

RESUMEN PARCIAL.

DIMENSIONES NARRATIVAS Y PUNTOS DE VISTA.

- EL SUCESO O DISCURSO AUDIOVISUAL SE DESARROLLA MEDIANTE ACCIÓN (hacer y encadenamiento de acontecimientos) y su ESTRUCTURA NARRATIVA es la SECUENCIA compuesta de ACCIONES
- SECUENCIA VEHICULIZA: contenido -expresión; como medio-estilo.
 - a. MEDIO DE CONTENIDO. Idea e historia. Personajes.
 - b. ESTILO DE CONTENIDO. Manera y concepto. Idea por parte del autor.
 - c. MEDIO DE EXPRESIÓN. Cine, radio.
 - d. ESTILO DE EXPRESIÓN. Sustancia. ESTÉTICA. de qué manera se vincula voz, música, fotografía, etc.

CONTENIDO> IDEA, HISTORIA

EXPRESIÓN> DE QUÉ MANERA

TODO EN FUNCIÓN DE GENERAR CLIMAS.

- Tipos de **ACCIONES**. Para establecer orden narrativo.
 - a. NARRATIVAS. Descriptiva de acción, de contexto, de personaje. Información de lectura inmediata. Significa lo que representa.
 - b. DRAMÁTICAS. Trama, cómo intervienen y se manifiestan los personajes con sentimientos, ideas visibles. Hacer participar la ATENCIÓN Y EMOCIÓN DEL ESPECTADOR.
 - c. TENSIÓN o desenlace. PLUS/CIERRE de SENTIDO en la A/D. Remarca, hace visible, dramatiza. Su función es desencadenante de otra acción narrativa sea CONCLUSIVA o EPISÓDICA (Final postergado).
Surge de al menos dos géneros dramáticos:
 - Analogía teatral (texto)
 - Analogía pictórica (arte)
 - Analogía musical (géneros)
 - Analogía sonora (sonido)
- Plus de sentido**
- SUSTANCIA para contarlo, que le quiero dar a la acción.
 - RITMO
 - MANERA
 - MODO
 - ESTÉTICA
 - TENSIÓN para preparar emocionalmente
 - ANALOGÍAS.

- TIEMPOS NARRATIVOS. Espacio sonoro musical ocurre en:
 - TIEMPO REAL: Tiempo de la diégesis, es decir, transcurre lineal a la historia retratada. REFERENCIAL.
 - TIEMPO PARTICULAR: Espacio dramático enrarecido, clima de suspenso y enigmático. Encaminar relato conforme sucesos y estilo del film. Tiempo del DRAMA, de la particularidad, contrastes, anempático, suspenso, extraño. CARGAS DE SENTIDO. Otra acción dentro de la secuencia.
ej: Carretera pérdida, fiesta. Estética musical de CONTRASTE.
ej2: Hannibal secuencia Bach.
 - TIEMPO PSICOLÓGICO: Sentido psicológico de un personaje, para acercarlo al espectador. Voces, pensamientos, recuerdos, focalización interna. PUNTO DE VISTA SUBJETIVO.
ej: Ensayo de un crimen. Archibaldo se entrega porque cree matar gente con su caja musical. El relato fluctúa entre realidad y lo que él quería que suceda.

FUNCIÓN DEL SONIDO Y MÚSICA en la narración de la imagen

Funciones que aportan de manera clara e inmediata buscando unidades de sentido estético o dramática.

- **FUNCIÓN FORMANTE**: Valor añadido, constituye una obra sensible, emotiva y expresiva. Aporta a la imagen lo que de ella no se ve o refuerza sentido. EMOCIÓN/SENTIDO. Tiempos T/R; T/P; T/PSI
- **FUNCIÓN ENCADENANTE**: Encadena las fracturas del discurso visual y busca unidad de sentido. Es apoyo de las transiciones. Guía en lo rítmico y en el corte.

PUNTO DE VISTA Y FOCALIZACIÓN

Manera de narrar, Y las características particulares de cómo contar la historia.

