duración:	127 minutos
País:	Austria
Director:	Michael Haneke
Guión:	Michael Haneke
Reparto:	Jean-Louis Trintignant, Emmanuelle Riva, Isabelle Huppert, William Shimell, Ramón Agirre, Rita Blanco, Alexandre Tharaud, Laurent Capelluto, Carole Franck, Dinara

	Drukarova
Premios:	<p>2012: Oscar: Mejor película de habla no inglesa. 5 nominaciones, incluyendo mejor película</p> <p>2012: Festival de Cannes: Palma de Oro (Mejor película)</p> <p>2012: 5 Premios César, incluyendo mejor película y director. 10 nominaciones</p> <p>2012: Globos de Oro: Mejor película de habla no inglesa</p> <p>2012: Premios del Cine Europeo: Mejor película, director, actor y actriz. 6 nominaciones</p> <p>2012: Critics Choice Awards: Mejor película de habla no inglesa. 2 nominaciones</p> <p>2012: 2 Premios BAFTA: Mejor película extranjera y actriz (Riva). 4 nominaciones</p> <p>2012: Independent Spirit Awards: Mejor película extranjera</p> <p>2012: Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor película extranjera</p> <p>2012: National Board of Review (NBR): Mejor película extranjera</p> <p>2012: Asociación de Críticos de Los Ángeles: Mejor película</p> <p>2012: Satellite Awards: Nominada a Mejor película extranjera y mejor actriz (Riva)</p> <p>2012: Premios Guldbagge: Mejor película extranjera</p> <p>2012: Premios David di Donatello: Mejor película europea</p> <p>2012: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor película extranjera</p> <p>2013: Premios Goya: Mejor película europea</p>

La película *Amour* es sobre una pareja de ancianos que viven juntos en un departamento en París. Ambos son profesores retirados de música y tienen una vida relativamente activa como amantes de ella. Un día cualquiera, Anne y Georges están desayunando juntos en su cocina, cuando Anne se queda en estado catatónico por unos pocos minutos, vuelve en sí, pero no recuerda nada de lo que pasó. Tiempo después, a Anne, le da un infarto que le deja paralizada un lado del cuerpo, por lo cual queda confinada a andar en una silla de ruedas. Esto hace que Anne dependa de su esposo Georges para realizar parte de su rutina diaria. Georges contrata a una enfermera para que la ayude en el cuidado de su esposa, pero al percatarse que no hace bien su trabajo, decide encargarse él. La salud de Anne va empeorando poco a poco, lo que pondrá a prueba el amor que por tantos años construyeron.

3.4 Instrumentos de recolección de datos

El instrumento para la recolección de datos en esta investigación es el análisis de contenido. Se escogió este tipo de herramienta puesto que permite una mejor exploración, descripción, análisis y entendimiento de cómo es que funcionan los elementos sonoros para crear el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke en las tres películas seleccionadas.

Para aplicar el análisis de contenido, se utilizó una matriz en la que se pudiera describir tanto el sonido como la imagen, la cual tuvo como base la matriz de contenido creada por Inés Valenzuela en su tesis “El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película *El laberinto del fauno*” del año 2012, la cual se puede ver en el Anexo 1. Esta matriz tendrá los siguientes parámetros de análisis:

- Elementos sonoros de la banda sonora¹
- Descripción de quién o qué produce el sonido
- Naturaleza y procedencia del sonido²
- Plano sonoro³
- Momento en el que aparece el sonido, en el que se va a describir el momento de la narración
- Sub-elementos que componen el sonido, se describirá los sonidos que componen un sonido con varios elementos
- Color sonoro conceptual⁴
- Características sonoras⁵

El objetivo que se quiso alcanzar con esta herramienta es la de una mejor descripción del diseño sonoro en determinadas secuencias y así ver qué tipo de elementos de la banda sonora se usaron para formar un diseño de sonido minimalista. De esta manera se puede describir y analizar el uso que cada elemento sonoro tiene en la narración y cómo es interpretado.

¹ Los elementos de la banda sonora han sido explicados previamente en el punto 2.2.2 La banda sonora y sus elementos

² La naturaleza de los elementos sonoros ha sido explicado previamente en el punto 2.2.3.3 Naturaleza y procedencia sonora

³ Los distintos planos sonoros han sido explicados previamente en el punto 2.2.3.1 Espacio sonoro y planos sonoros

⁴ El color sonoro conceptual ha sido explicado previamente en el punto 2.2.3.2 Ley de dos y medio – Color sonoro conceptual

⁵ Las características sonoras se han explicado previamente en el punto 2.2.3.4 Particularidades de los elementos sonoros.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Comprendiendo el diseño de sonido minimalista en las películas de Michael Haneke

4.1.1 Lo que Haneke dice sobre su estilo cinematográfico

Si bien es cierto no hay mucha información sobre lo que Michael Haneke opina sobre el diseño de sonido de sus películas, lo que sí se sabe y siempre Haneke enfatiza es que el diseño de sonido es un parte fundamental en todo producto que él realiza. Como mencionó en una entrevista: “It’s because your ears are more sensitive than your eyes, or at least that’s the case for me. Sometimes when I look at a scene, I get too easily distracted by thousands of details. But when I don’t look, I hear immediately if there is something wrong with the sound or if somebody said something that is not quite right” (Jahn 2012). Se puede apreciar la importancia que le da a la parte sonora en sus películas. Como se va a describir y explicar en este capítulo, el diseño de sonido es una parte fundamental en sus narraciones. Un dato importante y curioso sobre lo minucioso que es al crear su diseño de sonido se puede ver en la preproducción de su última película *Amour*, la cual se analiza en esta investigación. En la película mencionada, Haneke se preocupó para que el sonido sea como se lo imaginó:

Haneke, who is obsessed with his films' sound design, and production designer Jean-Vincent Puzos painstakingly built an expansive Parisian apartment on a soundstage so the director could control every aspect of production. Attentive to detail to an obsessive degree, Haneke had the library and music room --Anne and her husband are both retired musicians-- constructed out of real oak. The crew had to install and reinstall the parquet floor to make sure it creaked just right (Marshall 2012).

Como se ha señalado, Haneke concibe el diseño de sonido desde la preproducción, por lo que cada elemento que se escucha está pensado para narrar una historia.

4.1.2 Lo que los críticos dicen sobre el estilo cinematográfico de Michael Haneke

Antes de mostrar los resultados encontrados en las dos escenas de las tres películas seleccionadas, se va a contextualizar sobre lo que dos críticos cinematográficos han dicho sobre su trabajo, especialmente en el área del sonido; también se mencionará lo que el propio autor ha comentado previamente sobre su trabajo y el diseño de sonido en el mismo.

Como se ha ido mencionado durante toda esta investigación, Michael Haneke utiliza un diseño de sonido que lo caracteriza y lo diferencia de otros. Los dos críticos y especialistas que han mencionado y analizado el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke son Lisa Coulthard “Listening to the silence” y Michel Chion “Without Music”, ambos han realizado previamente un análisis superficial sobre el uso y las implicancias del sonido en la narración audiovisual. Los comentarios que estos dos especialistas han observado previamente servirán para contextualizar y reforzar el análisis que se ha hecho de las tres películas seleccionadas.

Por un lado, en el artículo *Listening to Silence* (2010) de Lisa Coulthard se mencionan algunas de las características del diseño de sonido de Michael Haneke a través de su filmografía, en la cual encontramos lo siguiente: “[...] minimal dialogue, only rare instances of music that are always in some way diegetically motivated, an intensification of foley sounds associated with bodily movement and a massive dynamic range that shifts abruptly and violently between noise and silence” (2010: 20). Como se ha mencionado en el marco teórico de esta investigación, Haneke tiene un estilo único y que es reconocible en su filmografía, como es el uso mínimo de música diegética, nunca extradiégetica, el uso mínimo de diálogos, intensificación de los efectos sonoros, sobre todo los que son de presencia. Es por eso que Coulthard indica que en sus películas las palabras nos cuentan mucho menos que los otros elementos sonoros: “this fragmentation or sense of partial

knowledge is perhaps most obvious in the aural minimalism that constitutes a significant part of Haneke's signature style. Paralleling this thematic fracturing of meaning are the formal, structural silences of Haneke's signature acoustically minimalistic style: the absence of non-diegetic music, the prominence of noise, the scarcity of dialogue (2010: 20)". La historia es reforzada de esta manera, sin necesidad de narrarla verbalmente, lo que le otorga un estilo minimalista.

Un punto importante que Coulthard menciona es que, si bien las películas de Michael Haneke pueden ser catalogadas como silenciosas y simples, en realidad, el diseño de sonido está compuesto por muchas capas de efectos puntuales y de presencia, ambientes, ruidos, entre otros (2010: 21). Esto se podrá comprobar al analizar las seis secuencias escogidas en el siguiente subcapítulo. Además, esto nos permitirá entender que si bien no hay mucha información verbal o musical, en el que en colores sonoros-conceptuales le corresponde rojos y violetas, sí hay abundante información en los diferentes efectos y ambientes, colores azul-verde y naranja.

Otro punto importante mencionado en el artículo y en el marco teórico es que la temática de Haneke suele ser violenta, cruda y real. Coulthard aporta sobre este punto cómo esto podría ser reforzado con el diseño de sonido, en este caso con la presencia del silencio:

This formal silence extends of course to the thematic and narrative foregrounding of the cruelty and brutality wrought by silence throughout Haneke's films. [...] However, because of the ambiguity that forms the centre of Haneke's cinema, this secret is of course called into question itself and is reduced to a kind of persistently misunderstood gesture or standing ambiguity; for Haneke, the moral secret the mute contains, then, is that there is no secret, no answer, no simple solution (2010: 22-23).

Esto se puede apreciar especialmente en las secuencias seleccionadas en la que los puntos de giro la mayoría de veces la información que se da a través de diálogos suele ser escasa, incompleta o cortada de manera abrupta; la información que se oculta muchas veces no será revelada al final de la narración audiovisual. Es en este momento de ausencia de información verbal, es decir, el diseño de sonido connotativo, donde los otros elementos

resaltan y nos dan otro tipo de información, con el diseño de sonido denotativo. Tal como menciona Coulthard: “Taken together, these moments of silence (thematic or formal, relative or absolute) stress that one element of truly listening is to hear silence and to recognize that it is not silent at all” (2010: 23). Este aparente silencio nos transmite otro tipo de información y, al ser aplicado en los puntos de quiebre de las historias, contribuye a intensificar la intención y la tensión de la historia, con lo que se remarca el estilo del autor.

Esta compenetración del diseño de sonido connotativo y denotativo nos da un tipo de información a la que no estamos acostumbrados a recibir, pues como se ha mencionado en el marco teórico, estamos acostumbrados a que todo tenga un sonido en la producciones audiovisuales, y al estar ausentes ciertos elementos sonoros se suele entender como un error o que la sonorización está incompleta; sin embargo, como acota Coulthard: “But more than the rupturing of sound, it is in the silences themselves that we find the loudest call to listen and strongest imperative to interrogate, contemplate, and resonate” (2010: 20). Es en estos momentos en los que nos sentimos obligados a escuchar sonidos a los que usualmente no les prestamos mucha atención, lo que nos hace entender la narración desde otra perspectiva, de una manera más realista, la cual es el propósito del autor, “[...] this is why it is crucial to recall the impact of Haneke’s title and credit sequences, cinematic moments rich with the anxieties, thoughtful contemplation, and resonance of listening to silence” (2010: 24).

Por otro lado, en el capítulo “Without Music” de Michel Chion, en el libro “A Companion to Michael Haneke” (2010), se describe la ausencia de la música en la película *Caché*, una de las películas seleccionadas para el análisis a presentar en el siguiente subcapítulo. En la película mencionada no se puede encontrar ningún tipo de música en ninguna de las escenas, ya sean estos cafés, salas, u oficinas, ni de naturaleza diegética o extradiegética. Es sobre este hecho que Chion menciona lo siguiente:

Of course one could argue that this absence has no precise meaning. [...] But music, diegetic or not, is such an important element in the majority of films, as well as in the sonorous tissue of today’s private moments, that films that do not offer such sounds “sound” different to us. [...] Thus, as soon as a film offers us music, be it diegetic or

extra-diegetic, it will sound more or less like an “overture” to another world (2010: 161-162).

Con esta cita podemos reforzar lo que se ha mencionado durante todo el presente trabajo. Chion señala que desde la inclusión del sonido en la cinematografía estamos acostumbrados a que la música sea una parte fundamental en la narración audiovisual, siendo muchas veces la que guía la historia. Es así que al estar ausente este elemento sonoro, nos suena diferente, extraño y a veces incompleto. Sin embargo, esta es una de las características más resaltantes en las películas de Haneke, ya que sus películas se inclinan a contar historias realistas y crudas, en la que la música extradiegética no está incluida en el diseño de sonido. Chion describe cómo la ausencia de música, diegética y extradiegética, permite crear un mundo paralelo en el que “[...] we can glimpse nothing that would allow us to flee from its inescapable reality, where all actions have consequences” (2010: 165), lo que produce que la historia se vuelve sombría y realista, que es aquello que el director busca en sus narraciones.

En este artículo se indica también el uso de los ambientes y el silencio durante toda la narración, en la que se va creando una atmósfera de tensión a medida que va avanzando la historia. La atmósfera que va caracterizando esta narración se puede sentir en todas las escenas sin distinción, “[...] every space in the film enjoys the same silence, and this silence, far from being comforting, evoke a sense of danger, of a possible disruption: The more silence there is, the more we are on the lookout for a possible sound intrusion, a cry, a blow” (2010: 165). Al ser una historia en la que priman los secretos y hechos del pasado que vamos conociendo de a pocos (los cuales se explicaran con más detalles en el siguiente subcapítulo), el uso las atmósferas silenciosas durante todo la narración genera tensión a través del sonido, ya que en lugar de entregar información verbal, otros elementos sonoros son escogidos para predominar. Este punto se explicará con mayor detalle en el análisis de este capítulo.

Estos dos breves análisis realizados por especialistas en el sonido nos permiten contextualizar y reforzar el conocimiento preliminar antes de presentar el análisis a fondo que se hace de las tres películas seleccionadas en cuanto al diseño de sonido y en cuanto a cómo el diseño de sonido minimalista denotativo connotativo trabaja junto al diseño de sonido minimalista connotativo para crear tensión y atmósferas cargadas. Como síntesis de lo antes expuesto, se puede decir que el estilo característico de Michael Haneke se basa en la ausencia de información verbal, por lo que los elementos sonoros como efectos, ambientes y silencios, narran y complementan la información. Si bien pareciera en un primer momento que el estilo sonoro del director fuera simple y básico, en realidad es todo lo contrario, ya que el director planea la ubicación de cada elemento de manera estética y emotiva.



