

Treball de Fi de Grau

Títol

El silencio como recurso expresivo
cinematográfico. Análisis a través de la
filmografía de Martin Scorsese.

Autoria

Irene Pellicer Lorenzo

Professorat tutor

Ludovico Longhi

Grau

Comunicació Audiovisual	X
Periodisme	
Publicitat i Relacions Públiques	

Tipus de TFG

Projecte	
Recerca	X

Data

03/06/2019

Títol del Treball Fi de Grau:

Català:	El silenci com a recurs expressiu cinematogràfic. Anàlisi mitjançant la filmografia de Martin Scorsese.			
Castellà:	El silencio como recurso expresivo cinematográfico. Análisis a través de la filmografía de Martin Scorsese.			
Anglès:	Silence as an expressive cinematic resource. Analysis through Martin Scorsese filmography.			
Autoria:	Irene Pellicer Lorenzo			
Professorat tutor:	Ludovico Longhi			
Curs:	2018/19	Grau:	Comunicació Audiovisual	X
			Periodisme	
			Publicitat i Relacions Públiques	

Paraules clau

Català:	Silenci; Recurs expressiu; Banda sonora; Martin Scorsese
Castellà:	Silencio; Recurso expresivo; Banda sonora; Martin Scorsese
Anglès:	Silence; Expressive resource; Film soundtrack; Martin Scorsese

Resum del Treball Fi de Grau

Català:	El so, des de la seva consolidació al cinema, va quedar relegat a un segon pla, recaient tot el pes sobre la part visual de l'obra. Aquest treball de recerca es centra en l'ús del silenci com a recurs expressiu cinematogràfic i en el paper que exerceix dins de la banda sonora filmica, és a dir, les funcions que realitza i com s'articula i relaciona juntament amb la resta d'elements que la conformen. Tot això a través de l'anàlisi de les escenes més rellevants de <i>Taxi Driver</i> (1976), <i>Toro Salvatge</i> (1980) i <i>Silenci</i> (2016), dirigides per Martin Scorsese.
Castellà:	El sonido, desde su consolidación en el cine, quedó relegado a un segundo plano, recayendo todo el peso sobre la parte visual de la obra. Por ello, esta investigación se centra en el uso del silencio como recurso expresivo cinematográfico y en el papel que este desempeña dentro de la banda sonora filmica, es decir, las funciones que realiza y cómo se relaciona y articula en torno al resto de elementos que la conforman. Todo ello a través del análisis de las escenas más relevantes de <i>Taxi Driver</i> (1976), <i>Toro Salvaje</i> (1980) y <i>Silencio</i> (2016), dirigidas por Martin Scorsese.
Anglès:	The sound, from its consolidation in the cinema, was relegated to a second place, being more important the visual part. For that reason, this research focuses on the use of silence as an expressive cinematic resource and on the role it plays within the film soundtrack, the functions it has and how it is articulated and related to the rest of the elements on the film soundtrack. All of the above through the analysis of the most relevant scenes of <i>Taxi Driver</i> (1976), <i>Raging Bull</i> (1980) and <i>Silence</i> (2016), directed by Martin Scorsese.

Índice

PRIMERA PARTE	5
1. Introducción	6
1.1 Justificación y motivación	6
1.2 Objeto de estudio y objetivos	7
2. Contexto	8
2.1 El “viejo” Hollywood	8
2.2 La crisis del “viejo” Hollywood y el nacimiento del Nuevo Hollywood	10
3. Marco teórico	12
3.1 Relación entre imagen y sonido en el cine	12
3.1.1 Valor añadido	12
3.1.2 Tipos de escucha	13
3.2 Composición de la banda sonora del film	13
3.2.1 Voz	15
3.2.2 Ruido	16
3.2.3 Música	18
3.3 Silencio	20
3.3.1 Definiciones de silencio	20
3.3.2 Cómo crear silencio	22
3.3.3 El silencio como recurso expresivo	23
4. Hipótesis	24
5. Metodología	25
SEGUNDA PARTE	27
1. El autor: Martin Scorsese	28
2. Análisis cualitativo	30
2.1 <i>Taxi Driver</i> (1976)	30
2.2 <i>Toro salvaje</i> (1980)	45
2.3 <i>Silencio</i> (2016)	57
3. Conclusiones	66
BIBLIOGRAFÍA	67
BIBLIOGRAFÍA EN RED	69
FILMOGRAFÍA	70

PRIMERA PARTE

1. Introducción

1.1 Justificación y motivación

La invención de un sistema definitivo de sincronismo entre lo visual y el sonoro supuso una importante innovación en el dispositivo cinematográfico. El consecuente aumento del efecto de realidad y la necesaria conspicua inversión económica en la realización y exhibición, convirtieron la cinematografía en un potente fenómeno social que perdura a día de hoy. Sin embargo, el sonido siempre ha sido apartado a un lado o infravalorado en las artes cinematográficas, recayendo todo el peso e importancia del análisis en la parte visual de la obra.

Por ello es necesaria una investigación sobre las aportaciones expresivas de los diferentes recursos auditivos a las películas, para la demostración del gran peso e importancia del sonido en ellas. En concreto, esta investigación busca centrarse en el uso del componente más olvidado de las bandas sonoras: el silencio. Este último está íntimamente conexo con el sonido; necesitan el uno del otro para existir, no se puede hablar de uno de ellos sin nombrar al otro. Puede decirse que cualquier sonido viene del silencio y se va en silencio.

El silencio es parte también de la banda sonora de una película, usado, ya no solo en forma de pausa obligatoria, sino también intencionadamente como recurso expresivo. Este caso parece haber perdido importancia, sobre todo en las producciones de las últimas décadas, así como demuestran películas de acción como *El hombre de acero* (*Man of Steel*; Zack Snyder, 2013). En ella se hace uso de las pausas obligatorias, escuchándose en el resto de la obra tanto voces como música y ruido, sin descanso.

Pero, al contrario de lo que se cree, difícilmente se puede presentar una absoluta ausencia de sonido tanto en la vida real como en sus representaciones audiovisuales. No existe, de hecho, silencio absoluto, ni siquiera en una habitación cerrada y vacía. Tal y como lo define Ángel Rodríguez (1998: 150) “el silencio no es ausencia de sonido sino sensación de ausencia de sonido”.

La elección de este proyecto de investigación, y en concreto de mi interés por el uso expresivo del silencio, surgió a partir del visionado de *Silencio* (*Silence*; Martin Scorsese, 2016), en la cual dicho recurso es utilizado con absoluta maestría a lo largo de toda la

película. Esto me ha llevado a analizar otras formas audiovisuales similares de la filmografía del cineasta neoyorquino, para verificar si y de qué forma estas soluciones forman parte de su particular estilo.

1.2 Objeto de estudio y objetivos

Tal como se ha anticipado en la introducción, esta investigación tiene como objetivo principal el estudio del recurso del silencio en el cine desde el punto de vista de su aportación expresiva y narrativa a la obra.

Hasta la actualidad, el silencio ha sido prejuzgado en numerosas ocasiones, teniéndose así la concepción del mismo como señal de ausencia o de vacío. A su vez, debido a la contaminación sonora presente en la mayoría de espacios públicos, el oído ha tendido a acostumbrarse a esta presencia de sonidos constantes, provocando que el silencio sea visualizado como provocativo o incómodo.

Sin embargo, en este estudio se pretende desmitificar los usos preconcebidos del silencio en las películas, como serían las pausas, intentando abarcar sus aportaciones expresivas y narrativas a las mismas y partiendo de la idea de que en ocasiones puede resultar más expresivo que los mismos diálogos, efectos o músicas.

El segundo propósito de la investigación se concentra en demostrar que el silencio forma parte de la banda sonora y tiene un peso relevante en ella, factor que normalmente se tiene poco en cuenta, ya que solo voz, música y ruido eran designados como componentes. En esta dirección se ahondará en el papel que el mismo silencio desempeña dentro de la banda sonora, es decir, sus funciones, sus relaciones y articulaciones con el resto de elementos auditivos y visuales.

La fundamentación del análisis debe forzosamente contemplar, in primis, un breve recorrido histórico de la evolución expresiva del sonido en el cine. A continuación, en el marco teórico es necesario considerar las principales teorías cinematográficas de las últimas décadas sobre la relación de sonido e imagen, la composición de la banda sonora y la construcción del silencio en el cine.

2. Contexto

2.1 El “viejo” Hollywood

En 1877, Thomas Alva Edison anunció la invención del fonógrafo, un aparato que permitía grabar y reproducir sonidos mediante un sistema de grabación mecánico analógico. Años más tarde, en 1889, Edison empezó a desarrollar el *quinetoscopio* con la ayuda de William Dickson. Este estaba inspirado en el *zoopraxiscopio* creado por Eadweard Muybridge, un proyector basado en la sucesión imágenes secuenciales. El *quinetoscopio* era, pues, un aparato que proporcionaba una visión individual de bandas de imágenes. Sin embargo, pronto Edison y Dickson, en 1894, le añadieron una notable mejora: el sonido. Al *quinetoscopio* le sumaron su anterior invención, el fonógrafo, surgiendo así el *quinetófono*. Ambos comenzaron a experimentar con la reproducción de imagen y sonido a la par, de manera sincrónica. De hecho, ese mismo año, filmaron el primer cortometraje con sonido sincronizado: *La película sonora experimental de William Dickson* (*The Dickson Experimental Sound Film*; William K. L. Dickson, 1894), en la cual podía observarse al mismo Dickson tocando el violín mientras dos hombres bailaban al son de la música.

