

## ***¿Identidad Sonora? El caso Juan Pablo Zaramella***

Eje temático: Producción discursiva y medios de comunicación

**Autora**

Paula A. Asís Ferri

[Paula.asis@gmail.com](mailto:Paula.asis@gmail.com)

---

### **Resumen**

El cine, en general, está formado por materiales heterogéneos, todos ellos manipulables (y de hecho, manipulados) para conseguir determinados efectos de “naturalismo” y “credibilidad” en sus espectadores. La banda sonora y la de imágenes, creadas separadamente en el momento de su producción, manipulables cada una de ellas según la intención del discurso que la película busca, consiguen en su reunificación (la cual se realiza en el momento de su proyección) los efectos deseados. (Cf. Palencia Villa, 2002, p. 74-75)

Resulta una costumbre muy frecuente abordar el estudio de películas de animación desde una exhaustiva descripción de la técnica y materiales empleados (dibujos, *stop motion*, animación computada, etc), y la composición del cuadro, es decir, lo visual, quedando su análisis limitado a eso y a un resumen argumental, a su aspecto temático, descuidando un componente fundamental en la construcción del discurso audio-visual: la impronta de los sonidos.

En el marco del proyecto de investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras*, surge la necesidad de analizar las obras de los realizadores que encuadran en este recorte temporal, haciéndose imprescindible establecer categorías

de clasificación de los componentes narrativos de las películas de animación, visuales y sonoros, para poder realizar dicho análisis.

Dentro de los *componentes narrativos sonoros* podemos distinguir dos grandes ejes, por un lado, **el tipo de sonido** y, por otro, **su forma de representación y relación con lo visual**. Desde este punto de vista, y considerando las variadas perspectivas desde las cuales puede ser abordado el fenómeno (lo acústico, lo semántico, y lo funcional), exploraremos en particular algunas de las producciones del animador argentino Juan Pablo Zaramella, considerado uno de los referentes de la nueva generación con proyección internacional.

**Palabras clave:** Animación - Banda sonora - Juan Pablo Zaramella

## Desarrollo

El cine, en general, está formado por materiales heterogéneos, todos ellos manipulables (y de hecho, manipulados) para conseguir determinados efectos de “naturalismo” y “credibilidad” en sus espectadores. La banda sonora y la de imágenes, creadas separadamente en el momento de su producción, manipulables cada una de ellas según la intención del discurso que la película busca, consiguen en su reunificación (la cual se realiza en el momento de su proyección) los efectos deseados. (Cf. Palencia Villa, 2002, p. 74-75)

Resulta una costumbre muy frecuente abordar el estudio de películas de animación desde una exhaustiva descripción de la técnica y materiales empleados (dibujos, *stop motion*, animación computada, etc), y la composición del cuadro (lo visual) quedando su análisis limitado a eso y a un resumen argumental (temático), descuidando un componente fundamental en la construcción del discurso audio-visual: la impronta de los sonidos.

En el marco del proyecto de investigación *Visibilización de la Animación Argentina 1960 – 2010: Estilos, autores, obras*, surge la necesidad de analizar las obras de los realizadores que encuadran en este recorte temporal, haciéndose imprescindible establecer categorías de clasificación de los componentes narrativos de las películas de animación, visuales y sonoros, para poder realizar dicho análisis.<sup>1</sup>

Dentro de los *componentes narrativos sonoros* podemos distinguir dos grandes ejes, por un lado, **el tipo de sonido** y, por otro, **su forma de representación y relación con lo visual**. Desde este punto de vista, y considerando las variadas perspectivas desde las cuales puede ser abordado el fenómeno (lo acústico, lo semántico, y lo funcional), exploraremos en particular algunas de las producciones del animador argentino Juan

---

<sup>1</sup> Cabe destacar que estas categorías no son particulares del cine animado, sino común a las artes audiovisuales en general.

Pablo Zaramella, considerado uno de los referentes de la nueva generación con proyección internacional.

**El tipo de sonido:** varios autores han propuesto posibles clasificaciones para determinar los elementos que constituyen la banda sonora. Casetti y DiChio en *Cómo analizar un film* establecen que los mismos están constituidos por tres hechos sonoros a los que clasifican en: voces, ruidos y sonidos musicales. Si bien dicha organización o agrupación viene regulada por códigos que trascienden las fronteras del cine para caracterizar toda forma de expresión sonora (amplitud, frecuencia, ritmo, timbre, etc.) determinan que es posible encontrar fenómenos que definen lo sonoro en su forma cinematográfica refiriéndose a “*aquellos códigos que presiden la interacción de lo sonoro con lo visual, regulando la procedencia de lo primero con respecto a lo segundo [...], y a algunos efectos relacionados con esta elección.*” (Casetti & Di Chio, 1996, p. 99 y ss). Desde esta perspectiva se ubica a lo sonoro en una mera relación de subordinación a una fuente encuadrada, o bien derivación de una fuente que, aun estando presente en campo, no es visible por el momento, e incluso de una fuente no directamente identificable.