4.2 Analizando el diseño de sonido

4.2.1 *Caché* (2005)

4.2.1.1 Secuencia “Encuentro cercano entre el acosador y George”



Fuente: Película *Caché* (2005)

La primera secuencia elegida para el análisis del diseño de sonido denotativo comienza en el momento 24'31'' al 26'42''. Previamente, George y Anne están reunidos con sus amigos en la sala de su casa cuando alguien toca el timbre de la puerta y George se

dirige a atender, momento desde donde comienza la secuencia escogida. Georges sale de la sala y entra al recibidor de su casa, pregunta quién llama, como no hay ninguna respuesta, abre la puerta y sale a la entrada de su casa, al no ver a nadie, abre la reja y grita para que la persona que tocó el timbre se muestre. Al no ver a nadie, regresa a su casa, cierra la reja y cuando va a cerrar la puerta del recibidor de su casa, algo lo interrumpe, mira abajo y descubre un paquete envuelto en una bolsa de plástico. Dentro de la bolsa hay una cinta de video envuelta en un papel blanco, en este hay un dibujo de un pollo degollado. Georges envuelve el paquete y lo esconde en un saco del perchero, abre la puerta y vuelve a entrar a la reunión con sus amigos.

En esta secuencia, el diseño de sonido connotativo otorga una base sobre la cual el diseño de sonido denotativo desarrolla las atmósferas y refuerza la historia. Como se ha mencionado previamente, George y Anne están en una reunión con amigos en su casa cuando repentinamente tocan la puerta. Debido a que ambos sospechan que pueda ser la persona que los atormenta, se miran nerviosos, actúan normal frente a sus amigos y George sale a atender el llamado. Al entrar al recibidor, George tiene una actitud de precaución ya que no quiere alarmar a sus amigos y no sabe quién está tocando el timbre. Es así que sus primeras palabras son *¿quién es?*, momento en el que el diseño de sonido denotativo toma mayor presencia ya que, como se explicará más adelante, los elementos sonoros seleccionados reforzarán la historia al señalar la actitud de George y el contexto espacial en el que se desarrolla, una reunión amena. Siendo así que el diseño de sonido connotativo se divide en dos tipos de silencios narrativos, de impostura y de desvelamiento.

El silencio narrativo de impostura se presenta en el momento en el que George entra al recibidor, donde adquiere la actitud de cautela, puesto que al no saber quién llama a la puerta, no quiere que sus amigos se enteren de los mensajes misteriosos que recibe; y al volver de la calle, ya que encuentra el paquete y lo esconde en unos sacos para no tener que mostrarlo en su reunión. Mientras que el silencio narrativo de desvelamiento se da cuando George sale a la calle a gritarle a la persona que tocó el timbre que se muestre. Es por lo

que al haber un silencio narrativo, los elementos sonoros de la banda sonora contribuyen a reforzar la narración y crear atmósferas de tensión, las cuales se explicarán a continuación.

La matriz de análisis usada ayudó a desagregar los elementos de la banda sonora para una mejor descripción y explicación de cada una según el momento usado. A continuación pasará al análisis de cada elemento separado para un mejor entendimiento de su función dentro del diseño sonoro planteado por Michael Haneke.

En esta secuencia elegida solo encontramos a un personaje en acción, George. En cuanto a los diálogos, George habla únicamente dos veces en este tiempo, la primera se da cuando pregunta quién llama a la puerta y la segunda vez cuando está en medio de la calle gritando para que se muestre la persona que llamó a su puerta. Las dos intervenciones tienen una naturaleza diegética y sincrónica, ya que son parte de la narración y vemos la fuente de donde proviene la voz. En cuanto al plano sonoro podemos decir que ambos están en un primer plano; sin embargo, tienen diferentes características sonoras, por lo que nos dan una significación diferente en cada intervención.

El plano sonoro de la primera intervención está en un primer plano, lo que ayuda a que nos podamos poner en el lugar expectante de Georges. En cuanto a sus características sonoras más resaltantes podemos mencionar el tono, el volumen y el tempo. Tiene un tono grave y firme, el volumen es moderado-fuerte y el tempo es lento. Esta combinación nos muestra que la actitud de Georges ante esta situación es de defensa, pues trata de mostrar firmeza y seguridad, y al tener un tempo lento, nos muestra que también está siendo precavido por quién pueda estar detrás de esa puerta. Además, hay que agregar que la voz cuenta con un poco de reverberación al estar solo en un lugar cerrado a pesar de que el lugar es de dimensiones pequeñas, lo que ejemplifica el hecho de que enfrenta este posible peligro por su cuenta.

Como se mencionó, la segunda intervención de George también está en un primer plano, pero con características sonoras distintas. En cuanto a la ubicación del personaje, este se encuentra en medio de la calle gritando, sin embargo, en lugar de estar en un plano sonoro más lejano y amplio, este también se encuentra en un primer plano, lo que permite resaltar la cercanía del pedido que hace George al extraño que ha tocado su puerta. De igual manera el plano se escucha en un primer plano, lo cual nos acerca al problema. El tono es de igual modo grave, el volumen de la frase es fuerte, ya que lo hace gritando, tiene un tempo rápido y una duración corta. En esta intervención podemos escuchar la desesperación de Georges al sentirse acosado por un desconocido sin motivo aparente.

Ambos diálogos de George, tienen características similares; sin embargo, la primera intervención refleja la actitud de defensa que tiene George; en cambio, en el segundo, se nota la vulnerabilidad del personaje al escucharlo gritar en medio de la calle, en la que no recibe respuesta y en la que se ve y escucha una calle vacía, mientras a lo lejos suenan un par de carros. Se puede escuchar la evolución del estado anímico de Georges de defensivo y cauteloso a vulnerable y desesperado.

Ambas voces tienen un color sonoro-conceptual violeta, “sonido encodificado”, ya que lo que nos transmite es información sobre la intención que tiene antes de abrir la puerta, que es descubrir quién es el extraño que está afuera de su casa. Es decir, nos muestra la firmeza y la actitud defensiva que George tiene antes de abrir la puerta, y nos da información sobre la desesperación que George siente al sentirse acosado por un desconocido.

En cuanto a los ambientes se encontraron dos tipos. El primero se da cuando George entra al recibidor de su casa, luego de salir de la sala en la que tiene una reunión con sus amigos; y el segundo, cuando George sale de su casa y camina hasta la mitad de la calle gritando.

El primer ambiente que se da cuando George está solo en el recibidor de su casa, es la de gente conversando. Este tiene una naturaleza diegética y una procedencia en *off*, ya que pertenece a la historia, pero no vemos la imagen de donde proviene este ambiente. Esto genera una sensación de soledad, ya que George está enfrentando esta situación solo, su esposa sabe lo que está pasando, pero se encuentra atendiendo a sus invitados. Este ambiente se puede ubicar en un tercer plano, es ininteligible lo que están hablando en la sala. Uno de los sub-elementos que conforman este ambiente es la gente conversando, comiendo y bebiendo, lo que da a entender que al otro lado de la puerta del recibidor, en la sala, se vive una reunión alegre, mientras que en el lugar en el que está George, esta sensación no se percibe. En cuanto a las características sonoras, se puede encontrar un tono agudo, volumen suave y leve reverberación. Estas intensifican la existencia de un ambiente festivo que es ajeno al que vive Georges.

El segundo ambiente se da cuando George sale de su casa completamente y camina hacia el medio de la calle gritando. Este ambiente tiene una naturaleza diegética y sincrónica, ya que pertenece a este mundo y vemos de dónde procede. En cuanto al plano sonoro, se puede decir que pasa de un plano general a un segundo plano, ya que, mientras George sale de su casa, el ambiente no se encuentra muy presente, aunque luego de gritar y salir al medio de la calle, el ambiente adquiere mayor presencia. Este ambiente está compuesto por el sonido de carros avanzando en una avenida metros más allá de la ubicación de George. Sus características son tono grave-medio, volumen suave y ataque y declive suave, lo cual permite que George tome consciencia de que hay personas a las que no ve, que entran y salen de su círculo. El pasar de un plano general a un segundo plano nos da una sensación de frialdad y refuerza la sensación de que Georges está en un lugar amplio en el que cualquiera puede ser aquel que lo acosa.

Ambos ambientes se han ubicado en el color naranja de “efectos musicales”, ya que cumplen la función de ambiente, pero a la vez están compuestos por efectos sonoros, con lo

cual se transmite al mismo tiempo información incorporada que genera atmósferas distintas. En el primer caso es una atmósfera de alegría lejana, mientras que en el segundo caso es una atmósfera de frialdad de una sociedad de máquinas, de las cuales George no obtiene una respuesta.

En cuanto a los efectos de esta secuencia se pueden dividir en efectos puntuales, que corresponden a una acción u objeto específico, y de presencia, los que se manifiestan por la presencia y sus movimientos inherentes. Todos los efectos en esta secuencia son de naturaleza diegética, ya que pertenecen a la realidad de la historia.

El primer grupo de efectos puntuales encontrados están en *on*, y son los que se dan al abrir y cerrar la puerta de la sala, el recibidor y la reja; estos efectos oscilan entre el primer plano y segundo plano. Los del primer plano se dan cuando se comienza y se termina la secuencia, marcando así un nuevo espacio de desarrollo; así mismo, también están en primer plano el efecto cuando Georges cierra la puerta del recibidor y encuentra un objeto que obstruye el paso, el ataque es brusco y declive suave. Esto permite que se centre la atención en el objeto desconocido que está en la puerta. Este grupo de efectos comienza con un tempo lento para pasar a un tempo más rápido hacia el final de la secuencia, lo que nos muestra tanto lo precavido que está siendo George como lo inquieto que termina estando luego de descubrir el objeto misterioso.

El segundo grupo de efectos puntuales se encuentran en un plano detalle y están presentes cuando Georges descubre el objeto en su puerta y lo revisa. Lo que descubre es un paquete envuelto en una bolsa plástica y, dentro de este, un video envuelto, a su vez, en un papel blanco con un dibujo de una gallina degollada. Al estar en un plano detalle incrementa la tensión sobre lo que se puede encontrar dentro del envoltorio. Estos efectos tienen tonos agudos, de tempo lento y su volumen pasa de medio a fuerte, lo cual nos

presenta lo desconfiado que se siente Georges a abrir el paquete. Estos se encuentran en un plano detalle, ya que demuestran la amenaza que George siente al sentirse observado.

Los efectos de presencia en esta secuencia son dos principalmente: los pasos de George y la acción que el personaje realiza al tratar de esconder el paquete en un abrigo del perchero. En cuanto a los pasos, estos tienen un timbre de cemento y comienzan con un volumen suave, ritmo constante, ataque y declive suave, los cuales hacia el término de la secuencia adquieren un tempo moderado-rápido, lo que evidencia su deseo de salir de ese ambiente. Estos efectos están en un segundo plano, lo que ayuda a transmitir el estado anímico del personaje. Al ser el plano visual medio, no se ven los pies del personaje, pero se sienten los pasos de tempo lento, dados en un piso de cerámica, lo que otorga una atmósfera de frialdad mientras se aproxima al desconocido que toca su puerta. El segundo efecto de presencia se da al esconder el paquete en un abrigo. A pesar de corresponderle un segundo plano, según el espacio que se ve en el encuadre, este pasa a un primer plano, lo que resalta la urgencia que se tiene por esconderlo. Asimismo, se intensifica con el tempo de este efecto, el cual es rápido.

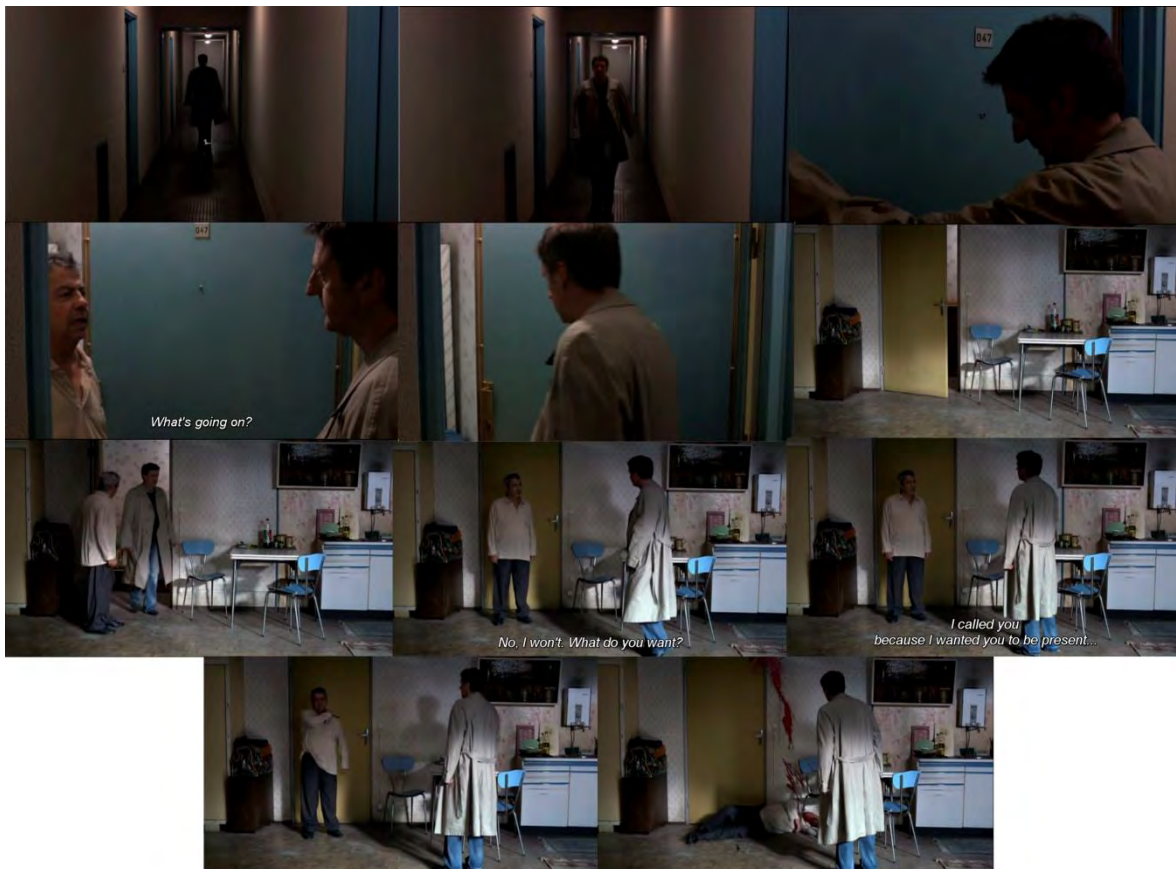
Acerca del color sonoro conceptual de los efectos, solo los efectos que involucran al paquete dejado en la puerta se encuentran en el color amarillo (“encodificado-incorporado”), ya que son efectos sonoros puros en sí mismos; mientras que los demás efectos se encuentran en el color azul-verde (“efectos-lingüísticos”), ya que estos llevan un lenguaje encodificado al ser efectos que llevan información de las acciones.