Esta sincronía anteriormente nombrada, sin embargo, fue imposible de mantener tanto en el *quinetófono* como en los dispositivos inventados a posteriori, debido a que eran sistemas basados en cilindros o discos y, por tanto, se perdía la sincronía si la púa del fonógrafo se saltaba un surco. Además, tal y como afirma John Hess (2014), se tuvieron que enfrentar a dos graves problemas más: una falta de amplificación del sonido y, por otro lado, los cilindros de cera y posteriormente los discos de 30cm, que solo podían contener como máximo cinco minutos de grabación. Debido a estas dificultades, en 1915 todas las salas de cine de mayor relevancia contaban con orquestas en vivo para interpretar la música y los efectos sonoros que acompañaban a los filmes. Sin embargo, las salas de menor presupuesto no se podían permitir albergar dichos músicos, por lo que pronto los inventores comenzaron a ingeniar un sistema por el cual el sonido quedaría impreso en la misma cinta filmica. En 1919, el *Tri-Ergon* fue patentado por Josef Engl, Joseph Massolle y Hans Vogt, un sistema que permitía grabar el sonido en la cinta; sistema que solucionó los problemas de sincronía y duración, aunque no el de la amplificación.

Esto lo solucionaría en 1920 Lee de Forest, creando su propio sistema, el *fonofilm*, basado en el *Tri-Ergon* y en el audión, su más famoso invento, a través del cual se podía amplificar una pequeña señal eléctrica. Este dispositivo se popularizó rápidamente, aunque el sonido no interesaba a Hollywood. Hasta que *Warner Bros. Pictures* apostó en 1925 por el *vitáfono*, un sistema sonido-a-disco desarrollado por la *Western Electric* y los *Bell Telephone Labs*, por el cual el sonido no se grababa directamente sobre la cinta, sino en un disco a parte que se colocaba de manera sincronizada con las imágenes proyectadas. No cabe duda de que fue todo un éxito, y en 1927 salió a la luz *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*; Alan Crossland, 1927), el primer largometraje comercial en el cual se sincronizaron música, efectos sonoros y voz, aunque los diálogos más relevantes seguían presentándose mediante intertítulos. Un año más tarde, se estrenó *Luces de Nueva York* (*Lights of New York*; Bryan Foy, 1928) (Hess, 2014).

La fase de evolución del dispositivo cinematográfico que se acaba de considerar, y que se extiende hasta 1927, ha sido etiquetada impropia como época del cine mudo. Sin embargo, como ya queda explicado, el cine solo en contadas ocasiones tuvo exclusivamente imágenes, y desde un principio creció junto al sonido; ya fuera a través de los distintos sistemas de sincronía inventados o acompañado de músicos en directo. Así pues, puede afirmarse que sonido e imagen siempre han ido de la mano con la finalidad de estrechar un acercamiento al espectador y dotar de realismo a las imágenes.

A partir de 1928, todos los estudios de Hollywood se habían hecho con alguna de las múltiples licencias de sistemas sonoros y en 1929 un 75% de las películas producidas contenían sonido pre-grabado. El sonido reformuló la industria del cine desde la etapa de producción hasta la exhibición. *Movietone* de Fox y el *Photophone* de RCA fueron los sistemas estándares empleados en Estados Unidos y el *Tri-Ergon* fue el estándar usado en Europa.

La época venidera se caracterizó por tener una producción sistemática e industrial. Gracias a la gran inversión empleada en el desarrollo expresivo del sonido, se creó el género del musical, con películas como *Sombrero de copa* (*Top Hat*; Mark Sandrich, 1935), con estrellas como Fred Astaire y Ginger Rogers, y *Cantando bajo la lluvia* (*Singin' in the Rain*; Gene Kelly y Stanley Donen, 1952) o también los diálogos rápidos y cómicos de los Hermanos Marx. El melodrama aumentó la intensidad de su lirismo y se afirmó una nueva generación de cómicos que fundaba la propia vis humorística en el calambur lingüístico.

Por otro lado, en 1940 fue realizada la primera película estéreo, *Fantasia* (*Fantasia*; Walt Disney, 1940), y en 1952 el *Cinerama* ya contaba con un total de siete canales grabados de forma magnética en el propio film. Al usar los sistemas multipistas comenzaron a hacerse más notorios los sonidos sibilantes y en la década de los años sesenta Ray Dolby diseñó lo que fue conocido por *Dolby A*, un sistema de reducción de ruido mediante compresión y expansión durante la grabación y reproducción. Proporcionaba también una corrección en las altas y bajas frecuencias; sistema que sería utilizado por primera vez por Stanley Kubrick en la película *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*; 1971).

2.2 La crisis del “viejo” Hollywood y el nacimiento del Nuevo Hollywood

El surgimiento de esta mejora coincidió con los inicios de una nueva etapa en el cine de Hollywood; el Nuevo Hollywood, el cual abarca desde 1967 hasta 1982, o lo que es lo mismo, desde *Bonnie y Clyde* (*Bonnie and Clyde*; Arthur Penn, 1967) hasta *Corazonada* (*One from the Heart*; Francis Ford Coppola, 1982).

Con el surgimiento de la televisión en 1941 el mercado de ocio de Estados Unidos comenzó a cambiar y Hollywood se vio obligado a adaptarse y a comenzar una etapa de transición, intentando aportar innovaciones en sus producciones que la industria de la televisión no podía ofrecer, como la imagen en color, el sonido estéreo o el 3D.

Sin embargo, a pesar de las innovaciones, los resultados en taquilla eran deficientes. El principal motivo radicaba en que el perfil del público cinematográfico había cambiado. La generación *baby boomer* tenía un índice de escolarización más elevado. Entre ellos muchos alcanzaban los estudios universitarios y su fusto cinematográfico más refinado se dirigía a la producción europea: *Neorrealismo*, *Nouvelle Vague* y los *Nuevos Cines*.

Cuando las productoras fueron conscientes de este giro, decidieron arriesgarse y contratar a directores jóvenes, dándoles también un gran margen de acción y libertad para el desarrollo de sus filmes. Así pues comenzaría la época conocida como Nuevo Hollywood, caracterizada por potenciar el papel de los cineastas dejando a un lado el nombre de los grandes productores. Eran cineastas jóvenes, más cerca ideológicamente de la contracultura que de la sociedad convencional y estaban influenciados por la modernidad cinematográfica. Se caracterizaban, precisamente, por poseer una libertad creativa absoluta. Muchos de sus

temas tratados se basaban en la libertad del ser humano para elegir su destino en contra de una sociedad represiva (Comas, 2009: 22).

Estos nuevos cineastas del calibre de Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, George Lucas, Robert Altman, Arthur Penn, Steven Spielberg y William Friedkin cambiaron el sistema de captura, edición y sincronización del sonido.

En el cine clásico los sonidistas se encargaban de grabar el diálogo en el set, los editores de sonido lo sincronizaban con la imagen, los editores de música eran los responsables de las pistas usadas y los mezcladores se ocupaban de recoger todos los procesos anteriores, dando lugar a la banda sonora final de la película. Por tanto, las funciones de cada trabajador estaban muy definidas y este factor, sumado a la limitada tecnología de la época, no daba cabida a la experimentación. En el sistema de producción del Nuevo Hollywood las separaciones entre las tareas de grabación del audio, edición y mezcla se diluyeron, dando paso a una época de transformación y experimentación en la relación de imagen y audio (Whittington, 2009).

Consecuentemente, a partir de la película *THX 1138* (George Lucas, 1971) se creó la figura de diseñador de sonido asumida por Walter Murch. Este propuso un nuevo tipo de tarea donde se combinaba el diseño de la banda sonora y su mezcla definitiva. Así, el diseñador de sonido, como responsable del diseño conceptual global de la banda sonora, trabajaría en estrecha colaboración con el mismo director (Ruiz Cantero, 2011: 44). La nueva figura profesional coincidió con desarrollo del *Dolby Stereo*: nuevo sistema de amplificación que disponía, en las salas de exhibición, tres fuentes direccionales debajo de la pantalla (izquierda, centro y derecha) y un canal envolvente (*surround*) detrás de las butacas, bifurcado en un conjunto de altavoces no direccionales. De este modo el sonido se repartía por toda la sala (Ruiz Cantero, 2011: 40). Así pues, entrados los años 70, la banda sonora adquirió un papel protagonista en los discursos cinematográficos. Este hecho provocó una auténtica revolución en el sonido.

3. Marco teórico

3.1 Relación entre imagen y sonido en el cine

*No se ve lo mismo cuando se oye;
no se oye lo mismo cuando se ve.*

(Chion, 1990: 11).