Henry Pousser, por otro lado, refiere a *mensajes acústicos*, mensajes en tanto que los sonidos nos aportan una imagen de las cosas, una información sobre algunas de sus propiedades, contándonos cada uno de ellos una pequeña historia, clasificándolos en función a una intencionalidad concreta de transmitir algo. Según esto podemos agrupar a estos mensajes acústicos en *intencionales* y *no intencionales*. El primer grupo puede definirse como “*puesta en vibración voluntaria de algún cuerpo apropiado*” (Pousser, 1984, p. 10) incluyendo de esta forma en esta categoría a las *emisiones vocales verbales*, *la música* y las *no verbales* (resultantes de una acción intencionada, por ejemplo: caminar), en el medio de ambas están las onomatopeyas. Dentro de la segunda categoría (*no intencionales*) encontramos a los producidos por fenómenos naturales, objetos y

artefectos y a sonidos resultantes de un acontecimiento “mecánico” que hace patente un efecto de inercia pero a la vez manifiesta la estructura funcional de un objeto.

Pierre Schaeffer comienza por definir criterios de identificación de unidades sonoras, es decir, recortar del continuo sonoro, las unidades que serán luego objeto de agrupamiento y descripción. Para realizar una tipología de unidades sonoras y posteriormente describirlas es preciso, ante todo, delimitar esas unidades. “*La tipología o arte de separar los objetos sonoros y si es posible hacer con ellos una tosca clasificación inicial, no puede fundarse más que a partir de rasgos morfológicos*” (Schaeffer, 1988, p. 222-223). Dichas unidades son agrupadas en *cadena sonora*: el lenguaje humano (el habla con todas sus variantes), los sonidos naturales (fenómenos de la naturaleza y sonido de los animales), la música y el sonido de los artefactos.

Considerando nuestra necesidad de un primer abordaje para el análisis del corpus elegido para la investigación, determinamos la siguiente clasificación de los *componentes narrativos sonoros* (según poder evocativo de la fuente a la que remiten, la cual puede ser real o autorreferencial en función a la diégesis): voces - ruidos - música y silencio. A través del análisis de algunas producciones del animador Juan pablo Zaramella - específicamente *Viaje a Marte, Lapsus y Sixteen* - veremos cómo se despliegan cada una de estas categorías por separado y cómo todas son susceptibles de imbricaciones y deslizamientos entre una y otra. Sumaremos además al análisis la consideración de **la representación del sonido y su relación con la imagen**, en la que podemos realizar una primera distinción, si son **diegéticos<sup>2</sup>** y **no diegéticos**.

En función de esta última variable emerge una nueva taxonomía que contribuye a la apertura del espacio fuera de la escena, al espacio no visible, y desempeña también un importante papel en la determinación suplementaria del espacio en escena. Hablaremos

---

<sup>2</sup> Llamamos diégesis al mundo (ficticio) en que las situaciones y eventos narrados ocurren.

así de sonido *in*; *off* y; *over*. Llamamos sonido *in* al sonido diegético exterior, es decir, la fuente posee “una realidad física objetiva (...) está encuadrada” (Cf. Casetti, F. & Di Chio F. 1996, p. 99). El *sonido off*, sonido diegético exterior, cuya fuente no está encuadrada. Suele actuar como elemento contextualizador y vinculador de distintas imágenes relativas a una misma realidad. El *sonido over*, en los que encontramos el sonido diegético interior (representación verbal de los pensamientos de los personajes, recuerdos, sueños, etc.) y el sonido no diegético, aquel que “...está fuera de los bordes del cuadro y que sin ser nunca evocado, no presenta motivo alguno para su reclamación...” (Casetti & Di Chio. 1996, p. 140), ambas formas sirven para crear efectos más amplios que los proporcionados por la imagen. La voz en *over* no diegético puede desempeñar una importante función de nexo, temporal o temático, entre las distintas secuencias, así como una función contextualizadora, proporcionando a la narración datos indispensables para su comprensión y desarrollo.