Se encuentra el uso del silencio en un momento crucial de la narración, ya que luego de que George pregunta por quién llama a su puerta y no obtiene respuesta alguna, lo que se escucha es el silencio, es decir, una atmósfera de tensión de espera por una respuesta sobre quién es la amenaza que está detrás de esa puerta. Es en estos

momentos en los que los efectos y ambientes cobran una mayor presencia para reforzar esta tensión. Este silencio no solo intriga al personaje, sino también al espectador, ya que ambos esperan una respuesta y, al no obtener más que silencio, la tensión aumenta.

Como conclusión de esta secuencia, en cuanto a los elementos sonoros para conformar un diseño de sonido minimalista, se puede decir que el uso de diálogos es reducido. Para ser un momento en el que probablemente el personaje está tan cerca de su acosador sin poder conocerlo finalmente, en su voz podemos sentir el sentimiento de defensa que el personaje siente ante esa amenaza que puede estar cruzando la puerta. En cuanto a los ambientes podemos decir que ayudan a crear atmósferas, primero, de una alegría dejada atrás y, segundo, de frialdad del por medio del sonido de carros mientras el personaje no recibe respuesta alguna. Los efectos acá nos dan información de la acciones de los personajes, ya sea el avanzar, regresar o descubrir algún objeto importante. El uso de silencios nos genera tensión, ya que se espera alguna respuesta, y como se mencionó antes, no se recibe más que silencio. La mezcla sonora encontrada en esta secuencia nos muestra que la reducción del elemento de la voz permite que los demás elementos aumenten su presencia y nos transmitan información, por lo que vemos que la relación entre los elementos se basa en resaltar la presencia de efectos, ambientes y silencios. Además, en esta secuencia no se encuentra música de ninguna naturaleza, la cual es una característica reconocible en las películas de Michael Haneke.

4.2.1.2 Secuencia “La verdad de Majid”



Fuente: Película *Caché* (2005)

Previamente a que se desarrolle la segunda secuencia escogida, Georges está en la isla de edición revisando el material de su próximo programa junto a su editor, momento en el que recibe una llamada de Majid para que vaya a su casa a hablar. Es desde este instante en el que comienza la secuencia a analizar. Georges camina por un pasillo hasta la casa de Majid, toca el timbre, Majid le abre la puerta y lo invita a pasar a su casa, ambos entran. Georges se altera y le indica que Majid no tiene razón para llamarlo, a lo que Majid le responde que no fue el quien envió los videos a su casa y que lo llamó para fuera a su casa porque quería que Georges estuviera presente para lo que va hacer. Majid saca una navaja de su pantalón, se corta la garganta y cae al piso mientras se desangra. Georges queda en

shock y camina lateralmente observando la escena. A continuación se describirá y analizará cómo el diseño de sonido denotativo complementa al diseño de sonido connotativo, haciendo que los elementos de la banda sonora con sus respectivas características transmitan información específica e intensifiquen la narración.

Como se ha indicado antes, George se dirige a la casa de Majid sin saber la razón de su llamada por lo que su actitud es de defensa, mientras que la de Majid es de tranquilidad. Al entrar ambos a la casa, la conversación entre ambos se vuelve tensa, ya que Majid no responde a las preguntas de George, sino que le dice que él no ha enviado ningún mensaje a su casa y lo llamó para que viera lo que va a suceder. Las preguntas de George no se llegan a resolver puesto que Majid se corta la garganta y se desangra delante de George. En toda esta secuencia el diseño de sonido connotativo se manifiesta en las dos formas del silencio, ya que siempre se quiere descubrir y ocultar alguna información.

Por un lado, el silencio narrativo de impostura se da por parte de Majid al evitar en un inicio las preguntas de George, ya que al final de su corta conversación le revela que lo quiere presente para viera lo que va a suceder, pero no le llega a decir que se va suicidar, solo actúa. Por otro lado, el silencio narrativo de desvelamiento se da hasta el final de la secuencia por parte de George, ya que al no saber el motivo de la llamada desde un inicio pregunta la razón de su llamada y qué es lo que quiere, al obtener respuestas diferentes a sus preguntas, corta la interacción una pregunta sobre si es todo lo que tiene que decir. Es así que vemos que el objetivo de George es siempre esclarecer si es Majid el responsable de los misteriosos mensajes que recibe en su casa. Al estar presente estas acciones de conocer y ocultar información, el diseño de sonido denotativo refuerza la narración y las atmósferas de tensión, ya que cada elemento resalta estados emocionales, contextuales, entre otras cosas, las cuales se describirán a continuación.

En la secuencia seleccionada, los personajes de Georges y Majid interactúan y mantienen una conversación que va cobrando potencia hacia al final. Las intervenciones de ambos personajes tienen una naturaleza diegética y en *on*, ya que sucede en la realidad de historia y su plática se desarrolla dentro del encuadre. Esto posibilita que se pueda apreciar el cambio de sus acciones. En cuanto a planos sonoros, los diálogos de Georges y Majid, que se dan en la puerta principal de la casa de Majid, se encuentran en un primer plano sonoro, los cuales coinciden con el plano visual. Ambas voces tienen características sonoras muy similares, el tempo es lento y volumen suave por ambos en esta parte inicial, la diferencia se da en el resaltante tono grave de Georges. A pesar de esta similitud, ambos denotan distintos estados anímicos: Georges se encuentra precavido y a la defensiva, ya que no sabe porque su presunto acosador la cita en su casa, mientras que Majid se encuentra tranquilo y en paz.

Los diálogos que se presentan dentro de la casa de Majid están en un segundo plano sonoro, el cual también corresponde al plano visual, un plano entero. Es en estas intervenciones en las que es notable la exaltación por parte de Georges. Por un lado, las características sonoras de los diálogos de Majid, no presentan alteración, es decir que siempre mantienen un tempo lento y volumen suave, con lo que se evidencia tranquilidad a pesar de la situación tensa que surge y de la acción que realizará. A pesar de que el volumen es suave y pueda parecer que está intimidado, el hecho que no se inmute ante la actitud de exaltada de Georges demuestra que tiene la situación bajo control. Por otro lado, las intervenciones de Georges tienen como características un tempo rápido y volumen medio-alto. Como se mencionó previamente, Georges llega a la casa de Majid en estado de defensa, el cual cambia al entrar en la misma, pues su volumen se eleva y velocidad del sonido es rápida. Al no obtener información de Majid sobre el motivo de su llamada y su probable acoso, la perturbación de George se incrementa. Es así que mientras Majid aparenta tener la situación bajo control a pesar de mantener un perfil bajo, Georges pierde la formalidad y muestra su enojo contra Majid.

El color sonoro conceptual se encuentra en violeta (“sonido encodificado”), ya que se entrega información a través de palabras.

Los ambientes que acompañan esta secuencia son dos, el primero se da en el pasillo mientras Georges camina determinado hacia la puerta de Majid, y el segundo luego del suicidio de Majid, en el que se perciben carros que transitan en el exterior de la casa. El primer ambiente tiene una naturaleza diegética, procedencia *on* y en un plano general. Los elementos que conforman este ambiente de pasadizo son el *room-tone* y leves efectos de focos de electricidad encendidos. Las características que sobresalen de este ambiente son el tempo lento, volumen suave, ritmo constante y timbre de cemento con un leve *rever*. Este ambiente transmite una atmósfera de soledad y frialdad a la escena.

El segundo ambiente se podría clasificar como un efecto de presencia; sin embargo, se decidió ubicarlo en la categoría de ambientes, ya que genera una atmósfera que permite que el personaje sea consciente del contexto en el que se encuentra. En el momento en el que Majid atenta contra su vida los elementos que predominan son los efectos, con lo cual el ambiente permanece casi imperceptible; no obstante, cuando el cuerpo yace en el piso desangrándose y Georges no realiza ninguna acción, es perceptible el sonido de un carro que circula por los exteriores de la casa de Majid. Este ambiente permite que el personaje vuelva a la realidad y tome consciencia de lo que acaba de suceder, pues durante toda la escena desarrollada en la sala de Majid se podría creer que se está en un lugar aislado, situación que cambió luego del suicidio, ya que el ambiente de carros permite que se comprenda que eso pasa dentro de una sociedad frente a la que tendrá que dar explicaciones. Las características sonoras de este ambiente que resaltan más son el ataque y declive gradual, las cuales introducen al personaje nuevamente a la realidad.

Los efectos de esta escena también se dividen en efectos puntuales y de presencia. Los efectos de puntuales son en su mayoría efectos de la puerta al abrirse o

cerrarse, ya sea la puerta principal de la casa o de la cocina de Majid. Estos efectos tienen una naturaleza diegética y se encuentran en un segundo plano, lo cual nos permite contextualizarnos espacialmente. Al ser Majid el que abre y cierra las puertas, el tempo es lento y el volumen es suave, coincidiendo con su estado de tranquilidad. El otro efecto puntual presente es el sonido del timbre cuando George llama a la casa de Majid. Este efecto tiene un timbre metálico y duración corta. El último efecto sonoro puntual se da luego de que Majid y Georges conversan en la cocina, Majid le indica que lo llamó a su casa para decirle que él no es quien lo está acosando y que quiere que George esté presente para la acción que va a hacer. Luego de estas palabras, Majid saca una navaja de su bolsillo y se corta el cuello. Las características de este efecto son tempo rápido, volumen medio, tono agudo y timbre metálico. A partir de este momento el estado anímico de Majid cambia, por una duración corta, de uno de defensa a uno de ataque. Esto se aprecia en el tempo rápido y el volumen medio del efecto.

Los efectos de presencia abarcan desde pasos, respiraciones y otros sonidos propios del cuerpo humano. Al igual que los elementos sonoros pasados, la naturaleza de estos efectos es diegética y en su mayoría tienen una procedencia en *on*, exceptuando los pasos que se dan mientras los dos personajes pasan de la puerta principal a la cocina de Majid, los cuales están en *off*. Estos efectos comienzan desde el inicio de la secuencia en el que vemos a George caminar por el pasadizo hacia la puerta de Majid, sus pasos están en un plano general y tiene como características un tempo rápido y ritmo constante, lo cual se adecúa al estado anímico de Georges, el cual se ha indicado como alterado y a la defensiva. Mientras Georges espera a que Majid le abra a puerta se escucha su respiración -la cual se encuentra en un segundo plano con característica de timbre de exhalación y una duración corta-, como si tratara de calmarse y enfrentarse a su inminente encuentro. Los efectos que siguen son los pasos de Georges y Majid mientras se dirigen de la entrada a la cocina. Estos se encuentran en un plano general y con características de ritmo constante, volumen suave y cambios de tempo lento a rápido y timbre de madera a cemento. Los pasos de Georges

ocasionan un cambio en el tempo, ya que él es el más interesado en cerrar el tema mientras que Majid mantiene constante su calma.

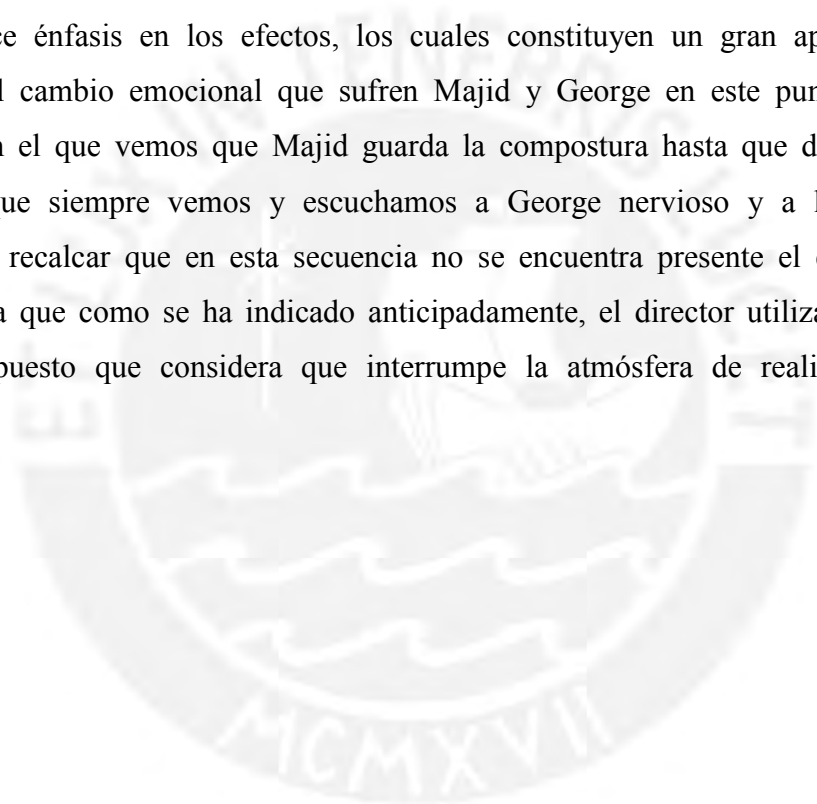
Luego de que llegan a la cocina y mantienen una corta conversación, Majid introduce su mano en el bolsillo de su pantalón para sacar la navaja con la que se suicidará. El efecto del roce con la ropa está en un segundo plano, concordando con el plano visual, y con características de tempo medio rápido y con un volumen medio, ya que es una acción que Majid realiza de sorpresa. A continuación, Majid se corta la garganta y sale el flujo de sangre inmediatamente, ambos efectos se sobreponen y pasan de un primer plano a un plano detalle cuando el flujo de sangre comienza a brotar. Las características de estos efectos varían de un tempo rápido (cuando se corta la garganta) a un tempo rápido-medio (cuando comienza a desangrarse), de una duración corta a una larga y de un volumen fuerte a uno suave. Esta acción toma por sorpresa a Georges por lo que es una acción con características que pasan de bruscas a suaves. Seguidamente de esto, el cuerpo de Majid cae al piso, lo cual se escucha en un primer plano, en un tempo lento y duración larga, ya que el cuerpo se desliza pesadamente entre la pared y una de las sillas de la mesa de la cocina.