El punto de vista sería desde dónde o quién se ve y se escucha. Es la manera en la que queremos contar y hacer percibir de un modo particular.

La focalización es de dónde nos enteramos las cosas y de qué manera.

- **FOCALIZACIÓN**: es señalar bajo la delimitación de un campo, es hacer percibir.
 - **FOCALIZACIÓN EXTERNA**: es el objeto visto y percibido. El punto determinado en el espacio y la referencia Sonora guarda relación. Detalla acción.
Ej: Matrix.
 - **FOCALIZACIÓN INTERNA**: Es el enfoque particular del sujeto que lo percibe, tiene una carga de sentido dramático dado a su particular manera de oír y ver.

“ La historia contada en focalización interna (...) homodiegética. El personaje asume la doble función de “yo narrado” (personaje) y de “yo narrante” (narrador)(...)”

Ligada a los **tiempos particulares y psicológicos**. Es el mundo interior de estos personajes. El espectador recibe esta información que se quiere contar de ese personaje.

ej: All that Jazz. Escena en que habla la alumna de la clase y Joe se aburre.

ej2: Rocky. Pelea cuando lo tiran al piso.

ej3: Rescatando al soldado Ryan. Abstracción de Miller.

PLANOS DE INTERVENCIÓN SONOROS

Desde dónde percibimos la emanación del sonido.

La **fente es mostrada o percibida** por el oyente desde distintos planos:

- DIÉGESIS. Fuente dentro de la composición de la imagen, se ve e interactúa con los personajes. Referencial, de contexto.
- INTRADIÉGESIS. No vemos la fuente pero está en la diégesis y los personajes interactúan.
- EXTRADIÉGESIS. No vemos la fuente porque no está dentro de la diégesis, del mundo interno al relato, y los personajes tampoco la escuchan. Está dirigida al espectador, para enfatizar de manera incidental (es decir siguiendo el acontecimiento de la acción) y formante.
- ACUSMÁTICO. Se oye sin ser vista la causa originaria aunque está dentro de la diégesis.

ÁREA ACUSMÁTICA:

Voz perteneciente a la diégesis pero precedencia inexplicable que aún así interactúa con los personajes y de la acción dramática.

- FUERA DE CAMPO. No vemos la fuente pero imaginamos de dónde o a quién pertenece esa voz.
- ON THE AIR. Si vemos al personaje en imagen, pero no modula es lo que el personaje piensa o recuerda.
- SER ACUSMÁTICO. Ser indeterminado que no se ve. Voz sin cuerpo. La sonoridad de Dios, flota en el espacio.

Tiene 3 poderes y 1 don:

- OMNISCIENTE, lo sabe todo
- OMNIVIDENTE, lo ve todo
- OMNIPOTENTE para actuar.
- Don de UBICUIDAD, está en todas partes.

Caducan con la *desacusmatización*, cuando la voz toma cuerpo se humaniza y posee la debilidad humana. Puede morir o ser lastimado.

- VOZ OFF. Intradiegética. Caracteriza a un personaje, narra.

A veces la **voz off** termina cobrando corporalidad en alguno de los personajes.

Ej: Nicole Kidman en Los otros cuando les cuenta un cuento a sus hijos.

Ej2: Cuentos que no son cuentos.

· **OVER:** Es una voz por fuera de la diégesis que aporta información al espectador y no interactúa con los personajes. Es la voz del relator que está por fuera de la espacialidad y temporalidad del film. Puede o no ser un personaje. Frecuente en documentales. Informativa, aporta datos y caracteriza. De carácter **narrativo**.

IN. En campo. Es generalmente la voz emitida por el actor que se ve en pantalla. Vehiculizan las voces de los personajes, por lo tanto pertenecen al **tiempo y espacio de la historia**.

INTRADIÉGESIS >

ÁREA ACUSMÁTICA >

FUERA DE CAMPO/ON THE AIR/ SER ACUSMÁTICO.