3.1.1 Valor añadido

El sonido aplicado al audiovisual confiere valor añadido a la imagen que puede explicitarse tanto como valor informativo, cuando suma información a la narración, como expresivo. Desde la segunda perspectiva mencionada la función más común es la *empática*, es decir, cuando la música participa directamente en la emoción de la escena, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo según lo que es entendido por la sociedad como tristeza, alegría y movimiento. Otro caso es el rol *anempático*, que verifica durante la acción de manera regular, sin acompañarse con la pantalla, acentuando la intensidad de los acontecimientos y, por tanto, de forma indirecta la emoción individual de los personajes y los espectadores. Finalmente, existe un tipo de música con sentido abstracto, es decir, meramente ornamental, no intenta despertar sentimientos en el público (Chion, 1990: 19).

En relación a la percepción de velocidad y movimiento, el sonido también puede desempeñar un papel fundamental, ya que este, ya de por sí, implica movimiento y solo en muy contadas ocasiones estabilidad. Es decir, el sonido ayuda a crear un efecto de desplazamiento y rapidez en la imagen. Un ejemplo es el uso del sonido con cada golpe en una escena de pelea, da sensación de mayor dinamismo.

Otra de las aportaciones más importantes del sonido a la imagen es la afectación en la percepción del tiempo. Con un preciso uso del sonoro, es posible provocar la sensación de que el tiempo pasa más rápido o más lento de lo que en realidad hace (Chion, 1990: 24). Esto se verifica, por ejemplo, en *E.T. El extraterrestre* (*E.T. the Extra-Terrestrial*; Steven Spielberg, 1982). El montaje que en principio se percibe como muy dinámico, si en cambio, se cronometra la duración exacta de los planos, se comprobará que en realidad (debido al dinamismo de la banda sonora de John Williams) son mucho más largos de lo que aparentan.

3.1.2 Tipos de escucha

Según las teorías de Pierre Schaeffer (1988) y Michel Chion (1990) se establecen tres principales y diferentes actitudes de escucha. La primera es la *escucha causal*. Se trata de la más común y se verifica cuando el oído se dispone a captar la fuente del sonido. Cuando fuera de campo se oye un ladrido agresivo, el público identifica que proviene de un perro, pero no el por qué de dicha agresividad, puesto que el animal no aparece en pantalla. Esto provoca curiosidad en el espectador por saber la causa y significado de la acción (Schaeffer, 1988: 87).

En segundo lugar, la siguiente actitud de escucha es la *escucha semántica*. Esta se caracteriza por recaer la atención del espectador en el significado o mensaje que quiere transmitir el sonido. Llamamos *escucha semántica* a la que se refiere a un código o a un lenguaje para interpretar un mensaje (Chion, 1990: 35). Por tanto, en este tipo de escucha no interesa el sonido en sí mismo, sino la información que transmite. De esta forma, con este tipo de escucha pasan desapercibidas, por ejemplo, las distintas pronunciaciones de los fonemas. La *escucha causal* y la *escucha semántica* pueden darse a la vez o, por el contrario, de manera individual.

Ya por último, la tercera actitud de escucha es la *escucha reducida*. No se centra en el significado o en la causa de los sonidos, sino en sus cualidades (tono, intensidad, altura, ritmo,...). Un ejemplo sería la postproducción en un estudio de grabación de un instrumento en concreto, escuchando a la hora de la ecualización las frecuencias que no aportan nada, o solo ruido, al sonido del instrumento, y eliminándolas aplicando una ecualización sustractiva.

3.2 Composición de la banda sonora del film

Francesco Casetti y Federico di Chio son dos de los máximos exponentes en el campo del análisis filmico. Así pues, en su libro *Cómo analizar un film* (1990), se desgana el código sonoro en el cine y la composición de la materia sonora.

Todo sonido cinematográfico puede ser *diegético* o *no diegético*. Por *diegético* entendemos aquel sonido proveniente de una fuente presente en el espacio de la acción representada, y por *no diegético*, o *extradiegético*, aquel sonido cuyo origen no es el espacio de la historia. Dentro

del sonido *diegético* encontramos diversas variantes. Puede ser *onscreen*, si la fuente se encuentra dentro de los límites del encuadre, u *offscreen*, si la fuente se encuentra fuera del marco. Además también puede ser *interior* o *exterior* dependiendo de si la fuente proviene del pensamiento de los personajes o si tiene una realidad física objetiva.

Según lo nombrado en el párrafo anterior existen tres categorías de sonidos: el sonido *in* (sonido *diegético* exterior con fuente encuadrada), el sonido *off* (sonido *diegético exterior* con fuente no encuadrada) y el sonido *over* (sonido *diegético interior*, *in* u *off*, y todo sonido *no diegético*).

Partiendo de esta base, la banda sonora del film está dividida en tres elementos según la naturaleza del sonido: voces, ruidos y música.

En primer lugar, dentro la voz se encuentra voz *in*, voz en *off* y voz *over*. En cuanto a la voz *in*, el aspecto más importante a tener en cuenta es la necesidad de sincronizar las palabras pronunciadas con el movimiento de los labios para dotar de credibilidad a la escena. Por ese mismo motivo, tanto la postsincronización como los films doblados en otro idioma pueden llegar a tener un problema de artificiosidad. La mejor opción, pues, es la toma directa debido a que hay una sincronización total entre palabras y labios y el movimiento de micrófono y cámara se realiza de manera conjunta, aportando naturalidad al momento. En segundo lugar, la voz en *off* es la que proviene de una fuente sonora que es excluida de la imagen momentáneamente. Y por último la voz *over*; aquella perteneciente a otro orden de la realidad, véase el narrador. Sus funciones pueden ser variadas: desde la unión temporal entre distintas escenas o secuencias, hasta la agrupación de escenas diferentes en un punto en común o la de proporcionar datos clave en el desarrollo de la película.

Los ruidos a su vez también pueden dividirse en ruidos *in*, ruidos *off* y ruidos *over*. Los ruidos *in* se encuentran dentro del encuadre, haciendo más creíble la escena. Los ruidos en *off* están emitidos por una fuente *diegética* que no aparece en el encuadre. Estos funcionan como nexo entre imágenes diferentes pero pertenecientes a la misma realidad o, por el contrario, para crear atmósfera. Y los ruidos *over* son aquellos que tienen como objetivo crear efectos abarcando un rango más amplio que el mostrado por la imagen o también pueden asumir una función narrativa más abstracta como sería un *fade in* entre secuencias.

Ya por último, la música se ramifica en música *in*, cuando la fuente sonora se encuentra en pantalla (orquesta en un café, radio,...), en *off*, cuando su origen se encuentra

fuera de pantalla pero dentro del espacio del film, y *over*, cuando es un mero acompañamiento de la escena. En este último caso puede desempeñar diversas funciones como dotar de dramatismo a la escena o proporcionar un acompañamiento discreto, cortar bruscamente una secuencia o, por lo contrario, unir las. Por último, también, aportar naturalismo (como cuando una radio suena en la escena) o también un falso realismo, dependiendo de la música usada.

3.2.1 Voz

La voz se posiciona en el centro del ámbito audiovisual debido a que es la portadora de la palabra. Capta toda la atención del espectador y lo atrapa. De hecho, la voz humana y el lenguaje son extremadamente complejos, habiendo pasado un proceso de evolución a lo largo de la historia, desde la emisión de gritos y onomatopeyas a la expresión y formulación de conceptos abstractos.

Tal y como explica Jerónimo Labrada (2009: 213), las características psicológicas de los personajes en el cine, la voz y la forma de hablar y de expresarse de los mismos van muy ligadas. Cuando estas características no van acordes al personaje representado, la acción del filme se desmorona. Como en las películas ambientadas en Gran Bretaña, en las cuales todos los actores poseen acento americano; le resta veracidad.

Caterina Calderón (2011) desarrolla el *Modelo Psicovox*, cuyo objetivo es facilitar la comprensión de las características psicológicas de los personajes y de sus usos comunicativos a través de un análisis sonoro de las voces. Este modelo está dividido en diferentes fases: *fase descriptiva*, *fase intencional*, *fase de reducción fenomenológica* y *fase evaluadora*.

La *fase descriptiva* comprende el análisis de las características acústicas básicas de la voz. Estas son la altura o tono, el timbre, la duración y la intensidad. La altura permite clasificar los sonidos en agudos o graves y está estrechamente ligada con la frecuencia vibratoria, medida en Herzios. Dentro de la altura se prestará atención a la tesitura, el uso del falsete, la entonación, la musicalidad, el sentido melódico, el vibrato, etc. El timbre permite diferenciar los sonidos que poseen la misma sonoridad, altura y duración y están relacionados con la envolvente espectral de la onda, con la envolvente dinámica y con los transitorios. Conforme al timbre en la voz, algunos de los aspectos a analizar son la nasalización, la voz impostada, engolada, opaca, etc. La duración es el tiempo que se mantienen las vibraciones de

un sonido, y como tal, hay que observar el tempo, las pausas, el eco, etc. Y por último, por intensidad se entiende la potencia acústica transferida por una onda sonora por unidad de área, es decir, la energía que está fluyendo por el medio como consecuencia de la propagación de la onda. Por tanto, las características a observar son la energía, la potencia, el grito, la afonía y disfonía, los cambios de intensidad, etc.