Los efectos que siguen al suicidio de Majid son los que Georges produce como reacción a este hecho impactante: una respiración pesada, pasos de confusión y tos de incomodidad. La respiración de Georges se da un primer plano, y resalta sobre el plano visual, en un tempo lento debido a la sorpresa. Sus pasos están en segundo plano y también en un tempo lento, mostrando la confusión e indecisión sobre cómo actuar, ya que se queda viendo la escena sin realizar alguna acción adicional. Por último, la tos de Georges se da un primer plano, lo cual hace que resalte el efecto, y en un volumen alto, tono grave y ritmo constante. Este conjunto de efectos acentúa el estado de confusión de Georges.

En esta secuencia tampoco se encuentra el elemento sonoro musical, pero sí está presente el silencio. El efecto del silencio está presente en dos momentos: el primero, al

inicio de la secuencia mientras Georges camina hacia la casa de Majid, momento en el que se siente el ambiente explicado previamente; el segundo, luego de que Majid se suicida y su cuerpo yace en la cocina, en el que también resalta un ambiente específico mencionado antes.

Como conclusión del análisis de esta secuencia podemos mencionar la mezcla sonora hace énfasis en los efectos, los cuales constituyen un gran aporte para poder entender el cambio emocional que sufren Majid y George en este punto crucial de la historia, en el que vemos que Majid guarda la compostura hasta que decide suicidarse, mientras que siempre vemos y escuchamos a George nervioso y a la defensiva. Es importante recalcar que en esta secuencia no se encuentra presente el elemento sonoro musical, ya que como se ha indicado anticipadamente, el director utiliza muy poco este elemento puesto que considera que interrumpe la atmósfera de realismo que quiere manifestar.



4.2.2 *Das weiße Band* (2009)

4.2.2.1 Secuencia “Castigo de los hijos del pastor”



Fuente: Película *Das weiße Band* (2009)

Esta secuencia elegida es la continuación del castigo a los hijos del pastor luego de no avisar que llegarían tarde. Previamente, los hijos del pastor habían llegado tarde a su casa sin avisarles a sus padres, en el momento en el que sucesos misteriosos ocurren en el pueblo, por lo que el pastor los castiga dejándolos sin comer esa noche y obligándolos a que volverían a utilizar una cinta blanca en su brazo en señal de la pureza que han perdido y que deben recordar.

La primera secuencia seleccionada de la película *Das weiße Band* comienza con Anna, la madre de los niños, quien está en un pequeño almacén iluminado únicamente por una vela cortando pedazos de cinta blanca. Al terminar de cortar, guarda el costurero, apaga la vela, sale al pasadizo hacia una la escalera para el segundo piso y llama a Klara, su hija mujer mayor, luego se dirige a uno de los cuartos a llamar a su hijo hombre mayor, Martin, este sale y se dirigen a las escaleras desde donde vuelve a llamar a su hija mayor, Klara, para que baje. Cuando los tres están reunidos se dirigen a un cuarto ubicado al fondo del pasillo en el que entran y vemos que se encuentran sus hijos menores. A los pocos segundos, Martin sale y se dirige al cuarto en el que estaba inicialmente, saca una especie de látigo y regresa al segundo cuarto. Luego de unos segundos de silencio, se escuchan golpes y gemidos provenientes del cuarto. Para el análisis de esta secuencia, también se describe y analiza cómo el diseño de sonido denotativo relata al haber un diseño de sonido connotativo.

En esta secuencia, el diseño de sonido connotativo se presenta como un silencio narrativo de impostura, mas no hay presencia de silencio de desvelamiento. En todo momento vemos que Anna se prepara para el castigo de sus hijos, pero en ningún momento da información sobre lo que va a suceder, ni sobre cómo o dónde serán castigados. Sus hijos tampoco muestran intereses por hacer preguntas a su madre, se ven resignados sobre lo que sucederá. Al haber poca información verbal, el diseño de sonido denotativo refuerza las actitudes y atmósferas de tensión de la secuencia. Es decir que al ocultarse información

entre los personajes, los elementos sonoros intensifican la narración al describir las posturas de los personajes y crear atmósferas de tensión. El diseño de sonido denotativo, presentado a través de los elementos sonoros, se describirá y analizará a continuación.

El elemento de la voz en esta secuencia se encuentra en una cantidad menor en comparación a otras secuencias seleccionadas, en la que hay intervenciones muy cortas por parte de Anna, la esposa del pastor. Sobre todas las intervenciones de Anna podemos indicar que son de naturaleza diegética y de procedencia sincrónica, ya que corresponden a la realidad del relato y ambas se dan en concordancia con el encuadre de la imagen. Además que también se encuentran en un primer plano sonoro, coincidiendo con la imagen, pero con distintas características sonoras que muestran variación en el estado anímico de Anna desde que prepara las cintas blancas para sus hijos hasta que entra con ellos en el cuarto donde serán castigados.

Las tres intervenciones de Anna en esta secuencia tienen naturaleza diegética y procedencia *on*, ya que pertenece a la historia y vemos de dónde proviene el sonido. De igual manera todas se encuentran en un primer plano sonoro, pero con distintas características. La primera intervención en la que Anna se acerca a la escalera para llamar por primera vez a Klara, quien está en un segundo piso, tiene las siguientes características sonoras: volumen medio, timbre nervioso y duración corta. Además, se percibe una leve reverberación. Estas particularidades nos muestran el nerviosismo y tristeza que tiene Anna frente al castigo.

En la segunda intervención, en la que Anna entra a al cuarto que está al costado de la escalera para llamar a Martin, las características sonoras que resaltan son: volumen suave y tempo lento. El volumen coincide tanto con la intención y estado anímico del personaje, así como su posición respecto a la cámara, ya que se encuentra de espaldas hacia esta. Como se mencionó, el plano sonoro de esta intervención es de un primer plano, pero

se diferencia de la primera intervención por la suavidad del volumen. Anna entra al cuarto y duda antes de preguntarle si es que va con ella, la indecisión se refleja en las características descritas y más si antes de esto hemos visto a Anna llorando en el almacén. La última intervención de Anna se da luego de que Martin sale del cuarto, ella cierra la puerta y miran a la escalera esperando a Klara. Luego de unos segundos de incomodidad entre Anna y su hijo, en el que los dos se miran y la madre evita sus ojos, Anna sube algunos peldaños para volver a llamar a su hija. Las particularidades sonoras de la intervención también son volumen suave y tempo lento, donde Anna casi le suplica ligeramente para que se apresure en bajar al primer piso. Todas las intervenciones tienen un color sonoro-conceptual violeta (“sonido encodificado”).

En las tres cortas intervenciones de voz que hay en la secuencia se puede notar el nerviosismo, tristeza y duda que hay en la madre frente al castigo que van a recibir sus hijos, ya que su voz es temblorosa, nerviosa y suave al momento de llamarlos. No se ve una evolución en su estado de ánimo, durante toda la secuencia su estado es el mismo, el cual permite hacernos una idea de qué tan drástico es el castigo.

La casa en esta secuencia, y como en toda la película, es de madera, por lo que se puede escuchar cómo cruje ante cualquier movimiento, ya sea que se vea la acción o no. El ambiente de esta secuencia es constante y es el de una con poca actividad, que aparenta estar vacía, es decir, se trata de un espacio en el que retumban los sonidos y se siente el movimiento de cada personaje, con lo que se crea una atmósfera de vacío y frialdad. Las características resaltantes del ambiente son ritmo constante y timbre madera. Tiene un color sonoro naranja, ya que da una atmósfera ambiental.

En cuanto a los efectos sonoros, se puede decir que hay efectos puntuales y de presencia. Los efectos puntuales en este caso se dan cuando Anna está en el almacén cortado Das weiße Band , cuando guarda el costurero y cuando es abierta y cerrado por Anna y Martin en distintas oportunidades. Todos los efectos puntuales tienen una

naturaleza diegética y procedencia *on*, ya que pertenecen al mundo de la ficción y podemos ver la procedencia sonora. Los efectos puntuales que se dan en los primeros minutos de esta secuencia cuando Anna abre y cierra la puerta del almacén son el desenrollado, corte, guardado de cinta. Estos efectos se dan en un plano detalle, el cual coincide con el plano visual, y, además, al ser un espacio reducido, el sonido se siente mucho más presente. Las características sonoras que resaltan de los efectos que involucran el manipuleo de la cinta son el volumen variante de suave a medio y el tempo de medio a rápido. A medida que Anna termina de cortar y guardar la cinta, sus acciones dentro del almacén se vuelven más seguras. Los efectos mencionados antes tienen un color sonoro amarillo (“encodificado-incorporado”), ya que son efectos puros de las acciones realizadas.

Los efectos de presencia en el almacén que se dan por Anna son al momento de aguantar el llanto y el soplido para apagar la vela. Ambos están en plano detalle y tienen como características sonoras volumen suave y medio, tono grave y agudo y duración corta, respectivamente. Estos tipos de efectos sonoros suelen estar en un segundo plano, ya que son sonidos que complementan otro tipo de información, como, por ejemplo, en un diálogo; sin embargo, en este caso estos efectos nos dan información de cómo se siente Anna frente al próximo castigo de sus hijos. Su respiración pesada mezclada con un leve sollozo y un soplido rápido muestra lo afligida que se encuentra al ser parte de esa acción.

Los siguientes efectos de presencia se dan en el pasadizo y dentro del cuarto de castigo, los cuales son los pasos, los latigazos y los lamentos de los niños. Todos los pasos de los personajes, desde que Anna va a buscar a sus hijos para llevarlos al salón de castigo hasta los pasos de Martin al salir del salón para buscar el látigo, varían de un primer plano sonoro hasta un segundo plano cuando el personaje se aleja de la cámara y esta no lo sigue. Los pasos de los tres personajes caminando hacia el final del pasillo nos transmiten el miedo y las ganas de no llegar al cuarto que se encuentra al final, ya que caminan despacio y de manera suave. Esto ocasiona que el sonido de los pasos, el crujir de la madera bajos sus pies resuene mucho más en un pasillo que se encuentra aparentemente vacío,

reafirmando la sensación de vacío y frialdad que el ambiente quiere transmitir. Las características sonoras principales de estos efectos son la variación del volumen suave a medio, timbre madera, tempo lento a rápido y ataque gradual. De las características mencionadas podemos resaltar el tempo y el ataque gradual, ya que a medida que se van acercando al cuarto de castigo este cambia, de lento a rápido y el ataque gradual es perceptible; esto nos muestra la seguridad que va adquiriendo Anna frente al castigo y la resignación por parte de sus hijos al enfrentarlo. Estos efectos nos muestran el leve cambio de estado anímico de Anna, en la que se le ve afligida al inicio, para después adquirir un poco de seguridad a medida que se acerca al cuarto de castigo en el que se encuentra sus otros hijos y su esposo. Por parte de sus hijos, estos siempre muestran resignación frente al castigo, pero a través de sus pasos finales hacia el cuarto de castigo, estos van acelerando levemente, momento en el que aceptan finalmente el castigo.

Los últimos efectos sonoros de presencia que se escuchan en esta secuencia se dan en el interior del cuarto del final del pasillo, del cual el espectador no puede ver más que la puerta que separa el pasillo del interior, ya que el encuadre de la cámara se ha quedado afuera del cuarto y en plano general. Los efectos sonoros que se escuchan son golpes de látigo hacia un cuerpo, ya que no resuena el final del golpe; de igual manera se escuchan gemidos y lamentos de niños. Los efectos mencionados tienen una naturaleza diegética y una procedencia en *off*, ya que el espectador no ve de dónde proviene el sonido, debido a que ocurre dentro del cuarto con la puerta cerrada. El plano sonoro de estos últimos efectos es de un segundo plano y las características sonoras resaltantes, en primer lugar, de los latigazos son volumen suave, tempo rápido y duración corta; y, en segundo lugar, de los lamentos es volumen medio, tempo rápido y duración media. Ambos efectos contribuyen a una sensación de lejanía, impotencia y vacío, ya que escuchamos los sonidos de dolor, pero no podemos ver qué es lo que sucede dentro del cuarto. El color que le corresponde a los efectos de presencia mencionados es el color azul- verde (“efectos- lingüísticos”), ya que estos nos transmiten información. Como el sollozo de la madre, los pasos lentos de los tres

mientras caminan al cuarto de al fondo o los latigazos y lamentos que se escuchan tras la puerta.

En cuanto al elemento del silencio podemos decir que hay dos momentos en los que se usa. El primer momento se da cuando Anna y sus hijos entran al cuarto del final del pasadizo y al cerrarse la puerta no se escucha más que el ambiente atmosférico de vacío. El segundo se da cuando Martin vuelve a entrar al cuarto con el látigo en la mano. El primer momento de silencio incrementa una atmósfera de tensión, ya que desde que vemos a Anna sollozando y llevando a sus hijos dentro del cuarto no sabemos que sucede. En el segundo momento de silencio la tensión ya está presente desde que los tres personajes entraron al cuarto, pero al ver a Martin reingresar al cuarto con un látigo, el silencio lo que hace es alargar la tensión de los latigazos.

En conclusión, en esta secuencia los diálogos también son reducidos pues solo habla Anna para llamar a sus hijos. En su voz podemos sentir el miedo y nerviosismo de lo que va a suceder a continuación. El ambiente que se usó genera una atmósfera de vacío y frialdad, lo cual genera más tensión que se complementa con los demás elementos. Los efectos sonoros intensifican la sensación de vacío y soledad, ya que estos están en su mayoría en un segundo plano. Los efectos son de presencia, generados por la interacción de los personajes, como el crujir del piso o el rechinar de la puerta, lo que nos muestra una situación de decadencia no solo en la casa sino también en la familia. Por último, el silencio es usado para incrementar la tensión antes del castigo de los niños. En el primer silencio no hay ningún indicio de castigo, por lo que vemos salir a Martin del cuarto, pero en el segundo silencio le siguen los latigazos y gemidos de los niños. Con esto se cumple lo que se esperaba desde que vimos a la madre sollozando y llevando a sus hijos al cuarto del castigo. En esta secuencia tampoco hay uso de música de ninguna naturaleza, diegética o extradiegética y la mezcla sonora resalta los efectos, ambientes y silencios.

4.2.2.2 Secuencia “Descubriendo al culpable de la violencia”



Fuente: Película *Das weiße Band* (2009)

Previo a la secuencia elegida, en las distintas historias paralelas se van descubriendo hechos o se toman acciones a lo que ha ido sucediendo en el pueblo. Por ejemplo, luego del secuestro y abuso del hijo de los barones, la baronesa decide dejar al barón por el bien de su hijo; los hijos del Pastor actúan de manera extraña y siempre están cerca o pendientes de los actos violentos o de dolor, entre otras cosas. Seguido de esto, viene la secuencia que se presenta a continuación. En la segunda secuencia elegida va desde la voz en *off* del profesor, en la que cuenta que es muy probable que la Segunda Guerra Mundial se inicie en cualquier momento, por lo que va a ir a buscar a su novia lo antes posible. Luego lo vemos salir con una bicicleta de la casa del barón mientras se dirige hacia el camino, a lo lejos ve a la Sra. Wagner discutir con el doctor en la puerta de su casa. El doctor entra a su casa, mientras la Sra. Wagner ve al profesor y se dirige a él, le pide su bicicleta, ya que le menciona que sabe quién es el responsable de los actos de violencia sucedidos en el pueblo y que necesita hablar con la policía. El profesor le pide que le cuente, a lo que ella le responde que no tiene tiempo y que necesita su bicicleta, y finalmente este acepta en prestársela.