Comenzaremos nuestro análisis centrándonos en la voz, factor fundamental del discurso audiovisual, al punto que podemos afirmar que el cine, en general, privilegia la voz por sobre todas los demás fenómenos sonoros, y esto es así porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también se comporta de esa manera. Chion denomina a este tipo de comportamiento *vococentrismo*, y hace la salvedad que más que *vococentrista* el cine es *verbocentrista*, es decir, no se interesa por la voz como fenómeno puramente sonoro (acústico) sino como soporte de la expresión verbal.

A partir de esta propuesta podemos distinguir tres modos de presencia de la palabra oída en el cine: “*palabra-texto*, *palabra-teatro* y *palabra-emanación*” (Chion. 1993, p. 160). El diálogo es el caso más corriente de lo que denominamos *palabra-teatro*, “*se percibe como emanado de seres humanos captados en la acción misma, sin poder sobre el curso de las imágenes que los muestran, y se oye palabra por palabra, ofrecido a una total inteligibilidad.*” (Chion. 1993, p. 160). Incluimos aquí el monólogo y la voz *interior* de los

personajes, que puede hacerse oír en presente. La voz, a través de lo que dice, estructura la visión, enmarcándola rigurosamente, reduciendo las ambigüedades de los enunciados visuales. (Cfr. Gaudreault - Jost. 1995, p. 36). Emerge de este modo una función dramática (hace avanzar la acción), psicológica, informativa y afectiva. Es un elemento de identificación de los personajes, hay una adecuación entre lo que dice un personaje y cómo lo dice, y entre su situación social e histórica/geográfica. La *palabra-texto*, constituida en general por la voz en *off/over extradiegética*, actúa sobre el curso de las imágenes. La palabra expresada tiene el poder de evocar la imagen de la cosa, del momento, del lugar, de los personajes, etc., reina sobre el curso de las imágenes quitando total autonomía a la escena audiovisual, noción de continuidad espacial y temporal. “*La palabra-texto es inseparable de un viejo poder: el placer puro y original de llevarse el mundo consigo mediante el lenguaje y de reinar sobre la creación nombrándola*” (Chion. 1993, p. 163). La *palabra-emanación* pasa desapercibida en la medida en que es antiliteraria y antiteatral. La palabra no es necesariamente oída e íntegramente comprendida, se convierte entonces en una emanación de los personajes, una silueta, significativa, pero no central para la puesta en escena y la acción (Chion. 1993, p. 162)

En el corto animado de Juan Pablo Zaramella, *Viaje a Marte* los personajes “hablan”, y ponemos esto con comillas porque esa ilusión está dada por una estrategia técnica cinematográfica llamada sincronismo “*un momento relevante de encuentro [...] entre un instante sonoro y un instante visual*” (Chion. 1993, p. 61). Los personajes, figuras de plastilina en este caso, mueven la boca, a esta acción se le agrega el sonido de las voces grabadas en otra instancia en las que, en la edición, se procura exista una perfecta coincidencia mímico fonética, dando la sensación que las palabras emanan de las bocas de los personajes con total inteligibilidad. Aquí las palabras se apoyan principalmente en su significado denotativo (un signo o palabra equivale a una idea u objeto de percepción, dotando a la palabra de un mayor poder de excitación de imágenes auditivas en el

oyente). A través de “lo que se dice”, caracterizan a los personajes, los dotan de un nombre, permiten describir lugares, situaciones y acciones: podemos enterarnos que el niño protagonista de esta historia se llama Antonio y que sueña con ir a Marte; que tiene un abuelo que lo lleva en su grúa para cumplir su sueño; lo escuchamos relatar la experiencia a sus compañeros de clase, quienes se burlan de él y que frente a la incredulidad de sus pares siente que todo ha sido un engaño; pasa el tiempo y nos encontramos con un Antonio adulto, casado, con un hijo (el personaje le dice “papá”) y que por un hecho accidental retorna a ese lugar de la infancia donde su abuelo lo había llevado en el mismo momento que arriba una nave con la primer misión tripulada a Marte.

La forma por excelencia en la que se manifiestan los personajes es a través del diálogo. El “cómo se dice”, en el que consideramos aspectos como el tono, la intensidad y el *timbre*, tiene un valor más expresivo, refleja el estado de ánimo de los personajes. El aspecto tímbrico, la principal seña de identidad que presenta cualquier sonido, nos aporta información fundamental sobre cada personaje, nos permite reconocer quién es, su edad y ubicarlos en ciertos estereotipos: Abuelo (voz cascada, opaca, carece de fuerza y tiene escasa sonoridad); Niño (Antonio y su hijo. Voz con predominio de frecuencias medias, suave, sonoridad moderada); Madre (de Antonio, a la que solo escuchamos en el fuera de campo) y maestra (voz con preponderancia de frecuencias medias altas, estridente y chocante); Héroe (astronautas. Severa, con tonalidad media baja, dominante y enérgica pues indica seguridad absoluta en sí mismo. Hablan en otro idioma, tipificando la idea universal de imperio y avance tecnológico de USA). En general las voces tienen un tratamiento in, salvo la de la madre de Antonio a la que escuchamos en el *Off diegético* y la de los astronautas comunicándose con la base por los intercomunicadores.