La segunda fase, la *fase intencional*, es un análisis de las capacidades comunicativas, dramáticas y de las características psicológicas según la altura (edad, género, sensualidad, estatus, seguridad, autoridad, empatía, Dios, etc.), el timbre (humor, ridículo, pena, represión, enfermedad, agresividad, excitación, etc.), la duración (clase social, inseguridad, sorpresa, monotonía, burla, etc.) y la intensidad (estado de ánimo, distancia, secretismo, dolor, cansancio, miedo, etc.).

La tercera fase es la llamada *fase de reducción fenomenológica*, en la cual tal y como explica Calderón (2011) “se destacan las coincidencias intencionales en forma de aglutinantes o nudos semióticos, a partir de la descripción y el relato intencional (fases 1 y 2)”.

Como última fase aparece la *fase evaluadora* con las conclusiones recogidas pertinentes a lo largo del análisis; tanto las conclusiones sonoras como las visuales y narrativas, y la comparación entre ellas.

3.2.2 Ruido

El ruido siempre se ha relacionado con un sonido molesto, perturbador, un sonido que no añade ningún valor a la situación en la que se está desarrollando. Sin embargo, en el ámbito audiovisual, el concepto de “ruido” es usado para nombrar a los efectos sonoros, es decir, a los sonidos que no son ni de origen verbal ni musical, como por ejemplo el chirriar de una puerta (Rodríguez, 1998: 141). De esta forma, la utilización de ruidos en la mayoría de los casos tiene un fin descriptivo y realista de los espacios y la acción.

No todos los objetos o conceptos pueden ser representados mediante sonidos, como por ejemplo la humedad, idea que solo puede ser representada verbalmente. Así, los sonidos producidos por las acciones de las personas son los más usados en el ámbito fílmico. (Díaz, 2011: 13).

Para identificar estos ruidos o efectos sonoros con la fuente de la que provienen, es clave que el espectador lo haya escuchado antes, ya sea en la realidad o en la pantalla, y que lo contextualice y relacione con la fuente sonora. De esta manera, tal y como describe Susana Díaz (2011: 14): “el reconocimiento sonoro implica entonces la repetición, la memoria, la inscripción psíquica que evoca la fuente”.

Ric Viers (2008: 25) define los efectos sonoros como cualquier sonido grabado (ya sea en estudio o en vivo) con el objetivo de simular un sonido de la historia o acción. También establece una clasificación dividida en los cinco tipos principales de efectos de sonido: *Sonidos de alto ataque*, *sonidos de sala*, *sonidos ambiente*, *efectos electrónicos* y *efectos de sonido diseñados*.

Los *sonidos de alto ataque* o *Hard Effects* son los más usados. Se caracterizan por ser sonidos muy potentes, con gran amplitud y frecuencias graves, como puñetazos y explosiones, usados en la mayoría de casos para sorprender al espectador y aportar grandeza a la escena. Siempre son sonidos asociados con la imagen a la que acompañan.

Por otro lado, los *sonidos de sala*, también llamados *Foley*, son los creados en un estudio de grabación mediante el movimiento del cuerpo, uso de materiales y objetos, etc., partiendo de la sincronización con la acción. El ejemplo más conocido es el trote de un caballo producido con el golpeo de cocos sobre una superficie arenosa.

La tercera categoría está formada por los *sonidos ambiente*. Según Viers (2008: 25), rellenan el vacío de la imagen y contextualizan la acción. Otra de sus funciones principales también es la de generar espacios para la introducción de otros sonidos. Le aporta emoción, vitalidad a la escena, realismo y texturas. Es la construcción de la base del espacio y será diferente en cada localización. No puede escucharse el mismo sonido ambiente en la selva amazónica que en el Sáhara.

Pasando a los *efectos electrónicos*, son sonidos artificiales, creados mediante sintetizadores y *plug-ins* o incluso mediante sonidos orgánicos postproducidos. Estos sonidos no existen en la realidad pero sin embargo, sirven en pantalla para, por ejemplo, intensificar la escena de una pelea mediante el uso de barridos. Suelen preceder a los sonidos de alto ataque.

Ya por último, los efectos de *sonido diseñados* son aquellos que es imposible grabar en vivo y que, por tanto, tienen que ser diseñados mediante ordenador. Son sonidos muy complejos en términos prácticos y son diseñados para fines muy específicos. Un ejemplo sería

el diseño del sonido de las espadas láser de la saga *La Guerra de las Galaxias*, dirigida por George Lucas a partir de 1977.

3.2.3 Música

El concepto de música queda definido en la Real Academia Española, en sus tres primeras acepciones, como “melodía, ritmo y armonía, combinados”, “sucesión de sonidos modulados para recrear el oído” y “concierto de instrumentos o voces, o de ambas cosas a la vez”.

La música se articula como una de las claves de la narración cinematográfica. Ya no solo acompaña al relato, sino que influye de gran manera en el mismo, dotándolo de ritmo, dramatismo, pausa, etc., dependiendo de la música empleada, y sincronizándose, en la mayoría de los casos, con la imagen. También podría decirse que la música plasma los sentimientos más profundos del compositor, y al relacionarse con la imagen, incrementa la importancia de sus valores expresivos. No es un complemento de la imagen, no se articula de manera independiente, sino que forma parte de un todo final. Durante la época del cine mudo, la música no solo surgió para encubrir el ruido de los proyectores, sino también para eliminar el vacío que conllevaba la proyección de solo imagen y para lograr la unificación de los espectadores en un solo público.

La música, al igual que el resto de componentes de la banda sonora, puede clasificarse según diversas tipologías. Teresa Fraile (2004) recoge las principales clasificaciones en su trabajo de final de grado.

Para comenzar, según la composición de la música, esta puede ser compuesta *específica* y originalmente para la obra audiovisual, o puede tratarse de una *música preexistente*. Según la finalidad social se divide en *música sin un fin social*, con un *fin comercial*, como *recurso para dotar de prestigio* al film, como por ejemplo en el cine de autor del *New Hollywood* y también como *vehículo de significado social*. Por otro lado, según la sincronización de la música con la imagen la clasificación puede dividirse en *articulación sincrónica*: los acentos musicales y visuales se producen al mismo tiempo, al contrario que en el caso de la *articulación asincrónica*.

Conforme a la función de la música en el cine, cabe nombrar, como bien explica Teresa Fraile (2004: 7), la influencia recíproca de imagen y música, una sobre otra, originando el posicionamiento de la música en el cine con una intencionalidad funcional. Otro aspecto importante, es el hecho de que la música es *polifuncional*, es decir, puede realizar varias funciones al mismo tiempo. De esta manera, la clasificación propuesta por Teresa Fraile (2004), se divide en *funciones expresivas*, *funciones estéticas*, *funciones estructurales* y *funciones narrativas*.

Las *funciones expresivas* son aquellas relacionadas con la emotividad, el dramatismo y la transmisión de sensaciones al espectador a través de la música, siendo su objetivo principal prepararle para su inmersión en el relato. Otra de las finalidades es crear expectación en el público y ser capaz de mantenerla a lo largo del filme. Esto se consigue gracias a la capacidad del sonido de llenar el espacio auditivo del espectador, aislándolo de la realidad en la que vive y transportándolo a la realidad contada en la pantalla. Sin embargo, la presencia de la música en la película no es realista, solo podría determinarse como realista la música *diegética*, pero las respuestas emocionales y la interacción con el espectador sí que lo son. Esta identificación del espectador, no solo puede darse con la narración en general, sino también con los personajes en concreto.

Las *funciones estéticas* son aquellas que interfieren en el “aspecto” del film y otorgan al mismo un estilo propio. El timbre, el ritmo, etc., se adaptan a las características de la película, a los elementos estéticos visuales, y responden a sus necesidades, creando el clima artístico de la película. Se trata también, pues, de un intento por lograr la ambientación total del filme, contextualizando al espectador en la acción, en escenarios de cualquier tipo, ya sean épocas remotas, lugares exóticos, etc. Teresa Fraile (2004: 20) también añade que la ambientación musical puede ser de género, mediante el uso de estilos musicales asociados a ciertos géneros cinematográficos, o de tiempo-espacio, como ocurriría en las narraciones históricas o fantásticas.

Las *funciones estructurales* quedan definidas como aquellas funciones que dan apoyo a la forma de la narración o a la organización estructural de la misma, alargando o acortando el tiempo percibido, introduciendo las pausas necesarias, etc. De esta manera, es obvio que la música es compuesta en torno a una serie de limitaciones creativas, temporales y materiales, al desarrollarse junto al resto de elementos de la banda sonora. Otro de los objetivos

estructurales es el de otorgar unidad al film, enlazando así y aportando continuidad entre escenas o englobando los elementos visuales y creando un conjunto.

Las *funciones narrativas* se cumplen al participar la música directamente en la narración, en el desarrollo del relato, aportando información relevante a la acción. Esta información añadida es llamada *metatexto*. El *metatexto* pretende sustituir partes del guión, fortalecer su significado, o añadir significados externos.

3.3 Silencio

A pesar de que Francesco Casetti y Federico di Chio (1990) no consideran el sonido como un componente más de la banda sonora, en esta investigación el silencio es pieza clave y sí que va a ser introducido como elemento de la banda sonora, junto a la música, el ruido o efectos sonoros y la voz.