El diseño de sonido connotativo en esta secuencia se presenta en las dos formas del silencio narrativo: de impostura y de desvelamiento. Por un lado, el silencio narrativo de impostura se da por parte de la Sra. Wagner, ya que como se ha descrito previamente, le solicita prestada la bicicleta al profesor luego de la discusión que ella ha tenido con el doctor, aludiendo que sabe quiénes son los culpables de las atrocidades ocurridas en el pueblo; sin embargo, a pesar de las insistencias por parte del profesor, ella no le llega a revelar dicha información. La Sra. Wagner solo le indica que sabe quién es y que necesita dirigirse a una estación de policía a realizar la denuncia.

Por otro lado, el silencio narrativo de desvelamiento se da por parte del profesor, debido a que durante toda la conversación con la Sra. Wagner trata de que ella le comparta la información que tiene sobre los recientes acontecimientos en el pueblo. Esta información

no será revelada por parte de la Sra. Wagner o algún otro personaje durante toda la película, por lo que no se llega a saber quién o quiénes son los culpables, dejando abierta la interpretación.

Es de esta manera que al estar presente el diseño de sonido connotativo en el que se oculta información, el diseño de sonido denotativo a través de los elementos sonoros realza y refuerza la narración al enfatizar las actitudes, estados anímicos, contextos, entre otros. Como se describirá y analizará a continuación, los elementos refuerzan la creación de atmósferas tensas del momento de la narración.

El uso de la voz en esta secuencia se encuentra en ambas procedencias, *on* y *off*. El inicio de la secuencia se da por la narración en *off* del profesor, en la que cuenta el inminente estallido de la guerra. Esta voz tiene una naturaleza extradiegética, ya que a pesar de que el profesor sí pertenece al universo de la historia, él narra los sucesos a manera de recuerdo y desde una visión externa. El plano de esta voz es de un primer plano omnisciente y tiene como características sonoras principales un tempo lento a medio y volumen suave. Con estas características podemos mostrar la urgencia de ir por su novia, ya que la guerra se acercaba.

Luego de la narración en *off*, se ve al profesor salir con una bicicleta de la casa de los barones mientras observa una discusión entre la Sra. Wagner y el doctor. Ellos terminan de discutir, el doctor entra a la casa y la señora Wagner se acerca al profesor. Ambos entablan una conversación en la que la Sra. Wagner le pide prestada la bicicleta para poder ir a la policía, ya que ya sabe quién está detrás de todos los actos violentos del pueblo, el profesor le responde que no puede prestarle la bicicleta pero que le diga la información que tiene, la Sra. Wagner responde que no puede decir nada hasta que esté segura con la policía, por lo que al final el profesor acepta y le entrega la bicicleta para que se pueda ir.

En esta conversación, ambas voces tienen una naturaleza y procedencia diegética y *on*, en las que varían los planos sonoros. La voz de la Sra. Wagner pasa de un segundo plano a un primer plano a medida que se acerca al profesor y como características sonoras tiene un tempo rápido, variación de volumen de alto a medio y de medio a alto, al inicio un ataque brusco y al terminar la secuencia un declive suave. Estas características describen la urgencia y nerviosismo de la Sra. Wagner, ya que su tempo es siempre rápido, la variación de volumen de alto a medio se da cuando le ruega para que le preste la bicicleta, que termina con un declive suave a forma de agradecimiento por cedérsela.

La voz del profesor también tiene variación de plano sonoro de segundo plano a primer plano, ya que a medida que avanza al camino y se acerca a la Sra. Wagner, le da la espalda a la cámara y termina en un plano visual cercano en el que coincide con el plano sonoro. Sus características sonoras son diferentes al de la Sra. Wagner, ya que durante toda la conversación mantiene un estado anímico sereno a pesar de enterarse de que la Sra. Wagner sabe la verdad de la violencia del pueblo. Su tempo es moderado y su volumen suave, todo en un ritmo constante.

Aquí las voces juegan un papel muy importante, ya que, además de darnos información verbal, a través de la forma en la que se expresan, nos muestran la urgencia y confusión del momento. En cuanto al color sonoro de este elemento este es violeta, ya que como se mencionó está encodificado en palabras. Ambas voces son de un color sonoro conceptual violeta, ya que entregan información.

Se encuentran dos tipos de ambientes en esta secuencia. El primero se da cuando el narrador en *off* está hablando. El segundo se da cuando el profesor sale de la casa del barón y habla con la Sra. Wagner. En ambos momentos el sonido ambiental es de campo. El primer ambiente está compuesto por viento y cantar de aves, mientras que el segundo por sonido de animales como vacas o gallinas, viento y gento trabajando en el campo, como

sacudir y tender ropa. Ambos tienen una naturaleza diegética y procedencia *on*, ya que el sonido coincide con lo que vemos en la imagen, así como un plano sonoro general. Sus características sonoras de ambas son tempo lento y volumen suave. Estos ambientes nos sirven para contextualizar, ya que todas las acciones suceden en un pueblo ganadero; en el primer ambiente nos ubica en un campo abierto, mientras que el segundo nos ubica en un pueblo campestre en el que se siguen realizando las labores rutinarias a pesar de los distintos actos de violencia ocurridos. El color que le corresponde a este ambiente es naranja.

Los efectos sonoros en esta secuencia tienen una naturaleza y procedencia diegética y sincrónica, en la que también se encuentran efectos puntuales y efectos de presencia. Los efectos puntuales incluyen el efecto de puertas abriéndose y cerrándose. La primera puerta se abre en el momento en el que el profesor sale de la casa del barón con la bicicleta prestada; este efecto se encuentra en un segundo plano. El efecto está conformado por el crujir de la madera y la acción propia de abrirla. Tiene como características tempo lento y volumen suave, los cuales coinciden con el estado anímico del profesor. El segundo efecto puntual, en el que se cierra la puerta de la casa del doctor, se encuentra en un plano sonoro y visual general. Las características sonoras resaltantes de este efecto son un tempo rápido y duración corta, las cuales coinciden con la finalización de la discusión entre la Sra. Wagner y el doctor, ya que el doctor entra a su casa y cierra la puerta con fuerza mientras que la Sra. Wagner se queda fuera de la casa.

Los efectos de presencia están conformados por la discusión entre el doctor y la Sra. Wagner, los pasos y el sonido del manejo de la bicicleta. El efecto de la discusión que se da entre la Sra. Wagner y el doctor, que se toma como tal debido a que la conversación entre ambos es ininteligible y solo se percibe que están discutiendo, se encuentra en un plano general, el cual coincide con el plano visual. Sus características sonoras principales son tempo rápido y volumen de suave a fuerte, las cuales indican que la discusión se vuelve más acalorada hacia el final. Si bien no se sabe con certeza sobre qué discuten, sí se puede

ver y oír que la discusión termina abruptamente cuando el doctor entra a su casa y cierra con fuerza la puerta mientras que la Sra. Wagner se queda afuera de espaldas a la casa hasta que ve al profesor y se acerca a él. Estas acciones evidencian -junto con la información que la Sra. Wagner da al profesor- que el doctor no la apoya en la decisión de denunciar al o los culpables.

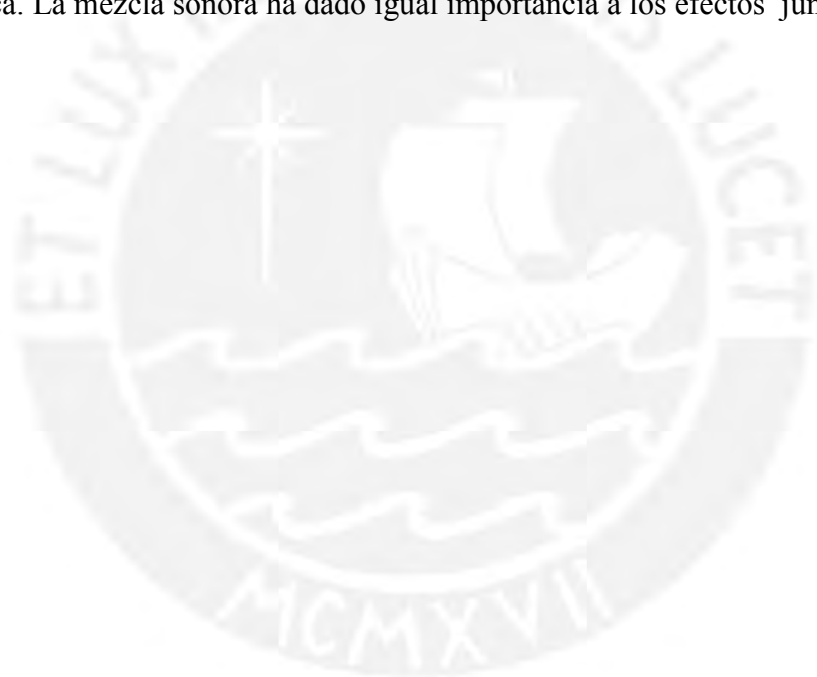
Los efectos presenciales que siguen son los pasos del profesor con la bicicleta y los pasos de la Sra. Wagner hacia el profesor, los cuales se encuentran en segundo plano y en un plano general, respectivamente. Por un lado, los pasos del profesor están compuestos por el crujir del metal de la bicicleta, el crujir de hojas secas y el caminar sobre piedras, y tiene como características sonoras resaltantes tempo medio y volumen suave a medio a medida que el plano visual se acerca. Esto refuerza el estado de tranquilidad que el profesor muestra con sus palabras. Por otro lado, los pasos de la señora Wagner están compuestos por pisadas en piedra desde el inicio, que se contrastan con los pasos del profesor, quien comienza pisando hojas secas para llegar a pisar piedras. La característica que resalta es el tempo rápido, ya que como lo menciona en su diálogo con el profesor, quiere ir lo antes posible a la policía a contar el secreto que solo ella guarda.

El último efecto de presencia es el que se produce cuando la Sra. Wagner maneja la bicicleta prestada hacia el camino fuera del pueblo. Este efecto está compuesto por el sonido de metal de la bicicleta y el camino de piedras por el cual maneja. Tiene como característica principal el tempo medio a rápido, lo que refuerza el sentido de urgencia de la señora Wagner por salir del pueblo.

Los colores sonoros para los efectos de esta secuencia se dividen en azul-verde (“efectos- lingüísticos”) y amarillo (“encodificado- incorporado”). El primer color se le da a los pasos y al sonido de puerta. Mientras que el segundo color es para los sonidos de los animales y la gente trabajando. En esta secuencia no hay presencia de silencios ni de

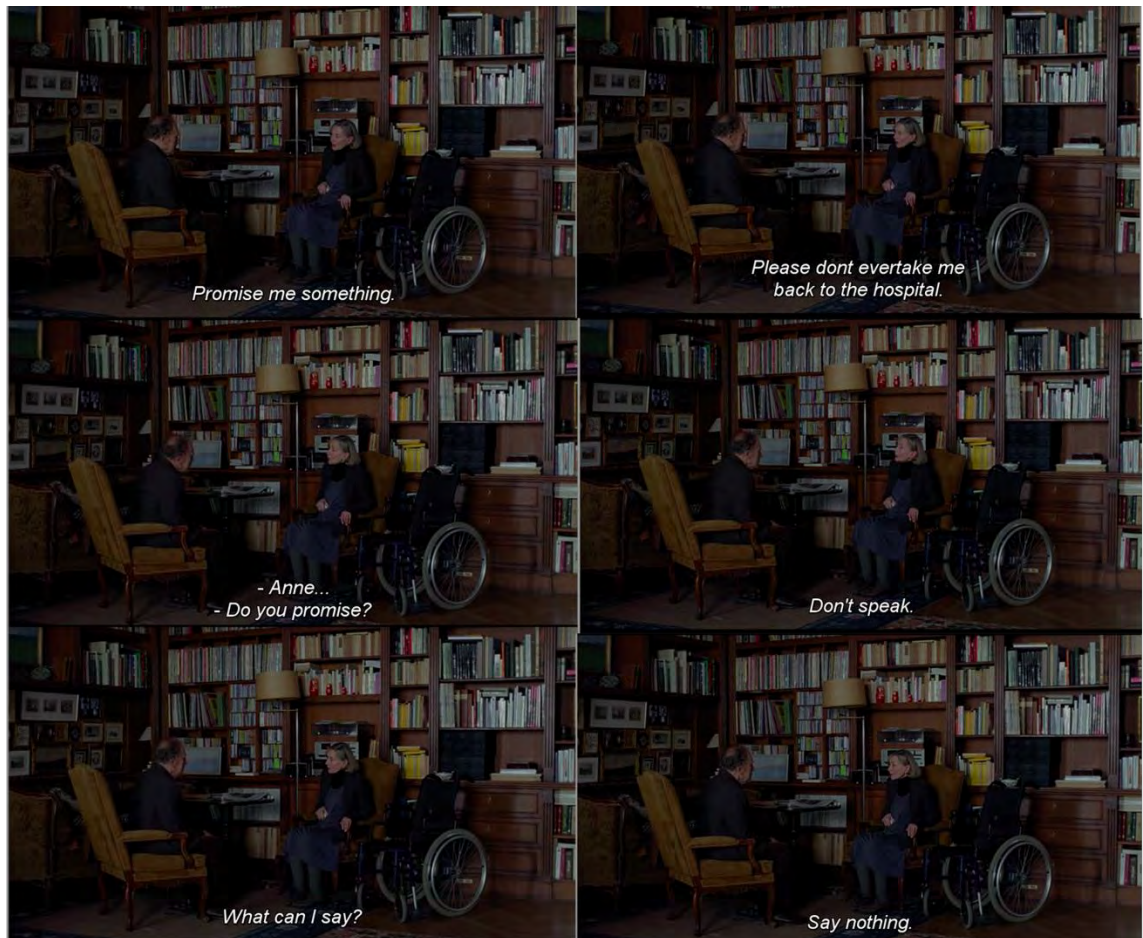
música, se mantienen el sonido ambiental, los distintos sonidos de los efectos y los diálogos.