En *Lapsus* nos encontramos con una particularidad, si bien el personaje habla, repite siempre la misma frase *Oh, my God!* (¡oh, Dios mío!), expresión que se utiliza comúnmente para denotar sorpresa, algo increíble. En este caso encontramos un doble



juego, ya que además determina la característica y personalidad del personaje protagonista, una monja, creyente (indicio de que reza todo el tiempo). El énfasis, la entonación y la variación de ritmos con que dice la frase determinan la emoción del personaje de acuerdo a lo que experimenta frente a cada acontecimiento: confusión, picardía, inocencia, susto. Se privilegia el “cómo se dice”, pero se encuentra algún sentido en el “qué se dice” ya que la frase es totalmente comprensible. En cambio, en el corto *Sixteen* las voces pierden todo nivel de significación, no hay inteligibilidad en las palabras, solo se perciben algunas aisladas en las que encontramos sentido como “mami” y “forro”, pero las voces están constituidas por puros balbuceos. Estamos frente a lo que denominamos *palabra emanación*. Si bien no se cumple la idea de “*la supremacía de la palabra como soporte del relato*” no podemos decir que dichos sonidos son ruidos o música. Acústicamente remiten a una fuente, la voz como emanación del aparato fonador humano, y a nivel del uso vemos que hay interacción entre los personajes, uno emite un sonido y otro contesta, condición fundamental para que se establezca un diálogo.

En cuanto a lo que llamamos *ruidos*, podemos hacer la siguiente división: Sonidos referenciales (objetivos, sincrónicos y con gran poder evocador), efectos especiales o FX (que sólo se referencian a sí mismos) y ambientes (definido por Murray Schafer como cualquier campo acústico construido por el conjunto de sonidos de un lugar determinado).

En *Viaje a Marte* predominan los del primer grupo, sonidos referenciales, sincrónicos a los movimientos y acciones de los personajes: pasos, puertas, motor de vehículo, caída de objetos que nos dicen de qué material son (colador de metal), dando cierta idea de realismo y cotidianeidad. La definición y referencialidad de los sonidos se desdibujan en momentos en que algo fantástico sucede, por ejemplo el ruido del camión grúa del abuelo se transforma en ráfagas de turbina, dando la idea que levanta vuelo, esto en coincidencia con el estado de somnolencia del niño, pasando de la objetividad a la subjetividad de los mismos. Los ambientes están totalmente tipificados: exterior/día: pajaritos -

exterior/noche: grillos, no teniendo una fuente precisa de procedencia, pero si pertenecientes a la diégesis.

En *Lapsus* todos los sonidos acompañan de manera sincrónica los movimientos del personaje (*sonidos in*) pero poseen un carácter irreal. La referencialidad de los sonidos muchas veces no coincide con la imagen a la que se encuentran asociados: por ejemplo, los ojos del personaje caen y suenan como si fueran dos bolitas de madera pesadas, al girar incorporan el roce de un sonido metálico, como si se tratara del piñón de una bicicleta. Inmediatamente los ojos rebotan y sufren una nueva transformación, ya no dan la idea de ser un objeto pesado sino una pelota de goma, acompañadas de un “chiflido” y sonidos de “resortes”, todo ello sin haber mutado su aspecto en lo visual. En este corto, los sonidos permiten acentuar acciones y transformar los objetos en otra cosa distinta, según el lado de la composición del espacio en el que se ubiquen. Los dos espacios representados uno blanco y otro negro (el bien y el mal) poseen un tratamiento acústico que los caracteriza. Todo lo que suena en el lado negro reverbera dándonos la idea de un espacio profundo, amplio pero cerrado, y por momento está acompañado por un viento susurrante, remitiéndonos a un abismo misterioso. El lado blanco presenta un ambiente seco, sin resonancias.

En *Sixteen* predominan los sonidos sincrónicos (*in*) que acompañan los movimientos y acciones de los personajes, algunos de carácter realista y otros no, pero que metafóricamente refuerzan la idea que se intenta transmitir: sale un bebé de la panza, rebota en el suelo y cae a los brazos de la madre, escuchamos, asociado a esto, como si se descorchara un champagne y el típico ruido de resorte/cartoon en el rebote del bebé.