3.3.1 Definiciones de silencio

Béla Balázs fue uno de los primeros teóricos, por no decir el primero, que habló sobre el uso expresivo del sonido en las películas; como bien cita Carlota Frisón en su tesis (2015: 23) “(...) no será un complemento de la imagen, sino objeto, causa y momento dinámico de la acción”, y penetró más adelante también en los estudios sobre el silencio “el silencio es uno de los efectos dramáticos más propios del filme sonoro. Ningún otro arte puede representar el silencio” (como se cita en Frisón Fernández, 2015: 23).

Existen una serie de películas muy relevantes conforme a la disposición del sonido y silencio. Por ejemplo *La mujer Pantera* (1942), de Jacques Tormeur, en la que el misterio y las dudas son representadas mediante el silencio, *El Graduado* (1967), de Mike Nichols, en la que se juega con el silencio y la soledad de los personajes, o *El espíritu de la colmena* (Víctor Erice, 1973), donde el silencio predomina sobre la acción, como expresión del tipo de comunicación entre los protagonistas, padre e hija.

Pero antes de comenzar es conveniente acotar y dejar definido qué se entiende por silencio. Volviendo a Balázs, este afirma que el silencio es construido por ruidos, y que estos habitan en el silencio, en la metáfora hecha película. Además, otra de sus propuestas es la visión de que el silencio en el cine demanda el uso en unas ocasiones del ruido, en otras solo de música y en otras quizá la puesta en común de ambas. Por tanto, abogaba por la construcción del silencio en el cine mediante sonidos.

André Bazin (2012: 84), fiel defensor del cine como herramienta representativa de lo real ve el sonido como una forma de acercarse a esta realidad, haciendo que lo sonoro sea un complemento de la imagen y solo se use cuando se corresponda con las imágenes mostradas en pantalla. Lo mismo opina del silencio; solo debe estar presente cuando se trate de un silencio realista y no forzado.

Otro de los máximos exponentes, Robert Bresson (como se cita en Frisón Fernández, 2015: 41), es fiel defensor de que el cine sonoro ha inventado el silencio y que la escucha de ruidos y música (al unísono o en alternancia) supone edificar el silencio en el cine y percibirlo como un espectador. De esta manera lo ve como un ente independiente de todo lo sonoro, y la imagen, la música, la voz, etc., deben funcionar por sí mismos, actuando como un relevo permanente en la narración.

Michel Chion (1990: 51) comenta “el silencio nunca es un vacío neutral. Es el sonido en negativo de lo que hemos escuchado de antemano o imaginado; es producto de un contraste”. Y Ángel Rodríguez (1998: 150) da una definición bastante cercana a la ideología de este trabajo: “El silencio es, en realidad, el efecto perceptivo producido por un determinado tipo de formas sonoras”.

Poniendo en común las teorías anteriormente nombradas, en este trabajo va a determinarse que el silencio no existe por sí solo. Siempre suele ir acompañado de voces, música diegética o ruidos, por tanto, el silencio no puede ser definido como la ausencia de sonido, ya que ni en el cine ni en la realidad existe un silencio absoluto o puro como tal. Un ejemplo podría ser la visualización de una película en el cine. Aún en el caso de que en una escena todo sonido fuera eliminado, la sala nunca estaría en absoluto silencio, siempre se podría escuchar el ruido del proyector y los altavoces o la película que está siendo proyectada en otra sala. De hecho, lograr el silencio absoluto no es posible ni en una sala debidamente aislada debido a que seguiríamos escuchando nuestra propia respiración, o incluso si los consideráramos como sonido, nuestros propios pensamientos.

3.3.2 Cómo crear silencio

Como bien dice Chion (1990: 60), el silencio no es nada fácil de obtener, tampoco a nivel técnico, ya que no solo se trata de interrumpir el flujo sonoro e incrustar unos segundos en blanco dado que rompería con la realidad. Cada lugar tiene su silencio específico y por ello siempre es grabado el sonido ambiente de los lugares en los que se lleva a cabo el rodaje. Para introducir este elemento dentro de la escena no bastaría con hacerlo de forma aleatoria, sino que debería introducirse a través de un contexto y preparación determinados, siendo la manera más fácil haciéndolo preceder de una secuencia ruidosa.

Otra forma de expresar silencio sería mediante la introducción de sonidos como el tic-tac de un reloj, los sonidos emitidos por animales que se encuentran a una distancia lejana, los roces y ruidos que evocan la proximidad entre personajes, así como los pasos acompañados de una ligera reverberación, generando sensación de vacío (Chion, 1990: 61).

Por tanto en este trabajo se entenderá por silencio la no presencia de música, ni voces, ni efectos sonoros o cualquier otro tipo de sonido *no diegético*. Sin embargo sí que puede haber presencia de sonidos ambientes, efectos sonoros o música *diegética*. En el caso de la aparición de diálogos, tendrán que estar mantenidos por personajes ajenos al personaje en torno al cual se está desarrollando la acción en la escena, el cual tendrá que permanecer en silencio o solo emitiendo onomatopeyas o, en su defecto, monosílabos o frases muy cortas sin una gran aportación de información. Por otro lado, las pausas necesarias u obligatorias tampoco serán consideradas silencio, así pues, tendrán que durar más de tres segundos.

Volviendo a Rodríguez (1998: 150), la definición de sonido que se utilizará en este trabajo guarda una estrecha relación con lo que él entiende por silencio: “silencio es la sensación de ausencia de sonido”. Esto significa que el silencio es un efecto auditivo producido por determinado tipo de formas sonoras. Este ahonda también en las formas sonoras que conforman el sonido. En un principio, el silencio es atribuible a una bajada brusca y rápida de la intensidad hasta el límite de escucha del sonido humano, dejando un fondo sonoro muy débil. Sin embargo, como se verá en el análisis, durante el desarrollo de este silencio sí que puede aumentar la intensidad de elementos sonoros puntuales, como por ejemplo el sonido de una radio que aparece en pantalla o un diálogo en el cual el personaje principal de la escena no participa.

3.3.3 El silencio como recurso expresivo

El silencio puede ser considerado como la calma tras la tormenta, un método para crear emoción en un momento determinado o todo lo contrario, creando un remanso de paz, dejando al espectador pensando sobre lo que ha ocurrido, creándole expectación o preparándolo para la escena siguiente. Aunque el silencio no solo tiene una significación aislada o un objetivo aislado en un momento concreto de la escena. El silencio también puede conformar un hilo narrativo a lo largo del filme, asociándose con uno de los personajes, con sus sentimientos o con su mundo interior. Además no es solo una mera representación de lo real, sino que la aparición de este puede estar forzada con una intención expresiva o narrativa concreta.

Ángel Rodríguez (1998: 153, 154) propone una clasificación con los tres usos expresivos fundamentales del sonido en los discursos audiovisuales: el *uso sintáctico*, el *uso naturalista* y el *uso dramático*.

En primer lugar, el *uso sintáctico* tiene lugar cuando el silencio es utilizado para la estructuración de los contenidos audiovisuales. Los ejemplos propuestos son cuando el silencio se da al final de un texto oral recién finalizado, detrás de una situación dramática resuelta en final feliz, etc. El efecto que se consigue mediante este uso, es indicar al espectador que una etapa ha finalizado y que una nueva distinta va a comenzar.

El *uso naturalista* se da cuando el silencio se emplea imitando los sonidos de la realidad referencial, es decir, simplificando, cuando hay más de tres segundos de fondo sonoro de baja intensidad tras efectos sonoros como el motor de un coche o pasos. Este hecho aporta información relevante a la narración, añadiendo un valor descriptivo (si se dejan de escuchar los pasos o el coche significa que se han detenido y por tanto la acción se ve alterada).

Por último, se entiende como *uso dramático* o *expresivo* cuando el silencio es usado conscientemente para expresar información simbólica concreta como tristeza, vacío, angustia, etc. Cabe nombrar que su duración depende de la carga emocional del momento de la acción.

4. Hipótesis

Van a formularse diversas hipótesis y preguntas para el planteamiento del trabajo. La pregunta principal sobre la que se trabaja es: ¿cuál es la aportación expresiva del silencio a las obras cinematográficas?

La hipótesis principal es:

El silencio en el cine puede y debe ser considerado un recurso sonoro dentro de la banda sonora que, en muchas ocasiones, al jugar con él, resulta mucho más expresivo que los efectos sonoros, la palabra o la música.

Por otro lado, las hipótesis secundarias son las siguientes:

- a) Además de utilizar el silencio para intensificar picos dramáticos, también puede usarse para lograr el punto de vista subjetivo de un personaje.
- b) En ocasiones, el silencio es el punto dramático central de la escena.
- c) El silencio es usado numerosas veces antes o durante la toma de decisiones importantes de un personaje que podrían desencadenar consecuencias relevantes para el filme.
- d) La estructura del filme puede construirse en torno al juego entre sonido y silencio, teniendo así este último, un valor narrativo y estructural.
- e) El silencio se construye en la película en torno al resto de elementos de la banda sonora, música, voces y ruidos, y en relación con la imagen. Es decir, ambos mundos, el visual y el sonoro, necesitan el uno del otro.

5. Metodología

El estudio se trata de una investigación básica, de carácter descriptivo y comparativo, es decir, descriptivo porque se van a describir y analizar tanto el contexto y marco teórico como las películas escogidas como muestra y comparativo porque los tres films escogidos serán comparados entre sí, llegando a las conclusiones. Por otro lado, es un estudio de análisis de contenido, ya que será estudiada la información sonora del filme.