En conclusión en esta secuencia se puede decir que tanto la voz como los efectos de presencia nos dan información sobre el estado anímico de cada personaje, en el que se evidencia la urgencia y nerviosismo de la Sra. Wagner y el escepticismo del profesor. El uso de ambientes es utilizado para contextualizarnos en un campo rural, alejado de la comunicación, motivo por el cual la Sra. Wagner quiere salir del pueblo para denunciar al o los culpables. En esta secuencia no se ha hecho uso de los elementos sonoros del silencio ni de la música. La mezcla sonora ha dado igual importancia a los efectos junto con las voces.



4.2.3 *Amour* (2012)

4.2.3.1 Secuencia “Llegada del hospital de Anne y George”.



Fuente: Película *Amour* (2012)

En la tercera película, *Amour*, la primera secuencia escogida va desde el minuto 24'01'' al 28'00''. Previamente a esta secuencia, Anna y George están desayunando y conversando en la cocina hasta que Anna deja de responderle y se queda con la mirada perdida, luego de unos minutos recobra el control, pero no recuerda haber pasado por ese

momento. Luego de ese suceso nos enteramos mediante una conversación entre George y su hija que Anna ha estado en el hospital y que ha sufrido daños, por lo que ambos se tendrán que acostumbrar a la nueva situación. La mitad del cuerpo de Anna está paralizado, por lo que ya no puede caminar ni realizar algunas de las tareas básicas como bañarse, alimentarse sola o leer un libro.

En esta secuencia de la película, Anne y George acaban de llegar a su casa del hospital, luego de que Anne sufriera un derrame cerebral, por lo que tiene la mitad del cuerpo paralizado y necesita utilizar una silla de ruedas. Ambos son ayudados por los vecinos para poder entrar a su casa debido a las cosas que lleven y a que es la primera vez que entran a su casa luego del derrame cerebral de Anne; los vecinos los dejan solos luego de que están adentro del departamento. George lleva a Anne en la silla de ruedas a la sala de estar, la ayuda a levantarse para que pueda sentarse en un sillón. Ambos están sentados en un sillón cada uno, cuando Anne le pide a su esposo que le prometa que nunca más la lleve a un hospital, a lo que él acepta. Este es un momento importante en la historia, ya que debido a esta promesa, George se encargará de su esposa sin llevarla al hospital pase lo que pase, la cual, debido a la enfermedad, irá perdiendo sus capacidades físicas e intelectuales.

El diseño de sonido connotativo en esta secuencia está presente solo en su forma de silencio narrativo de impostura, el cual le corresponde a Anne. Si bien es cierto que en esta secuencia no hay información que se oculte prolongadamente, Anne reserva la promesa de parte de George para que no la vuelva a llevar al hospital hasta la mitad de la conversación. Ambos actúan incómodos al inicio de la secuencia. Cuando ya están sentados cada uno en sus respectivos sillones, Anne le hace la proposición a George. En este caso sí llegamos a obtener información por parte de George, quien acepta no volver a llevarla al hospital. El diseño de sonido denotativo, la conformación de los elementos sonoros, complementa la narración al describir las actitudes de los personajes y crear atmósferas de tensión entre ambos personajes frente a la propuesta de Anne. A continuación se describirán y analizarán los elementos sonoros en función a la narración audiovisual.

Como primer elemento sonoro encontramos el diálogo que se da entre George y Anna, el cual es fundamental en la historia. Esta conversación tiene una evolución sobre el tema del que se habla y cómo los personajes reaccionan a estos temas. El color sonoro conceptual de ambas voces es violeta, ya que contienen información. Las voces de Anne y George tienen una naturaleza y procedencia diegética y sincrónica, y ambas se encuentran en un primer plano sonoro, sus diferencias están en la evolución de las características sonoras de cada voz. Las voces no están afectadas por ningún efecto como la reverberación, sonando más cercanas y cálidas.

Por un lado, está Anne que le pide a George que la ayude a movilizarse para luego hacerle prometer que no la llevará de nuevo al hospital; y, por otro lado, George no sabe cómo tratar a su esposa y no sabe qué responder en un primer momento ante dicha pregunta, aunque, finalmente, llega a aceptar el pedido de Anne. Las características sonoras más resaltantes de Anne, las cuales se modifican durante la conversación, son el tempo lento a medio y el volumen suave a medio. El tempo lento y volumen suave se dan en la introducción de la conversación. Es en esta parte que Anne y George son cautelosos con sus palabras y están en su casa por primera vez luego de la parálisis de Anne; es en esta parte también donde Anne le solicita ayuda a George para sentarse en el sillón. El tempo y volumen se vuelven medio cuando Anne le hace prometer a George que no la vuelva a llevar al hospital, presentándose así más segura que al inicio y mostrándose determinada a que George le haga la promesa. Durante las intervenciones de Anne podemos ver cómo cambia de cautelosa a segura al momento de pedir la promesa.

Las características sonoras que más resaltan de George son la variación del tempo de lento a rápido a lento y volumen de medio a suave. Con estas características se muestra el cambio de George de cauteloso y servicial a incrédulo y servicial durante la conversación con Anne, las respuestas de George se hacen cada vez más cortas, ya que no sabe cómo reaccionar a la proposición de Anne. El tempo comienza lento con un volumen medio en la

que ambos muestran su cautela frente al nuevo estado de Anne, tratando de no evidenciarlo demasiado, cambiando a un tempo rápido y volumen suave cuando le responde a Anne sobre su propuesta de promesa, mostrándose ansioso, y volviendo a lento cuando acepta la promesa, adoptando un postura de sumisión frente a lo que le propone su esposa.

Sobre el elemento sonoro de ambiente, solo se encuentra un ambiente que se mantiene durante toda la secuencia, la cual está compuesta por carros y viento suave. La naturaleza y procedencia de esta es diegética y asincrónica, ya que es parte del universo de la historia, pero no vemos de dónde proviene dicho ambiente. El plano sonoro que le corresponde es de plano general, ya que está de fondo; este sirve sobre todo para contextualizar la ubicación del departamento de dicha pareja, el cual se encuentra en una ciudad activa, y contraponerlo con el lugar donde ellos se encuentran, un departamento poco activo. El color sonoro de este ambiente es naranja de “efectos musicales”. Este ambiente ayuda a complementar la seguridad que Anne tiene al estar en su casa, ya que la ciudad puede sonar salvaje mientras que en su casa se siente la calidez de un hogar.

El elemento sonoro de efectos está compuesto principalmente por efectos de presencia, ya que son producidos debido a las acciones o reacciones físicas de los mismos personajes. Todos los efectos sonoros presentes en esta secuencia tienen una naturaleza y una procedencia diegética y sincrónica. El efecto puntual es el sonido que hace Anne al manipular su silla de ruedas para que ella pueda bajar los pies; los efectos de presencia son los pasos de George mientras empuja la silla de ruedas, los roces de ropa, el sonido al sentarse en el sillón, los pasos de George y Anne cuando ella pasa al sillón, y la respiración de ambos.

El efecto puntual que se produce cuando Anne acomoda sus piernas para poder bajarlas de la silla de rueda se encuentra en primer plano sonoro, ubicándose un poco más cercano al plano visual, el cual se encuentra en plano entero. Las características sonoras

más representativas de este efecto son el tempo lento y el timbre de metal y madera, las cuales señalan la dificultad que tiene Anne para movilizar sus piernas de la silla metálica al piso de madera de su casa, además de contraponer los dos mundos en los que se encuentra Anne, el nuevo mundo en el que está presente el metal de su silla de ruedas y el mundo de su acogedor departamento de madera en la que era independiente. El color sonoro conceptual que le corresponde es el amarillo de “encodificado-incorporado”

Como se mencionó previamente, los efectos sonoros de presencia que se encuentran tienen una naturaleza diegética y procedencia *on*, y varían del segundo plano al primer plano. Los efectos que se encuentran en un segundo plano son los primeros pasos de George mientras empuja la silla de ruedas y los roces de ropa de ambos personajes, mientras que los efectos que se encuentran en un primer plano son los pasos de ambos al momento de mover a Anne al sillón y la respiración de ambos. Todos estos efectos se ubican en el color sonoro conceptual azul-verde de “efectos-lingüísticos”, ya que también proporcionan información.

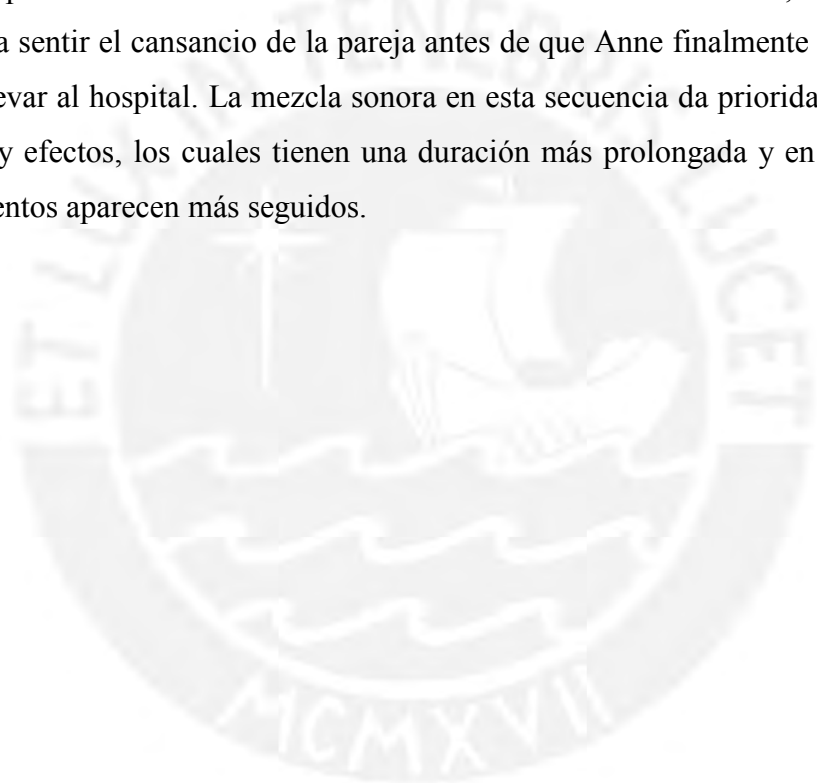
El primer efecto mencionado que se encuentra en un segundo plano está compuesto por sonidos de crujidos de madera y metal. Las características sonoras más resaltantes son el tempo lento y volumen suave, las cuales ayudan a enfatizar la dificultad y pesadez que tiene la pareja para movilizarse en el departamento antiguo. En este momento, al igual que cuando Anne baja los pies de la silla de ruedas, se puede escuchar cómo se combinan los sonidos de madera que representa el pasado de la pareja y el metal que representa su presente. El segundo efecto son los roces de la ropa, los cuales están compuestos por el roce de ropas gruesas y ásperas. Este efecto también tiene como características sonoras resaltantes el tempo lento, el cual incrementa la sensación de pesadez de la edad, pues las ropas suenan gruesas y difíciles de manipular, lo que evidencia la vulnerabilidad de ambos.

El primer efecto de presencia que se encuentra en un primer plano son los pasos de ambos personajes al momento de movilizar a Anne al sillón, los cuales están compuestos por pasos y crujidos del piso de madera. Este efecto se escucha en un plano sonoro más cercano que el plano visual, el cual es plano entero. Sus características sonoras resaltantes son el ataque duro, tempo lento y ritmo constante, las cuales reflejan la dificultad de movilizarse para Anne sin silla de ruedas. También podemos escuchar y ver el cambio de estos pasos, los cuales comienzan en una madera dura y antigua y terminan en la alfombra donde está ubicado el sillón, lo que suaviza sonoramente el gran cambio en la vida de Anne y George. Estos pasos son acompañados de la respiración y leves jades de ambos, en especial de Anne, con lo que se manifiesta el esfuerzo físico que hacen al realizar dicha acción, la cual es aún mayor debido a la edad de ambos. Sus características sonoras son la variación del tempo rápido a lento y el volumen suave. Dicha variación en el tempo se da mientras ambos se adaptan a la nueva condición física de Anne.

En general, se puede decir que todos los efectos presentes en esta secuencia proporcionan información sobre el estado físico de los personajes y lo dificultoso que va a ser para ellos manejar la nueva situación en la que se encuentra Anne. Sobre todo si es que ellos no van a volver al hospital a solicitar ayuda y tratarán de solucionar por su cuenta las tareas básicas de su vida que se tornan ahora más complicadas.

El último elemento sonoro es el silencio, el cual se da luego de que Anne y George se sientan en sus sofás, este da una pausa en la que se puede apreciar la nueva situación de los personajes, antes de que Anne se pronuncie sobre su deseo de no volver al hospital. En este lapso de tiempo, las respiraciones de ambos se hacen mucho más notorias, en ellas se ve el cansancio de ambos. Este silencio incrementa la tensión entre ambos sobre cómo debe reaccionar George ante la sorpresiva propuesta y cómo reacciona Anne ante la respuesta afirmativa de su esposo. Como se ha mencionado anticipadamente, este momento definirá el nuevo curso de la vida de la pareja.

Como conclusión del uso de todos los elementos sonoros utilizados se puede decir que el uso de la voz, además de darnos información verbal también nos da información del estado de la pareja de esposos, así como de su situación emocional luego del duro momento que han vivido. Los ambientes nos sirven para contextualizar espacialmente el departamento de la pareja dentro una ciudad en movimiento, en la que ellos están asilados. Los efectos sonoros son indicadores de la dificultad y pesadez que sienten al hacer cualquier tipo de esfuerzo debido a sus edades. En cuanto al silencio, sirve para dar un tiempo para sentir el cansancio de la pareja antes de que Anne finalmente le pida que no la vuelva a llevar al hospital. La mezcla sonora en esta secuencia da prioridad a los silencios, ambientes y efectos, los cuales tienen una duración más prolongada y en relación con los otros elementos aparecen más seguidos.



4.2.3.2 Secuencia “La decisión final de George”.



Fuente: Película *Amour* (2012)

La última secuencia escogida de esta película se da del minuto 1:43:53 a 1:50:16, en la que vemos los últimos minutos de la lucha de la pareja conformada por Anne y George

por seguir con su vida rutinaria en su departamento. Previamente a esta secuencia, George despide a la enfermera que lo está ayudando a cuidar a Anne, ya que había visto que no era lo suficientemente cuidadosa al cuidarla, por lo que se queda solo cuidándola; luego de esto llega su hija Eva de sorpresa, ya que su padre no le había respondido ni devuelto las llamadas por un tiempo. En un primer momento, George no deja que su hija entre a la habitación en la que se encuentra su madre y le explica que su mamá está más delicada, ya no se puede mover y son pocas las palabras que puede pronunciar, y le miente diciéndole que tiene a una enfermera que lo ayuda. Finalmente su hija entra al cuarto a ver a su mamá y queda en shock al ver su nuevo estado físico y mental, le reclama a su papá por no avisarle, a lo que George le responde que ese no es su problema y que los dejen solos, y evita así que lleven a Anne al hospital.