CONSTRUCCIÓN DE LA VOZ

La voz es un elemento poderoso para la pieza audiovisual.

- Caracteriza un personaje.
- Transmite sentimientos.
- Conmueve al espectador, simpatiza.
- Da información.

Está implicada en los diálogos, pero también en las risas, onomatopeyas, gritos y llantos. Si un personaje tiene una característica especial en su voz, es un elemento narrativo

Ej: La teoría del todo.

Se modula según:

- **Timbre.** Tiene que ver con la distinción de la fuente, por la materialidad del sonido.

- **Tono.** Frecuencias.
 - **Cadencia o Ritmo.**
 - **Acento o Intesidad**
 - **Dicción.**
 - **Sonidos no discursivos:** onomatopeyas.
- La expresión gráfica del guión es distinta al diálogo cotidiano.

- · **COMPLEJIDAD DE LA CONSTRUCCIÓN ORAL:**
 - Apropiación del lenguaje particular
 - Elementos discontinuos. Ej: tiempos verbales.
 - Variaciones sonoras.
 - Estructuración particular.
 - Gesticulación.
- · **UBICACIÓN DE LA VOZ:**
 - Diegético: Tiempo y espacio de la escena. **VOZ INN**
 - Área acusmática: Se escucha sin ver la fuente.
 - Voz over
 - On the air
 - Acusmática
 - **Off**
 - Extradiegético:
 - Over

EJEMPLOS DE PELÍCULAS EN QUE LA VOZ ES UN RECURSO NARRATIVO:

Ej1: Los otros. Grace, Nicole Kidman, comienza hablando fuera de campo sin que conozcamos todavía a su personaje. Espectadores desde el punto de vista de los niños. El cuento nos brinda información del personaje que es religioso. Esa voz over, luego se revela intradiegética.

Ej2: El gran pez. Comienza con música intradiegética ambientando el relato de la voz fuera de campo, que es un personaje que se desacusmatiza cuando la imagen lo muestra dando un discurso. Cambia la voz porque envejece. Edward Bloom se pasa la vida contando

historias y eso caracteriza al personaje. La mirada es de su hijo, William, que está constantemente discerniendo si es realidad o ficción.

Plano sonoro. Relación de la música con la imagen y el sonido.

La relación entre MÚSICA E IMAGEN puede ser:

- **EMPÁTICA:** Focalización externa, de similitud con lo que presenta la imagen.
- **ANEMPÁTICA:** Focalización interna. CONTRASTE. No guarda relación con lo que se ve, pone en una perspectiva subjetiva y suma más capas de DRAMATISMO.

INTERVENCIÓN MUSICAL. MÚSICA E IMAGEN.

La música en relación a la imagen, las dos se desarrollan por naturaleza en una organización rítmica del tiempo, con duraciones, intensidades, expresiones.

Cada género musical se deberá a un comportamiento en relación a la imagen sincronizada.

La música suele utilizarse en **función encadenante** en la *acción narrativa* y de **función formante (de sentido)** en la *acción dramática o de desenlace*.

- ·OBRAS MUSICALES PREEXISTENTES: Hecha con fines meramente musicales, previa a la realización de la pieza visual. La sincronización con la pieza se denomina **INCLUSIÓN**.
- ·OBRAS MUSICALES INCIDENTALES. Origen y finalidad fílmica. Descriptiva en función del relato dramático visual. De esta misma manera (en función al relato) se despliegan los *leit motiv, temas preponderantes*.
- ·CANCIONES, OBRAS DEL RECUERDO. Representativas de una época, estilo o música popular.

La música será utilizada en el relato audiovisual de manera:

- ·SINTÉTICA: Misma composición que relacione dos situaciones dramáticas distintas. **PODER SUBJETIVO DE LA MÚSICA.** La música se articula de manera programática, da **continuidad a la fragmentación visual**.

Ej: El bautismo de sangre del padrino.