En primer lugar, antes de comenzar con el análisis, en la primera parte del trabajo se ha planteado el objeto de estudio, acompañado de la justificación y motivación que ha llevado a iniciar la investigación. Se trata de uno de los pasos más relevantes, a veces infravalorado, ya que antes de comenzar un estudio es necesario saber a la perfección qué es lo que se va a estudiar, y acotarlo.

A continuación se ha llevado a cabo una contextualización a lo largo de la historia del sonido en el cine, desde sus inicios. El objetivo ha sido la observación y el aprendizaje; construir una base sobre la que continuar avanzando. Así se ha descubierto que imagen y sonido han estado siempre ligados, desde sus inicios, han tenido carreras paralelas. Pero la aportación más importante sin duda del contexto a este trabajo es el nacimiento del Nuevo Hollywood y con él la aparición de nuevos jóvenes cineastas y las nuevas tecnologías.

El marco teórico es el siguiente punto tratado. En él se desgranar las teorías más relevantes sobre el sonido cinematográfico de los mayores exponentes en las últimas décadas. Desde la teoría de la audiovisión de Chion (1990), pasando por el valor añadido del sonido a la imagen y los tipos de escucha, a los componentes de la banda sonora, introduciendo uno nuevo a los ya existentes (voces, ruido y música), el silencio. De esta manera, el silencio ha sido introducido mediante las definiciones del mismo otorgadas por algunos de los más importantes investigadores, seguido de una descripción de cómo se construye el silencio en el cine y la definición final de silencio a partir de la cual será elaborada la parte de análisis. Ya por último, en el apartado del marco teórico se ha desarrollado uno de los puntos más relevantes del trabajo; el silencio como recurso expresivo. En él aparecen los tres tipos de usos del silencio, elaborados por Ángel Rodríguez (1998).

Ya para finalizar se han presentado las hipótesis y preguntas, siendo la hipótesis principal que el silencio debe de ser incluido como uno de los componentes de las bandas sonoras debido a su alto nivel expresivo.

La segunda parte de la investigación estará compuesta por un estudio de campo. El universo de estudio son todas las películas dirigidas por Martin Scorsese en las cuales el silencio sea usado con valor expresivo.

Las películas finalmente escogidas, es decir, la muestra, son tres: *Taxi Driver* (1976), *Toro salvaje* (*Raging Bull*, 1980) y *Silencio* (*Silence*, 2016). En primer lugar, el principal criterio de selección ha sido que las películas contuvieran un total de tres o más escenas en las cuales predominara el silencio como recurso expresivo, y no como pausa obligatoria. Además, estas escenas tenían que ser escenas madre de la película, es decir, que supusieran un punto de inflexión en la narración. En segundo lugar, se han querido escoger las películas más representativas del director, las cuales han estado nominadas como mínimo en una categoría de los Premios Óscar.

De las dos primeras películas se han seleccionado para su análisis tres escenas, y de *Silencio* dos. Antes de comenzar con el análisis se ha realizado una introducción del director, de sus características principales como cineasta y su tónica general. Tras ello, las escenas seleccionadas de cada película han sido analizadas mediante un análisis cualitativo. Este se ha efectuado de la siguiente forma:

1. Descripción de cada escena mediante el apoyo visual de capturas de pantalla a los momentos más relevantes, tanto visual como sonoramente, de la acción.
2. Análisis del plano dinámico de la escena mediante el programa Audacity.
3. Análisis de los elementos de la banda sonora de la película (voz, ruido, música y silencio) a través de las escenas descritas. También se ha elaborado una breve comparación entre los aspectos más importantes que comparten los tres filmes.

Se ha buscado mostrar el uso del silencio en el cine moderno, haciendo hincapié en su valor expresivo y narrativo, y también cuál es el lugar del silencio dentro de la banda sonora y cómo se construye, intentando así corroborar las hipótesis anteriormente planteadas.

Finalmente, poniendo en común los datos recopilados durante el análisis, se han llevado a cabo las conclusiones.

SEGUNDA PARTE

Análisis de contenido

1. El autor: Martin Scorsese

Martin Scorsese nació en el neoyorquino barrio de *Queens* en 1942, donde se crió durante sus primeros ocho años de vida. Es el segundo hijo de una humilde pareja de italo-americanos descendientes de emigrantes sicilianos, los cuales se mudaron a Nueva York en 1910. Fue en 1950 cuando toda la familia se trasladó al barrio de origen de sus abuelos: Little Italy. En él se inspiraría para algunas de sus películas. Sus años de formación estuvieron dominados por la cultura de los emigrantes italianos, sus lazos con la Iglesia católica y la proximidad diaria con el crimen organizado (Thompson y Christie, 1999: 21).

El asma que sufría Martin, hizo que no pudiera realizar según qué actividades y por ello desde muy pequeño sus padres lo llevaban al cine a menudo. Allí surgió su pasión. Le asombraba el tamaño de las imágenes y creaba historias a partir de las películas que veía. Los primeros largometrajes que vio fueron de la década de los años cuarenta y comienzos de los cincuenta. *Duelo al sol* (*Duel in the Sun*, King Vidor; 1946) y *La fuerza del destino* (*Force of Evil*, Abraham Polonsky, 1948) le ayudaron a construir su visión del cine, así como también *La ley del silencio* (*On the Waterfront*, Elia Kazan; 1954) o *Las zapatillas rojas* (*The Red Shoes*, Michael Powell; 1948). Pero sin lugar a dudas, la película que le hizo replantearse la relación de música e imagen fue *Los cuentos de Hoffmann* (*The Tales of Hoffmann*, Michael Powell y Emeric Pressburger; 1951). De aquí surgieron las secuencias de peleas de *Toro salvaje*.

En 1956 cursó un seminario de preparatorio para ser sacerdote pero fue expulsado debido a las múltiples distracciones de su alrededor, como el *rock and roll*. Este género influiría también en sus creaciones posteriores.

Finalmente, en 1960 decidió acceder a la Universidad de Nueva York para estudiar cine, hasta 1966. Su época como estudiante coincidió con el apogeo de la *Nouvelle Vague*, con el gran éxito internacional del cine europeo. El estudio de dichos géneros le ofreció un impulso de libertad creativa. Durante los años en la universidad comenzó a rodar sus trabajos. *¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este?* (*What's a Nice Girl Like You Doing in a Place Like This?*, 1963) fue su primer cortometraje. Grabado en 16 mm., trata sobre un escritor obsesionado con la foto de un bote en un lago. A este le sucederán dos cortometrajes

más, siendo el más famoso *La gran afeitada* (*The Big Shave*, 1967), caracterizado por ser su primer cortometraje en color y de carácter surrealista.

Su primer largometraje, *¿Quién llama a mi puerta?* (*Who's That Knocking at My Door*) llegó en 1968. En él se exponen muchas de las obsesiones y de los temas más tratados del cineasta, entre ellos cultura italo-americana, peleas callejeras entre pandillas y rock sonando de fondo. Tras la buena recepción que tuvo esta película, en 1973 salió a la luz una obra que dio impulso a su carrera, *Malas calles* (*Mean Streets*). Esta película ya mostraba las principales características del cineasta. Introdujo la cámara lenta para sugerir pensamientos de los personajes y también planos con movimientos largos y complejos. La función de la música era principalmente darle dramatismo a la acción y contextualizar al espectador. En cuanto a la temática, Scorsese justificaba la violencia como una exteriorización de los sentimientos internos de los personajes. Todo ello quedaba unido mediante un impecable montaje.

En 1976 *Taxi Driver* fue premiada con la Palma de Oro en el Festival de Cine de Cannes, dando otro empujón a su carrera. Las siguientes obras serían *New York, New York* (1977), y *El último vals* (*The Last Waltz*, 1978). Ya en los años ochenta, *Toro salvaje* fue su primera obra de la década, por el cual recibió su primera nominación como director en los Óscar. Robert de Niro recibió el premio a mejor interpretación y Thelma Schoonmaker a mejor edición. En los años siguientes rodó *El color del dinero* (*The Color of Money*, 1986), *La última tentación de Cristo* (*The Last Temptation of Christ*, 1988), *Uno de los Nuestros* (*Godfellas*, 1990), *El cabo del miedo* (*Cape Fear*, 1991), *La edad de la inocencia* (*The Age of Innocence*, 1993), *Casino* (1995) y *Kundun* (1997), entre otras.

Entrado el siglo XXI salieron a la luz *Gangs of New York* (2002) y *El Aviador* (*The Aviator*, 2004). Fue nominado de nuevo al Óscar a mejor director con ambas y recibió por *El Aviador* cinco premios de la Academia. En 2006 dirigió *Infiltrados* (*The Departed*), ganando por fin el Óscar a mejor director. También cabe destacar en 2008 el documental de los Rolling Stones *Shine a Light*, el magnífico thriller *Shutter Island* (2010), el viaje a su infancia en *La invención de Hugo* (*Hugo*, 2011), ganadora de otros cinco premios de la Academia y en 2013 *El lobo de Wall Street* (*The Wolf of Wall Street*). Ya para finalizar el repaso de su filmografía, cabe una especial mención a su última película, origen de este trabajo: *Silencio*.