En relación a la *música* podemos abordarla desde un plano estrictamente musical, considerando cada uno de sus componentes constitutivos (ritmo, melodía, armonía, timbre y textura) o centrarnos especialmente en su aspecto funcional. Para este análisis nos centraremos en este último. En general, en los tres cortos predominan aquéllas que

ayudan a crear un clima o, a través de elementos extra musicales, aportar un plus de información.

*Viaje a Marte* incorpora, al comienzo, guiños estéticos de las series de ciencia ficción de los años '50, en el programa de TV que está mirando Antonio. En la secuencia que van a Marte con el abuelo se alternan varias músicas: durante el viaje suena, en *Over no diegético*, la típica música de los llamados *spaghetti western* de los '60 - '70, la cual sugiere desplazamiento y viaje, permitiendo realizar importantes elipsis temporales. En "Marte", de la misma manera que en la secuencia anterior, una música que incorpora timbres distorsionados y electrónicos generan una sensación de extrañeza y misterio que se ve abruptamente detenida por la visión de un elemento que no pertenece a ese paisaje "supuestamente" marciano, a lo que se añade el sonido del tango "Guitarra, guitarra mía" cantada por Carlos Gardel que suena en una radio (oculta) en el puesto de servicios. El tema de cumbia que escucha Antonio por la radio mientras maneja la grúa y el tango aportan un dato localista que permite ubicar temporal, geográfica e históricamente al personaje y a la historia. El tango como referente de su infancia y la cumbia en su edad adulta.

En *Lapsus* escuchamos sobre los títulos de inicio y cierre, en *over no diegético*, música de Bach, la cual, a través del uso de notas tocadas con un órgano de tubo, permite reforzar el concepto de lo eclesiástico. En el transcurso del relato se incluyen fragmentos musicales que refuerzan ciertas ideas, por ejemplo: "*juego*", sugerido a través de una música de baja resolución en bits que remite a lo que suena en los videos juegos de *family game* cuando se consigue un objetivo, en este caso cuando gana puntos al aplastar la cruz; "*sensualidad y promiscuidad*", cuando suena el saxo sobre la monja transformada en una *stripper*; "*milagro*", coro de voces celestiales, cuando se transforma nuevamente en monja; "*triunfo*", a través del redoble de tambores que suenan mientras festeja ser nuevamente monja.

[www.panam2013.eci.unc.edu.ar](http://www.panam2013.eci.unc.edu.ar) | [www.eci.unc.edu.ar](http://www.eci.unc.edu.ar)

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.

En *Sixteen*, la música se encuentra limitada al uso de algunos acordes de guitarra eléctrica que suenan de manera incidental. Siendo las otras dos bandas las que se destacan

### ***A modo de conclusión***

Considerando la heterogeneidad de recursos sonoros y los disímiles criterios estéticos utilizados en la construcción de la banda sonora de cada una de las obras analizadas podemos concluir que no son perceptibles *huellas* de autor que permitan relacionarlo inmediatamente con un tipo de tratamiento y forma de articular lo sonoro en el relato de sus trabajos audiovisuales, el director no posee una “identidad” sonora que lo caracterice.

### ***Bibliografía***

CASSETTI, F. & DI CHIO, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

CHION, M. (1993). *La Audiovisión. Introducción al análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

COSTANTINI, G. (1997). “El análisis y la crítica cinematográfica académica a partir de las teorías de Michel Chion”. En *Papeles de Cine*. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras. UBA. Recuperado el 22/09/2012 de:

<http://www.filo.uba.ar/contenidos/investigacion/institutos/artesp/revistacine/constantini.htm>

MARTÍN, M. (1992). *El lenguaje del cine*, Barcelona: Editorial Gedisa.

PALENCIA VILLA, R. (2002). *La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes*. Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat - Universitat Autònoma de Barcelona. Tesis doctoral.

POUSSER, H. (1984). *Música, Semántica y Sociedad*. Madrid: Editorial Alianza.

SCHAEFFER, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Editorial Alianza.

SCHAFER, R. M. (1969). *El Nuevo paisaje Sonoro*. Buenos Aires: Ed. Ricordi.

#### **Filmografía de Juan Pablo Zaramella**

- Viaje a Marte (2004)
- Sixteens (2006)
- Lapsus (2007)

[www.panam2013.eci.unc.edu.ar](http://www.panam2013.eci.unc.edu.ar) | [www.eci.unc.edu.ar](http://www.eci.unc.edu.ar)

Tel.: +54 351 4334160 int. 103.

Av. Valparaíso esq. Los Nogales. Ciudad Universitaria. Córdoba, Argentina.