- ·ANALÍTICA: Planificación de la música previa a la imagen grabada. Contar con la composición para poder ambientar la escena a filmar, como soporte de la motivación dramática. Sea para ayudar a los actores, director, un baile, escenas de acción. David Lynch en *Atrapa el pez dorado* (libro)
- ·CONTEXTUAL: Particularidades y cualidades, huellas de situaciones lugares o personalidades
- ·POÉTICO MUSICAL: La música no explica las imágenes. Es parte de una metáfora.
- ·DRAMÁTICA: Actúa sobre el universo de las emociones.

SONIDO DIRECTO: Aquel sonido que se registra “en vivo”, en el momento del rodaje y en sincronismo con la imagen. Puede llegar a contener todo lo que se necesita de sonido en plano excepto que sea un film de ciencia ficción con escenarios irreales. El problema es que estas grabaciones en directo suelen contener ruidos y sonidos no deseados (roces, diálogos de fondo, autopistas) o no tener sonidos deseados por lo que se complementa con la grabación de sonido grabado antes y después de las tomas con imagen y del rodaje en sí.

Debe estar al menos 2 personas:

- **Director de sonido.** Controlando niveles.
- **Microfonista.** Colocación y manejo de micrófonos.

ELEMENTOS DEL SONIDO DIRECTO:

- **DIÁLOGOS.** Transmiten la información de la trama, personajes o el tema. Bien grabada para poder trabajar en post. Comunica emociones e intenciones, da información del espacio físico de la acción por su reverberación.
 - WILDTRACK. Regrabación de la toma sin la imagen pero apenas se terminó de grabar en caso que no haya salido bien el sonido. Se hace así para conservar la misma calidad actoral y ritmo que se acaba de realizar.

Según L. Guerra: hay 2 motivos/circunstancias por los que hacer uso de Wildtrack de voces (también considera wildtrack de incidentales y de roomtone “*se pueden dividir en tres tipos: voces, ambientes y efectos.*”)

- **Voces en off o fuera de cuadro.** Cuando la voz sucede en el mismo espacio y tiempo de una escena, como por ejemplo, cuando un personaje habla de atrás de una puerta simplemente no lo podemos ver. Así se obtiene el mismo resultado tímbrico y “color” otorgado por el micrófono utilizado en rodaje (cada micrófono otorga sus huellas al registro)
- Cuando hay un **ruido que ensucia los diálogos**, como por ejemplo, el motor o incluso la cámara.

- **AMBIENTE.** Pertenecen al entorno y lo definen espacialmente. Dan **profundidad, realismo y verosimilitud.**
 - ROOMTONE. Grabación del set y la utilería tal cual está para tener grabaciones del ambiente tal cual sonaba cuando se grabó en caso de necesitar emparchar huecos que queden luego de la limpieza en post de audios.
- **INCIDENTALES.** Son los efectos de sonido producidos por la acción de un personaje como por ejemplo mover una silla. Se evitan que ocurran pisados a un diálogo, sugerencia que debe hacer el director al actor y no el sonidista. **Expresan corporalidad y presencia física del espacio.**

Suelen regrabarse en psotproducción: **FOLEYS.**

- En menor medida: **MÚSICA.** Alguna banda que suene en vivo por ejemplo.

Preproducción.

- **Lectura de guión.** Entender y marcar donde hay sonidos ya descriptos y donde pueden aparecer en consecuencia de otras acciones. Sugerencias. Ver posibles escenas complicadas y particularidades. Cantidad de personajes. Sonidos narrativos y dramáticos. LA MÚSICA EXTRADIEGÉTICA, score, no aparecerá en el guión y se agregará en el proceso de postproducción.
 - PERSONAJES POR ESCENA. Cantidad de micrófonos.
 - Evaluar FXS mencionados.
 - DESGLOSE DE PROPUESTA SONORA.
 - Reunión con director y escuchar su idea del sonido del mismo.
- Preproducción. Logística de necesidades de equipo técnico, equipamento y presupuesto disponible. Casting. Locaciones, informes del estado acústico de la locación.
 - Locación. Condiciones acústicas. PROPIAMENTE ACÚSTICAS Y AMBIENTALES que son las que rodean a la locación.