2. Análisis cualitativo

2.1 *Taxi Driver* (1976)

Travis Bickle es un ex marine y veterano de la guerra de Vietnam, solitario y depresivo, que vive en Nueva York. Sufre de insomnio y como solución decide comenzar a trabajar como taxista por las noches. Aún así, es incapaz de poner solución a su problema y poco a poco se va obsesionando con la corrupción y la violencia que asola la ciudad y decide pasar a la acción. El único punto que parece dar algo de luz a su vida es Betsy, una joven que trabaja en la propaganda del candidato presidencial Palantine, de la cual se enamora y obsesiona. Tras fracasar al llevarla a ver una película con contenido sexual, Travis comienza a creer que sus pensamientos le van a empujar a la violencia y decide cambiar e intentar hacer del mundo un lugar mejor.

Comienza un entrenamiento físico, compra armas y entrena con ellas en campos de tiro. Una noche conoce a Iris, una prostituta menor de edad, controlada por un chulo, del cual Travis la quiere liberar a toda costa. A su vez, asiste a un acto público en el cual intenta asesinar a Palantine de forma fallida. Acto seguido pone rumbo al piso en el que se encuentra Iris, matando a su chulo, al encargado de las habitaciones y a un cliente con el que se encontraba. Finalmente intenta suicidarse, no siendo consciente de que no le queda munición. Con la aparición de la policía en la escena y la resolución del caso, Travis es tratado de héroe por los padres de Iris, al haberla “salvado” y también por los medios. Tras un encuentro final con Betsy en su taxi, Travis se despide de ella y continúa conduciendo y observando la ciudad, nublado por sus pensamientos.

Taxi Driver (1976) fue sin duda la obra que afianzó el reconocimiento de Martin Scorsese. El espléndido guión, escrito por Paul Schrader, la fotografía con la que Michael Chapman supo captar las luces de la ciudad, la música dramática por la cual Bernard Herrmann fue nominado por la Academia y una impoluta actuación de Robert De Niro, dieron lugar a un film aclamado por la crítica.

La película fue rodada en Nueva York por el gran número de taxis que alberga la ciudad. Representa la locura, el vicio, lo prohibido, un lugar masificado en el medio del cual el protagonista siente la más absoluta soledad. La soledad de Travis es una soledad autoimpuesta, él mismo la retroalimenta mediante contradicciones en su ser. Un ejemplo es su alma puritana, que se ve quebrada por su obsesión por la pornografía o por el consumo de pastillas y alcohol.

Todos los elementos de la película están creados para ayudar al espectador a introducirse en la mente del protagonista. Las cámaras en numerosas escenas se desvinculan de De Niro y muestran el mundo que le rodea para contextualizar al espectador. Además, la utilización de la cámara lenta permite recrear los pensamientos de Travis. De esta manera el espectador percibe que algo está interrumpiendo la acción, y así es como se da cuenta de que en realidad se encuentra en la mente del personaje.

Fragmentos a analizar

Los fragmentos a analizar son los que más silencio contienen en la película. Coincide también con que son escenas madre, es decir, representan un punto de inflexión en la continuidad del filme. Van a analizarse una escena y dos secuencias, comentando al final lo respectivo a la música, la voz, el ruido y el silencio de las tres.

- Escena en silencio: minuto 14:34 – 17:44 *Interior cafetería/noche*

La escena comienza con Travis saliendo del taxi y dirigiéndose al interior de la cafetería (imagen 1). La cámara se sitúa dentro de esta, tras la cristalera, y sigue el movimiento del personaje hasta que entra. Hasta este punto *So Close To Me Blues* suena en segundo plano. En primer plano se escucha la conversación del resto de taxistas, que se encuentran sentados en una mesa. Esto es debido a que el punto aquí es la cámara. Cuando el protagonista entra se sienta en la mesa con el resto.



Imagen 1. El protagonista sale del taxi y se dirige al interior del café. Minuto 14:42.

Toda la escena en la cafetería va acompañada de su respectivo sonido ambiente. Se escuchan ruidos de tazas, platos e incluso coches procedentes de la calle. Durante los primeros instantes de Travis en la mesa, el diálogo de los otros dos taxistas continúa en un primer plano, frente al silencio del protagonista. Este permanece impasible mientras escucha. Los dos hombres y Bickle (imagen 2) entran y salen del encuadre de manera alterna. Es por ello por lo que las voces del diálogo pueden determinarse tanto *in*, cuando aparecen dentro del encuadre, y *out* cuando desaparecen de él. A pesar de escucharse sus voces en primer plano, la escena es considerada silencio debido a que el personaje principal solo se expresa mediante una frase corta en la que pide un café. De esta manera no participa en la conversación.



Imagen 2. Travis escucha atentamente la conversación de los taxistas. Minuto 15:05.

Del minuto 15:50 al 16:04 se rompe el silencio de la escena. El protagonista explica que alguien le ha cortado la oreja a un taxista y por eso está preocupado. Esto justificaría su mudez anterior. Acto seguido su explicación se corta bruscamente y puede observarse como está mirando hacia otro lado de la sala. Su semblante se torna serio, oscuro, incluso enfadado. El plano cambia y aparecen en pantalla dos hombres afroamericanos (imagen 3) sentados

también en una mesa. Parecen estar observándole. Paralelamente se escucha en un segundo plano (*voz offscreen*) como uno de los taxistas le hace preguntas.



Imagen 3. Dos hombres observan a Travis. Minuto 16:13.



Imagen 4. Travis mantiene la mirada a los dos hombres. Minuto 16:22.

Bickle vuelve a estar en pantalla. Con él, la voz del taxista que se escuchaba alejada vuelve a situarse en un primer plano, sacándole de sus pensamientos (imagen 4). Este primer silencio es clave, ya que es la primera vez en la película que se introduce al espectador en el interior de la trama. A partir de este momento todos los silencios del filme se asociarán a la mente de Travis.

A continuación el protagonista solo emite monosílabos cuando es preguntado. Al no ser capaz de desarrollar una frase demuestra que sigue inmerso en su mundo interior. El siguiente plano detalle enseña cómo deposita una pastilla efervescente dentro de un vaso con agua (imagen 5). Este encuadre no es fijo, sino que se aplica un *zoom in* hacia el interior del vaso. Es alternado con el enfoque, también con *zoom in*, de la expresión de Travis (imagen 6). A su vez, el ruido de la pastilla efervescente deshaciéndose va *in crescendo* hasta situarse en un primer plano, tapando por completo la voz del taxista.



Imagen 5. Travis deposita una pastilla efervescente dentro del vaso. Minuto 16:39.



Imagen 6. Bickle ensimismado observando el vaso. Minuto 16:42.

El taxista saca de este estado a Travis, que se encuentra desconcertado. Finalmente la escena acaba también en silencio, con un plano general de la cafetería y el personaje mirando a su alrededor aturdido (imagen 7). Lo único que se escucha es el sonido ambiente del local.



Imagen 7. Travis mirando aturdido alrededor de la cafetería. Minuto 17:44.

Plano dinámico

Así quedaría la representación del plano dinámico de la escena. Los fragmentos marcados en rojo son los momentos que solo contienen ruidos, ya sean sonidos ambientes como el de la cafetería, o efectos sonoros como la efervescencia de la aspirina. En el resto de fragmentos la conversación de los dos taxistas se encuentra en primer plano. Sin embargo, como ya se ha dicho, se considera que el silencio reina en toda la escena: a pesar de haber diálogos, el protagonista no participa en ellos.

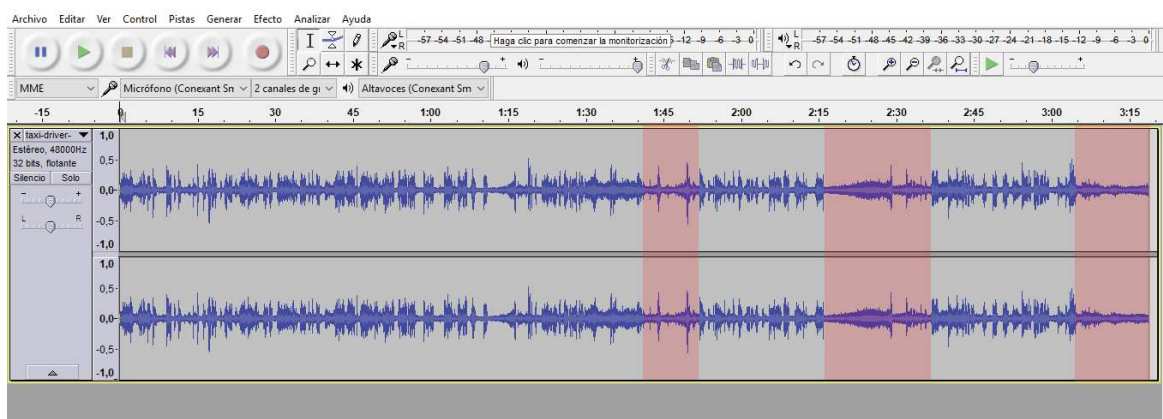


Imagen 8. Captura Audacity. Plano dinámico de la escena.

- Secuencia en silencio: minuto 56:43 – 58:43.