La secuencia a analizar comienza cuando George entra al cuarto, en el que se encuentra Anne, luego de escuchar la voz balbuceante de dolor de Anne. La ve acostada en la cama quejándose de dolor, George le pregunta que le pasa, le revisa el pañal y se sienta en la cama al costado de ella. Anne se sigue quejando, a lo que George se ofrece a contarle una historia de su infancia para que ella se tranquilice, antes de eso le dice que no puede hablar muy alto por lo que ella tiene que calmarse. Le cuenta una historia sobre un suceso de su infancia. Al finalizar la historia se queda mirando a Anne y cómo ella con mucha dificultad puede hablar y respirar. George duda en un inicio, pero estira la mano hacia el otro lado de la cama para coger una almohada, la deja en el rostro de Anne y se abalanza con todo su peso para asfixiarla. Anne lucha levemente para liberarse de la almohada pero finalmente se queda sin aire y muere. George se retira de Anne y solo mira la almohada. Esta secuencia es importante, ya que marca el final del sufrimiento de ambos personajes; por un lado, Anne ya ha perdido casi toda su capacidad física y mental y está sufriendo; por otro lado, George se siente agobiado por el cuidado de su esposa y por verla sufrir de dolor y de impotencia. Los elementos sonoros presentes en esta secuencia son voz, ambientes, efectos y silencio, no se encuentra el elemento musical.

En cuanto al diseño de sonido connotativo se puede señalar que está presente el silencio narrativo de desvelamiento, el cual recae en George. Como se ha mencionado previamente, George entra al cuarto al escuchar a Anne quejarse, él le pregunta qué le duele y trata de aliviar su dolor, pero no sabe qué le sucede, ya que Anne ha perdido la capacidad de hablar fluidamente. Luego de esto George trata de calmarla con una historia y, al ver en la condición que está su esposa y sin poder ayudarla, decide asfixiarla con una almohada. El diseño de sonido denotativo y los elementos sonoros en esta secuencia contribuyen a describir el sufrimiento que siente Anna y la impotencia por parte de George. Si bien no hay mucha información verbal, los elementos sonoros describen y refuerzan la narración, los cuales serán descritas y analizadas a continuación.

El elemento de la voz se encuentra en dos momentos: cuando Anne se queja de dolor desde su cama, balbucea la palabra *duele*, y cuando George se acerca a ella para asistirle y contarle una historia. La voz de Anne tiene una naturaleza diegética y su procedencia varía de *off* a *on*, ya que la secuencia sigue a George mientras entra al cuarto y se sienta en la cama junto a Anne. El plano sonoro en el que se encuentra es un primer plano, el cual no coincide con el plano visual, ya que se siente más cercano que lo que se ve en el encuadre. Las características sonoras más resaltantes son la variación del volumen de suave a alto, la cual cambia cuando George está sentado en la cama y le habla, y vuelve a bajar cuando George le pide que se calme porque no puede elevar más la voz. Otra de sus características es el tempo lento debido a que Anne tiene dificultades para pronunciar la palabra y el cambio de duración larga a corta, la cual se da cuando George comienza a narrarle la historia. Estas características señalan el estado físico final en el que se encuentra Anne, en el que ya no puede expresarse con muchas palabras y le cuesta pronunciar las palabras, por lo que habla lentamente y se expresa con esa única palabra, *duele*, y el volumen con el que lo dice. Cuando está llamando a George y se está tranquilizando el

volumen es bajo, mientras que cuando George le pregunta qué le pasa, el volumen es fuerte, siendo así su manera de transmitir su sentir.

La voz de George tiene como naturaleza diegética y procedencia *on*, ya que es parte de la historia y la cámara sigue el recorrido que hace desde la puerta hasta la cama donde se sienta. También está ubicado en un primer plano, en la que coincide con el plano visual, ya que se le da prioridad en el encuadre. Sus características sonoras principales son el tempo lento y el cambio de volumen suave, cuando se acerca al cuarto, a medio, cuando le cuenta la historia, y a suave nuevamente cuando termina la historia. El tempo lento señala la avanzada edad de George y el esfuerzo que hace para hablar, mientras que el cambio en el volumen indica primero la compasión que tiene hacia Anne, específicamente al inicio y al final de la secuencia; mientras que el volumen medio indica la fuerza que utiliza para seguir adelante. Es decir que con estas características se remarcan la compasión y resignación que George tiene frente al estado final de Anne.

Sobre el elemento sonoro ambiental se puede señalar que solo hay un ambiente identificable, el cual es uno de *roomtone*, es decir, de ambiente de habitación. Este ambiente tiene naturaleza diegética y procedencia *on*. Se encuentra en un plano sonoro general, el cual ayuda a contextualizar que están en un ambiente ajeno al ritmo parisino que se desarrolla fuera de su departamento. No está conformado por sub-elementos y la característica sonora más resaltante es su volumen bajo.

En relación a los efectos sonoros, se puede indicar que todos pertenecen a los efectos de presencia, ya que cada uno apunta a alguna acción de los personajes. Todos los efectos de presencia a desarrollar tienen naturaleza diegética y procedencia *on*, ya que es parte de la realidad de la narración y vemos en el encuadre la acción junto con el sonido.

El primer efecto en la secuencia son los pasos de George al entrar al cuarto y acercarse a la cama, este efecto se encuentra en un plano general coincidiendo con plano visual, el cual es un plano amplio. Estos pasos están compuestos por el sonido del piso de madera antigua del departamento, el cual cruje con cada movimiento. Las características principales del efecto son tempo lento y volumen suave, las cuales intensifican el accionar pausado de George debido a su edad, y muestran la dificultad que tiene para caminar. El segundo grupo de efectos son el roce de sábanas cuando George le revisa el pañal a Anne, cuando él se sienta en la cama y cuando frota y besa las manos de Anne. Estos efectos se encuentran en plano general, coincidiendo también con lo que se ve en el encuadre en un plano amplio. El efecto de roce de sábanas está conformado por material de algodón, por lo que el rozamiento es delicado, correspondiendo a la fragilidad en la que se encuentra Anne. El efecto de cuando se sienta en la cama está compuesto por el crujido de la cama junto con el piso, ambos de madera, remarcando la edad avanzada de la pareja. Mientras que el último efecto es guiado por la suavidad y ternura de George hacia Anne. Las características resaltantes de estos efectos son el volumen medio y el tempo lento, que remarcan nuevamente el accionar pausado de George.

El siguiente grupo a describir se encuentra en un primer plano sonoro, ya que son efectos que destacan efectos que no se suelen escuchar tan presentes, los cuales son la respiración dificultosa de Anne, el ahogamiento de George sobre Anne, los movimientos de agonía de Anne y la respiración final de George. El primero de estos se da en el momento en el que Anne comienza a tranquilizarse con la historia de George, se puede escuchar la dificultad que tiene al tener como características sonoras el tempo lento y el volumen suave. En este momento se puede advertir que la salud de Anne ha ido decayendo hasta llegar a ese punto. El segundo efecto, en el momento del ahogamiento, se puede escuchar varios elementos que la conforman, las cuales son los roces de sábanas, la respiración sofocada de Anne y el crujir de la cama y el piso de madera. Estos elementos elaboran el momento en el que se siente la fragilidad de Anne y la dureza de la decisión de George. Las

características sobresalientes son el ataque brusco y el paso del volumen alto a suave, las cuales señalan lo improvisado de la acción y el desvanecimiento de las fuerzas de Anne.

El siguiente efecto se da en el momento en el que George comienza a asfixiar a Anne, la cual solo puede sacudir la pierna como mecanismo de defensa. Este efecto está compuesto por el sonido de la cama de madera y el roce de sábanas, recalcando acá también la fragilidad de Anne. Sus características sonoras resaltantes son el volumen suave, la variación del tempo rápido a lento y la duración corta a larga, que señalan la agonía de Anne. El último efecto es la respiración de George luego de la muerte de Anne, la cual tiene características el tempo lento, volumen suave y duración corta; esto indica la agitación, cansancio y reflexión luego de la muerte de Anne, la cual se refuerza en el silencio del momento que se explicará a continuación.

El elemento sonoro del silencio está presente en tres momentos durante la secuencia: la primera se da cuando George entra al cuarto y no sabe que le duele a Anne; la segunda cuando termina de narrar la historia y duda al momento de coger una almohada para asfixiarla; y la última luego de asfixiar a Anne. En estos tres momentos, el silencio permite que otros elementos resalten, como, por ejemplo, respiraciones, pasos, roces, etc., además de intensificar la tensión, ya que se ve a George decidiendo su próximo movimiento.

A manera de conclusión, se puede decir que cada elemento encontrado ha sido utilizado para acentuar la fragilidad y el sufrimiento en el que se encuentra Anne, y la compasión y difícil decisión que toma George al ver sufrir a su esposa. La mezcla sonora realizada en esta secuencia enfatiza los efectos sonoros, ambientes y silencios, en la que los efectos sonoros están intervenidos por un pequeño rever al inicio reforzando que están solos en la casa.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Las conclusiones a las que se ha llegado en esta investigación a través del análisis realizado en el capítulo 4 se presentarán siguiendo las hipótesis planteadas en un inicio, comenzando desde las hipótesis secundarias y terminando con la hipótesis principal.

5.1.1 El diseño de sonido minimalista connotativo en las películas de Michael Haneke *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke.

El diseño de sonido minimalista connotativo de Michael Haneke está basado en la incomunicación y la violencia que se desarrolla en las tres películas seleccionadas. Al ocultarse información verbal y utilizar pocos diálogos, el diseño de sonido minimalista denotativo se vuelve fundamental y ayuda a reforzar la línea narrativa en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012).

En este análisis se ha podido describir y comprobar que, al tener ejes temáticos como la incomunicación y la violencia, la información que los personajes otorgan a través de diálogos es mínima. Los personajes suelen mencionar la premisa del problema que se desarrolla en la narración, mas no dan mayor información, por lo que muchos de los temas quedan inconclusos. Lo encontrado y analizado concuerda con lo que se mencionó en el marco teórico y con lo que indica Montero: que la filmografía de Michael Haneke antes que nada busca que el espectador reflexione (Montero: 2008). El director ha mencionado que prefiere que sus películas no faciliten todas las respuestas a las preguntas planteadas a lo largo de la narración, por el contrario, este propone que cada espectador pueda sacar sus

propias conclusiones a partir de la narración audiovisual. Como se ha indicado previamente, Haneke “[...] obligar al espectador a efectuar una serie de reflexiones en torno a la construcción de su mirada [...]” (Ferrando 2012: 959). Al estar esto estipulado, es aceptable que los personajes guarden y regulen la información que se entrega en el filme.

Es decir, que al estar el diseño de sonido minimalista connotativo presente, el diseño de sonido minimalista denotativo cobra fuerza e intensifique la narración. En el momento en el que se regula la información verbal o no está presente dicho elemento, los elementos sonoros como los efectos, silencios y ambientes nos dan otro tipo de información, sobre todo del estado emocional de los personajes y de la atmósfera de la narración. Un ejemplo de esto se puede encontrar en la primera secuencia escogida de la película *Caché* (2005), desarrollada en el capítulo previo. En esta secuencia, un desconocido llama a la puerta de la casa de George, él sale a verificar quién llama, al no encontrar a nadie sale a la calle a gritar para que lo dejen en paz, pero justo cuando está cerrando la puerta de su casa encuentra un paquete con un video y un dibujo de un pollo ensangrentado. En esta secuencia nadie le responde a George, pero elementos sonoros como los ambientes, efectos y silencios completan la narración al ubicarnos temporal y espacialmente en una ciudad tranquila de noche, lo que nos sugiere que la persona que tocó la puerta y dejó el paquete debe estar escondida cerca en la oscuridad. Esto convierte al diseño de sonido minimalista denotativo en el complemento esencial del diseño de sonido minimalista connotativo.

Como indica Bedoya, “[...] silencio absoluto y prolongado, causado por la anulación o dejación transitoria de la banda sonora, [que] connota las ideas de desolación, vacío o muerte.” (2003: 208). Es así que el diseño de sonido minimalista connotativo se ha podido complementar con el diseño de sonido minimalista denotativo, en el que apoya estos momentos de aparente tranquilidad sonora para transmitir y reforzar la historia.

5.1.2 El diseño de sonido minimalista denotativo en las películas de Michael Haneke *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke.

El diseño de sonido minimalista denotativo de Michael Haneke en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) intensifica la narración en los puntos de giro al aumentar los efectos sonoros, ambientes y silencios, lo que genera atmósferas de suspenso en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012).

Se puede decir que el diseño de sonido minimalista denotativo sí es fundamental en la narración, ya que, al estar presente el diseño de sonido minimalista connotativo, el diseño de sonido minimalista denotativo cobra fuerza. Gracias a este se pueden percibir en un mayor nivel los elementos sonoros durante la narración y, especialmente, en los puntos de giro. En las secuencias elegidas, se notó que el diseño de sonido minimalista denotativo estaba fuertemente presente en los puntos de giro de la narración, ya que los elementos sonoros fueron distribuidos de modo tal que se redujeron los diálogos y se incrementaron los efectos sonoros, con lo cual se logra transmitir información a través de las acciones o estado del personaje. Este recurso funciona y genera un momento de pausa tensionada en el que se puede apreciar al personaje y a las acciones ante los cambios narrativos, lo que tiene como efecto un incremento notorio de la atmósfera. Un ejemplo que se puede señalar se desarrolla en la segunda secuencia de la película *Amour* (2012). En esta secuencia, luego de ver y escuchar el sufrimiento de Anne, George decide asfixiarla; en este punto los efectos sonoros son esenciales para describir el sentir de Anne y el cansancio de George.

Es importante recalcar que el diseño de sonido minimalista denotativo hace referencia a las relaciones y características que los elementos sonoros tienen en la mezcla sonora y como en esta se da prioridad a uno o dos elementos. Los elementos sonoros que resaltan en cada secuencia tienen una mayor duración y el nivel sonoro es mayor que los otros elementos. Por lo general, los elementos sonoros que resaltan en estos momentos son

los efectos sonoros, los cuales crean una mayor concentración en la historia. Para reforzar nuestra conclusión, podemos señalar que lo encontrado en esta investigación concuerda con lo que señalan Oliart (S/f) y Montes (2009), los cuales concuerdan que, al estar ausentes algunos elementos sonoros, los momentos de tensión y de carga dramática se refuerzan, además de dirigir la narración hacia un punto de giro y de desvelamiento. Se puede resaltar en esta conclusión, tomando como base la definición de color sonoro conceptual dada por Walter Murch (1989), que las secuencias analizadas tienen un color que se puede ubicar en azul-verde y naranja, los cuales corresponden a los efectos “lingüísticos” y efectos “musicales”, ya que lo que se resalta son los efectos, ambientes y silencios.