RUIDO= SONIDO NO DESEADO.

Ruido estructural ess cuando se transmite un ruido del exterior por la materialidad de la locación y repercute al interior de la misma.

Propiedades acústicas del recinto, 2 más importantes:

- **RESONANCIA:** Determinada por sus dimensiones, lugares de similar tamaño resuenan a frecuencias similares. Según la resonancia, es como se “coloreará” el sonido al amplificar ciertas frecuencias.

Ecuación.

- **REVERBERACIÓN:** También determinada por las dimensiones del recinto, pero tiene más que ver con el nivel de absorción o reflexión de las superficies de las paredes el techo y el piso.
 - ACÚSTICAMENTE MUERTO: Ausencia notable de reverberaciones, no da nada de indicios del lugar.
 - LUGAR ESTÁ VIVO: presencia notoria de las reverberaciones.

Existe un nivel de reverberación en que los diálogos son inteligibles y cuándo comienza a verse afectada porque los micrófonos no discriminan entre la señal emitida y la reflejada.

Se puede bajar aplicando materiales absorbentes.

SONIDO GUÍA O DE REFERENCIA: Cuando el sonido directo no será utilizado por problemas con la locación se graba igual para poder dar referencias precisas a la hora de regrabarlo en postproducción.

RODAJE: Planillas diarias.

Buena relación señal-ruido para que sea fácil la futura limpieza y emprolijamiento de los mismos.

Ambientes de todas las locaciones.

Registrar ruidos para luego hacer foleys de objetos muy particulares que será difícil volver a conseguirlos.

TIMECODE. FRECUENCIA DE MUESTREO. A mayor frecuencia, más calidad de grabación hay porque contiene mayor cantidad de información.

COMPOSICIÓN DE LOS AMBIENTES SONOROS.

Función principal: **Dar realismo (verosimilitud) y profundidad al espacio físico.** DEFINE EL ENTORNO, LO CARACTERIZA.

Los sonidos se los intenta de describir con colores si bien no tienen: más oscuros, más claro.

- Tratar de conseguir la mejor captación de los mismos en sonido directo porque como los incidentales, hay particularidades que son luego complejas y a veces imposibles de recrear sino es en la locación.

El ambiente define el espacio de desarrollo de la escena, es un colchón sonoro que ayuda a los diálogos.

- Cada transición requiere un tratamiento particular.
- Construcción de ambiente por capas y **planos sonoros. La combinación de esas capas permite dar identidad y cuerpo a los ambientes.**

AMBIENTE: Resultado de la suma de capas y elementos que se perciben como uno solo.

- Diegéticos: Fuera de campo. Informativos y narrativos. Amplia el campo de la imagen.
- Realismo y profundidad, contextualizan.
- TRATAMIENTO NO REALISTA. Intensidad; ecualización; fuentes no reconocibles o disonantes a lo mostrado; Reverberación, eco

Genera una **ATMÓSFERA SONORA, emocional. MAYOR VALOR EXPRESIVO.**

INCIDENTALES:

- Cuando son realistas brindan corporalidad a los personajes. Redundantes en lo narrativo y neutros en expresión, acompañan la acción. SI SUENA FUERA DE CAMPO, APORTA INFORMACIÓN.
- Si no suenan de manera realista, adquieren mayor potencialidad expresiva y se convierten en efectos.

EFFECTOS SONOROS:

- FUNCIÓN PRINCIPAL: Realismo, Dramatismo, Espectacularidad/Remarcar.

Comicidad, ejemplo: Herbie, cupido motorizado.

Resultantes de violencia. Y los de géneros específicos, ciencia ficción.

- Objetivos

- Subjetivos. Anímica.
- Descriptivos.

ENTONCES LOS EFECTOS PUEDEN VOLCARSE POR:

- Reales.
- Fantásticos.
- Naturaleza. Truenos, grillos, ola.
- Sonoro musicales. Procesados.

Limpieza de diálogos, se “planchan”. Se eliminan ruidos no deseados, frecuencias o más.

Tratamiento de diálogos en pistas separadas para hacer un tratamiento particular de cada uno. DIÁLOGOS DE GRABAN Y EDITAN EN MONO.

AMBIENTES: Grabación estéreo.

INCIDENTALES EN POSTPRODUCCIÓN: FOLEYS.

MIDI.

Para una buena grabación se requiere una sala amplia porque una chica no se obtendrá espacialidad del sonido y tenderán a sonar encerrados, lo mismo para el doblaje.

Cada micrófono colorea de manera distinta la voz registrada.

ELEMENTOS DEL DISCURSO MUSICAL:

- *Leit Motiv* (Personaje, idea u objeto)
- Música incidental o descriptiva
- Tema preponderante
- Música de fondo
- Serículos o sono-musicales

- **Leit Motiv (Personaje, idea u objeto)**

Motivo musical de al menos 8 compases que al presentarse simbolizará, referencia a una idea, objeto o personaje. Se va a repetir la frase de IGUAL MANERA y va a **nombrar o reforzar** lo que representa.

Es una manera de citar con la música, incluso si no es visto por la imagen.
Se puede repetir 3 veces o más. Licencia 1 vez.

Surge con el romanticismo.

- **Música incidental o descriptiva**

- INCIDENTAL: Cuando marca los acontecimientos; genera un clima en el estado **dramático**.

- DESCRIPTIVA: Acompaña la acción **narrativa**. **Música de contexto, tiempo**.

Hilvanar la fragmentación de la imagen con su FUNCIÓN FORMANTE. Genera unidad en tiempo y espacio.

- **Tema preponderante. Mayor indicio estético.**

Parecido al leitmotiv, también acompaña idea, objeto o personaje pero presenta variaciones en su composición y desarrollo conforme al desarrollo que presente la trama. Se desarrolla compositivamente a lo largo del film, a veces más dramática, más emotiva, más victoriosa, depende la escena y momento del desarrollo que acompañe.

MOTIVOS QUE SE DESARROLLAN A LO LARGO DE LA PELÍCULA.

Normalmente, temas originales.

Pasa por acciones de todo tipo, pero con los cambios que requiera, al final contiene más dramatismo.

ej: Taxi Driver.

- **Música de fondo**

Interviene en la diégesis o intradiégesis. Es una **INCLUSIÓN**, música no propia.

ej: Hannibal. Grabador.

- **Serículos o sono-musicales**

Misma función leitmotiv: nombrar, señalar un objeto. **ONOMATOPÉYICO**.

ej: Alien. Beep de pistolas anteceden presencia del alien.

ej2: Simplemente sangre: aspas del ventilador.

MÚSICA Y ESTÉTICA AUDIOVISUAL: Sentido, retroactivo con lo que antecede, no se entiende el sentido hasta que se concluye.

Estética transmite emoción + sentido. Dos caras que se conectan. Moebius.

- **SIMILITUD:** Unidad de sentido. Relación con lo que se relata.

Manera descriptiva, explicativa, complementando.

ACCIÓN NARRATIVA. Clima.

- **CONTRASTE:** Intermedio. Comienza en acción narrativa pero luego la escena cambia y se vuelve dramática y la música no corta, y genera un contraste porque ya no funciona. **Suele ser diegético. Su presencia plantea diferencia.**

- **ANEMPÁTICA:** Acción DRAMÁTICA. No guarda relación con lo que se muestra en imagen, desapegada. El relato de imágenes queda más expuesto.

SIMULTANEIDAD MUSICAL:

Darse en dos planos distintos de distintas fuentes y tiempos narrativos.

UNO: Diegético, de contexto y de tiempo real

OTRO: Extradiegético, incidental, de tiempo particular o psicológico.