5.1.3 El diseño de sonido en las películas de Michael Haneke

El diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke es minimalista, y, por ello, ocultan información verbal, le dan más presencia a los efectos, ambientes y silencios, con lo cual sus películas se vuelven más crudas y realistas en términos sonoros. Esto genera que el diseño de sonido minimalista denotativo refuerce en la historia al diseño de sonido minimalista connotativo.

Se pudo confirmar que el diseño de sonido de Michael Haneke se puede calificar como minimalista, ya que dosifica el uso de elementos sonoros dentro de la narración, evitan el uso de música y resalta los efectos, ambientes y silencios. Esto se debe a que lo que el autor busca es una experiencia más realista de la narración y evitar sobrecargarla con elementos que no se encuentran en la cotidianidad. Como apoyo de esta conclusión, podemos mencionar a Walter Murch, el cual indica que no solo se trata de suprimir para no tener muchos elementos sonoros, sino, más bien, sobre todo se trata de hacerlo en el momento indicado, para que tenga la carga dramática que se desea (Murch 2005).

El análisis realizado reafirma el uso del diseño de sonido minimalista en los puntos de giro de la historia, en los que en la mezcla sonora se puede apreciar que se reducen algunos elementos sonoros y predominan los silencios y los efectos sonoros, lo que centra la atención en el personaje para crear tensión y suspenso, además de regular la cantidad de elementos sonoros presentes. Las voces son un elemento que siempre está presente, que se reduce en los momentos de tensión y que da información verbal regulada; los ambientes contextualizan y refuerzan lo que las voces nos informan, a la par que se complementan. Por el lado de los efectos, estos siempre estarán presentes y nos darán información emocional y física, en un segundo o primer plano sonoro. Los silencios se complementan con los efectos sonoros, pues el silencio no se toma como la ausencia de sonido, sino, más bien, como pocos elementos sonoros. Por último, la música no es utilizada como un recurso empático o anempático, pues es característico de este director no usar la música a menos que sea diegética y se justifique en el mundo de la historia.

5.1.4 El diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) de Michael Haneke refuerza los puntos de giros en las historias.

El diseño de sonido en las películas *Caché* (2005), *Das weiße Band* (2009) y *Amour* (2012) es minimalista y se divide en dos tipos: diseño de sonido minimalista denotativo y diseño de sonido minimalista connotativo. Al ser ese el estilo característico cinematográfico de Michael Haneke, en la que se toca principalmente el tema de incomunicación y violencia, la interacción e información verbal de los personajes suele ser limitada, por lo cual se da más presencia a otros elementos sonoros con el propósito de reforzar la historia. Es decir, el diseño de sonido minimalista connotativo está presente durante toda la narración al dar escasa información o al ocultar información, es por esto que el diseño de sonido minimalista denotativo refuerza la historia al crear atmósferas de suspenso y misterio junto con elementos sonoros como los efectos, silencios y ambientes. Es así que el diseño de sonido es usado como un elemento fundamental de estas películas, ya que genera atmósferas de suspenso y refuerza la historia.

Durante esta investigación se ha podido describir y confirmar la temática de Michael Haneke a lo largo de su filmografía, en la cual predominan como temas la violencia e incomunicación que se desarrolla en el ámbito familiar y social. En las seis secuencias elegidas de las tres últimas películas del autor se ha podido analizar el diseño de sonido al desagregar cada elemento sonoro y observar su funcionalidad en el relato audiovisual.

Es gracias a este análisis que se comprendió que este diseño de sonido minimalista, conformado por el diseño de sonido minimalista denotativo y connotativo, es fundamental en el desarrollo de la narración en la filmografía del autor. Como se ha mencionado a lo largo de la investigación, Haneke busca reflexión por parte del espectador, es por esto que procura que no se otorgue mucha información a través de los diálogos de los personajes, razón por la cual quedan muchas incógnitas que no serán resueltas al finalizar las películas. Son en estos momentos donde se advierte el aporte del diseño de sonido minimalista denotativo a la narración, ya que los elementos sonoros distintos a la voz, especialmente los ambientes, efectos y silencios, refuerzan y complementan la narración. Esta conclusión se refuerza en las sub-conclusiones mencionadas previamente, ya que hemos confirmado que el diseño de sonido minimalista connotativo y el diseño de sonido minimalista denotativo trabajan juntos para crear un diseño de sonido minimalista que refuerza la historia en los puntos de giro.

Los efectos sonoros han sido fundamentales para transmitir información sobre el estado anímico y físico de los personajes, así como de la locación. Se puede mencionar como ejemplo las respiraciones cansadas, la ropa pesada, el crujir de un piso antiguo, los sollozos, etc. Todos estos efectos escuchados en un plano cercano ayudan a construir el estado del personaje y a generar las atmósferas. El elemento de las voces también es notable en las secuencias elegidas, ya que, si bien no siempre nos da información resaltante

de la historia, el tono y el volumen transmiten las emociones de los personajes en los momentos precisos.

Sobre los silencios utilizados se encontró que estos fueron usados antes de alguna acción que generara un cambio en la historia, en momentos en los que se sabe que va a pasar algo, donde estos son alargados por el silencio para incrementar la tensión. El silencio es trabajado en conjunto con los ambientes, ya que esto ayuda a generar atmósferas en la narración. El uso de los elementos sonoros de esta manera en las secuencias elegidas las volvió más crudas y realistas sonoramente, ya que no solo se adornó sonoramente el momento, sino que se intensificaron los sonidos -a los que no se les suele prestar atención auditiva-, gracias a lo cual se incrementa la tensión del momento.

Como conclusión final se puede afirmar que el diseño de sonido minimalista que Michael Haneke utiliza en su filmografía, la cual se divide en diseño de sonido minimalista denotativo y connotativo, sí refuerza la historia y es fundamental en la narración audiovisual. Si bien el autor regula la cantidad información verbal que entrega, esta es complementada con tres elementos sonoros: los efectos, los ambientes y los silencios.

5.2 Recomendaciones

Al finalizar este trabajo de investigación se dan las siguientes recomendaciones para futuras investigaciones académicas y realizaciones audiovisuales. Lo que se ha buscado con este trabajo no solo es explorar, describir y analizar el diseño de sonido minimalista de Michael Haneke, sino también mostrar las formas que se le puede dar al sonido en función de una producción audiovisual.

Por un lado, como se ha podido indicar, no existen muchas investigaciones acerca de las posibilidades del diseño de sonido y sus múltiples usos. Es importante explorar e

investigar las formas y utilidades que se le puede dar a los otros elementos sonoros como el silencio, efectos y ambientes, los cuales generan tensión y refuerzan la historia, como se ha podido indicar en la presente investigación. Por otro lado, esta investigación también ayuda a que este estilo también sea tomado en cuenta y aplicado en producciones audiovisuales peruanas, de manera que se amplíen los estilos sonoros cinematográficos.

Se considera que esta investigación es un punto de partida para que se puedan realizar más investigaciones en torno al sonido y también se pueda aplicar en producciones nacionales.



BIBLIOGRAFÍA

ALTEN, Stanley

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

ARRANZ, Víctor

2012 “El sonido como garante de sobriedad narrativa en el relato cinematográfico contemporáneo”. En *Revista Comunicación*. Madrid, año 2012, Vol. 1, N°10, pp. 1250-1261.

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa8/097.El_sonido_como_garante_de_sobriedad_narrativa_en_el_relato_cinematografico_contemporaneo.pdf

BALSEBRE, Armand

1994 *El lenguaje radiofónico*. España. Paidós.

BEDOYA, Ricardo

2003 *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial.

BORDWEL, David y Kristin THOMPSON

1995 *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

CANET, Fernando y Josep PRÓSPER

2009 *Narrativa audiovisual: estrategias y recursos*. Madrid: Síntesis.

CASANELLAS, Alfredo

2010 *La dinámica del lenguaje radioperiodístico. Manual de la imagen sonora*.
Texas: Xlibris Corp.

CASSETTI, Francesco

2000 *Teorías del cine: 1945-1990*. Madrid: Cátedra.

CEBRIÁN, Mariano

1998 *Información audiovisual: Concepto, técnica, expresión y aplicaciones*.
Madrid: Síntesis

CHION, Michel

2010 “Whitout music”. En GRUNDMANN, Roy (editor). *A companion to Michael Haneke*. Massachusetts: Wiley-Blackwell, pp. 161-167.

1999 *El sonido. Música, cine, literatura...* Primera edición. Madrid: Paidós comunicación.

1993 *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Primera edición. España: Paidós comunicación.

COULTHARD, Lisa

2010 “Listening to Silence. The films of Michael Haneke.” En *Cinephile*. Vancouver, Vol. 10, N°1, pp. 18-24.

DIAZ, DAVID

2008 “Minimalismo: A vueltas con el concepto de un(as) arte(s). Reflexiones en torno al ciclo ¿Los límites de la composición?”. En *Bajo Palabra. Revista de Filosofía*. Madrid, 2008, número 3, pp. 109 – 124.

ESCOBAR, Aliber

2013 “*Amour, ¿una película hanekiana?*” En *Revista La Colmena*. México D.F., año 2013, N°80, pp. 173-177.

http://www.academia.edu/5941883/Amour_Una_pel%C3%ADcula_hanekiana

FERRANDO, Pablo

2012 “Itinerarios de la palabra vacía. Acerca de la producción televisiva de Michael Haneke.” En *Revista Comunicación*. Madrid, año 2012, Vol. 1, N°10, pp. 958-974. Consulta: 15 de noviembre del 2014.

http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa5/076.Itinerarios_de_la_palabra_vacia.Acerca_de_la_produccion_televisiva_de_Michael_Haneke.pdf

FILMAFFINITY

S/f Ficha de la película Caché. Consulta: abril del 2014.

<<https://www.filmaffinity.com/es/film420247.html>>

S/f Ficha de la película Das weiße Band . Consulta: abril del 2014.

<<https://www.filmaffinity.com/es/film919652.html>>

S/f Ficha de la película Amour. Consulta: abril del 2014.

<<https://www.filmaffinity.com/es/film768126.html>>

FLEMING, John y Hugh HONOUR

2004 *Historia Mundial del Arte*. Madrid: Ediciones Akal. Sexta edición.
Traducción de Marta Sánchez-Eguíbar.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús.

1996 *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.

GERTRUDIX, Manuel

2003 *Música y narración en los medios audiovisuales*. Primera edición. Madrid:
Laberinto comunicación.

GISTAU, Tomás

2013 “El silencio”. En *Código. Nos comunicamos con el mismo código*. Consulta:
14 de junio del 2015.

<http://www.codigo.pe/columnistas/codigo-sonoro/el-silencio/>

GUBERN, Román

1989 *Historia del Cine*. Barcelona: Editorial Lumen.

HERNÁNDEZ, Rosa Angela.

2008 *Audiovisuales en conciertos de Rock/Pop como mejoradores de la experiencia visual y auditiva*. Tesis de Licenciatura en Diseño de Información. Puebla: Universidad de las Américas Puebla, Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades.

JAHN, Pamela

2012 “Amour: Interview with Michael Haneke”. En *Electric sheep. A deviant view of cinema*. 16 de noviembre del 2012. Consulta: 18 de febrero del 2016.

<http://www.electricsheepmagazine.co.uk/features/2012/11/16/amour-interview-with-michael-haneke/>

LIPOVETSKY, Gilles

2009 *La pantalla Global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama.

MADERUELO, Javier

2008 *La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneo, 1960-1989*. Madrid: Ediciones Akal.

MADMAN

S/f Michael Haneke. Director profile. Consulta: abril del 2014.
 <<http://www.madman.com.au/actions/directors.do?directorId=574&method=view>>

MARSHALL, Alexandra

2012 “The Making of 'Amour': Michael Haneke's Personal, Painful Drama About the End of Life”. En *Hollywood Reporter*. Consulta: 18 abril 2014.

<http://www.hollywoodreporter.com/news/making-amour-michael-hanekes-personal-393157>

MINGUET, Felisa

2004 *Todo minimalismo*. Barcelona: Monsa.

MONTES, Gustavo

2009 “El silencio en el diálogo cinematográfico.” En *Revista del CE.*, Issue 10.

MONTERO, José Francisco

2008 “Algunos fragmentos sobre el cine de M.H”. En *Revista Miradas de Cine*. Nº 76. [Consultado 7 de agosto de 2015].

<http://www.miradas.net/2008/n76/estudio/articulo1.html>

MURCH, Walter

- 2005 *Entre la saturación y el silencio. Memorias de Walter Murch.* New York.
- 1989 Claridad densa, densidad clara. Cuba: Escuela Internacional de Cine y TV.
Consultado el 24 de abril del 2014.
- <<http://www.filmsound.org/murch/claridad.htm>>

OLIART, Rosa María

- 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)

PARKINSON, David

- 2012 *100 ideas que cambiaron el cine.* Barcelona: Blume.

PRÓSPER, Josep

- 2004 *Elementos constitutivos del relato cinematográfico.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

RODRÍGUEZ, Ángel

- 1997 *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual.* Barcelona: Paidós Ibérica.

SÁNCHEZ, Mariano

- 2011 *Manual esencial del guión cinematográfico.* Alicante: Editorial Club Universitario.

SÁNCHEZ, Jordi

2006 *Narrativa Audiovisual*. Primera edición. Barcelona: Editorial UOC.

SAVI, Vittorio

1996 *Less is more: minimalismo en arquitectura y otras artes*. Cataluña: Col·legi d'Arquitectes de Catalunya.

THOM, Randy

1999 *Diseñando una película para el sonido*. New York. Consultado: 24 de abril del 2015.

<http://www.jldiaz.com.ar/lectura.php?name=disenando>

VALENZUELA, Inés

2012 *El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El laberinto del fauno*. Tesis de Licenciatura en Comunicación Audiovisual. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

ZUBIAUR, Francisco

1999 *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. Pamplona: EUNSA.

ANEXO

Matriz de análisis de contenido

Secuencia A:							
"Breve descripción							
SEC A	Descripción (qué/ quién)	Naturaleza y procedencia	Plano aparición	Momento	Sub-elementos	"Color sonoro conceptual"	Características sobresalientes
VOZ (diálogos)							
AMB (ambientes)							
FX (efectos)							
MUS (música)							
SIL (silencios)							
IMG (imagen)							