La secuencia comienza con la voz *over* de Travis explicando que la idea de actuar y cambiar el mundo llevaba un tiempo formándose en su cabeza. Y eso es precisamente lo que se muestra en este fragmento; su preparación antes del golpe final.



Imagen 10. Travis practica su agilidad con las armas frente al espejo. Minuto: 56:53.

Desde un comienzo puede verse cómo el protagonista se mira al espejo mientras pone a prueba su agilidad con las armas que lleva encima (imagen 10). Durante toda la secuencia va a escucharse en un tercer plano el sonido ambiente de la habitación, compuesto por ruidos procedentes de la calle (niños y coches). En segundo plano suena el tic-tac de un reloj. En primer plano se escuchan los efectos sonoros, *diegéticos* e *in*, propios de la acción que realiza el protagonista, como cargar la pistola o apretar el gatillo.

Posteriormente comienza una nueva escena, ya que cambia el tiempo de la acción. Se percibe que es de noche. El personaje aparece construyendo un artefacto para pegarse la pistola al brazo. Se alternan planos generales del proceso (imagen 11) y primeros planos de la expresión del personaje (imagen 12). El cambio de planos dota de dinamismo a la narración. El uso de primeros planos de Travis se complementa a la perfección con el uso del silencio. La combinación de ambos refuerza su obnubilación, cómo está dando rienda suelta a su imaginario y transformándolo en realidad. El silencio y la imagen se unen para ayudar al espectador a percibir los sentimientos del protagonista.



Imagen 11. Construcción del dispositivo. Minuto 57:56.



Imagen 12. Expresión concentrada del protagonista. Minuto 58:10.

Durante las siguientes escenas que componen la secuencia ocurre exactamente lo mismo. Una combinación de distintos tipos de planos, sumado al sonido ambiente, al tic-tac

del reloj y a los efectos sonoros construyen el espacio narrativo. Gracias a esto, conforme van avanzando los segundos, la tensión va en aumento. También Scorsese deja a un lado la grabación de sonidos en directo y le da uso a los *sonidos de sala*. Es debido a la dificultad que presenta grabar en vivo el sonido desenfundando un machete (imagen 13) o el sonido concreto del artefacto construido (imagen 11).



Imagen 13. Travis desenfundando un machete. Minuto 58:31.

En la escena final se muestra cuáles son sus intenciones reales. No solo quiere matar, sino que además quiere que se le reconozca por ello. La marca en la bala es la prueba (imagen 14 y 15).



Imagen 14. Travis marcando una bala. Minuto 58:35.

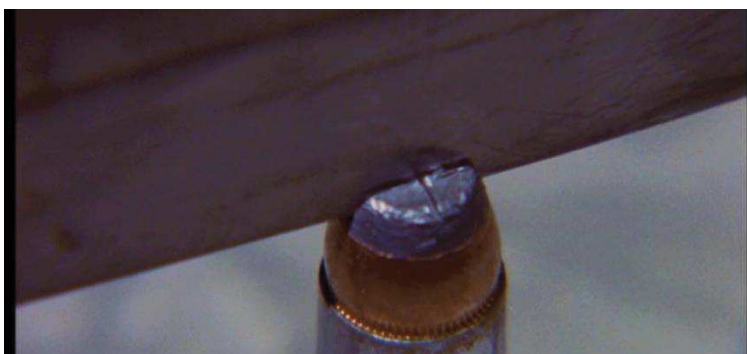


Imagen 15. Marca en forma de cruz tallada en la bala. Minuto 58:42.

Plano dinámico

Al contrario de lo que ocurría en la escena anterior, esta secuencia se construye exclusivamente mediante ruidos. Al observar el plano dinámico es destacable el hecho de que los picos de intensidad correspondientes a los efectos sonoros son muy notorios. Por el contrario, tanto el sonido ambiente como el tic-tac del reloj son muy sutiles y el programa Audacity no es capaz de retratarlos en el plano dinámico que elabora.

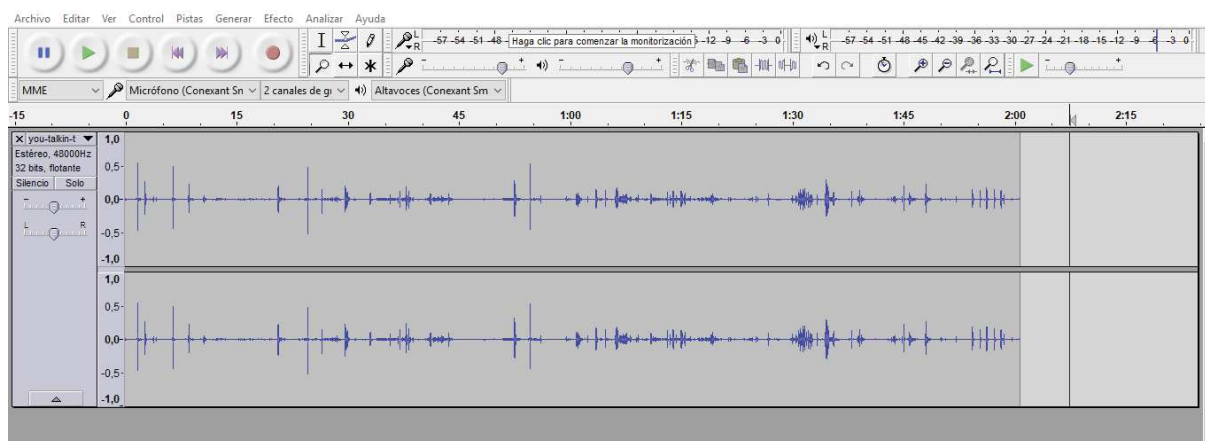


Imagen 16. Captura Audacity. Plano dinámico de la secuencia.

- Secuencia en silencio: minuto 1:33:53 a 1:41:40

Se trata de la secuencia con mayor intensidad emocional de la película. Es el desenlace final para el cual durante toda la película Scorsese había estado preparando al espectador.

Tras haber fracasado en su intento por matar al senador, Travis decide ir en busca de Iris al piso franco y salvarla. La secuencia comienza con él de camino conduciendo su taxi (imagen 17). La parte más oscura de la melodía del filme suena de fondo. Está dominada por unos sutiles golpes de timbal, que introducen un desenlace fatal.



Imagen 17. Travis conduce hacia el piso franco en el que se encuentra Iris. Minuto 1:34:01.

Al llegar al bloque de pisos se dirige a Keitel, que se encuentra en la puerta. En este preciso instante la música desaparece progresivamente, quedando solo el sonido ambiente de la calle. Cuando se produce el encuentro entre ambos, mantienen una conversación tensa, que termina con el disparo de Travis en el estómago de Keitel (imagen 18). A partir de este momento en el resto de la secuencia reinará el silencio. No contendrá ni diálogos ni música; solo ruido y voces en forma de frases cortas y onomatopeyas, como se verá a continuación. Además, la mayoría de efectos sonoros que aparecerán serán de alto ataque, como disparos y golpes.



Imagen 18. Travis dispara a Keitel en el estómago. Minuto 1:35:12.

A continuación el protagonista entra en el bloque de pisos. Se escucha el sonido ambiente de la calle, sus pasos y la puerta abriéndose. Al acceder al interior se encuentra de frente con el vigilante de las habitaciones, el cual emite un grito seco y entrecortado para detener a Travis. Grito que es sucedido por el disparo (imagen 19). El sonido de este rebota por los estrechos pasillos de la estancia, los cuales se muestran en una sucesión de planos (imagen 20). De fondo se oye el eco, provocando así una sincronía perfecta de imagen y sonido. Este efecto sonoro provoca sensación de vacío dentro del bloque. No hace más que

reforzar la soledad de Travis. Por otro lado, la sucesión de planos del pasillo acaba con un primer plano de Iris, la cual se asusta por el fuerte sonido.



Imagen 19. Travis disparando al vigilante. Minuto 1:35:46.

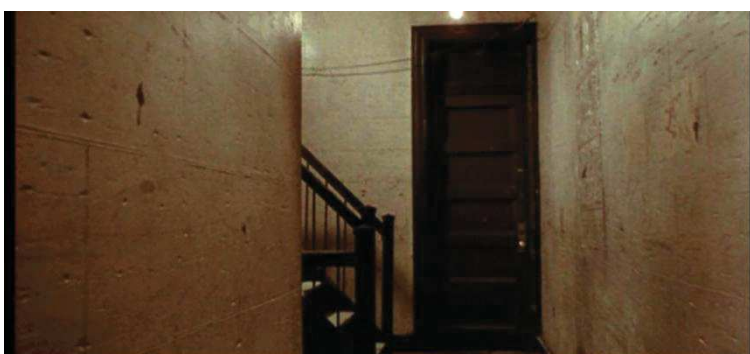


Imagen 20. Pasillo. Minuto 1:35:48.

Vuelve a aparecer Keitel en escena. Travis y este abren fuego, provocando un estruendo de disparos y cristales rotos que acaban en la muerte del chulo. A continuación se produce un forcejeo entre el protagonista y el vigilante, el cual emite gritos desgarradores llamando a Travis “loco” (imagen 21). Sus palabras son muy relevantes debido a que ningún otro personaje antes lo ha considerado como un psicópata.

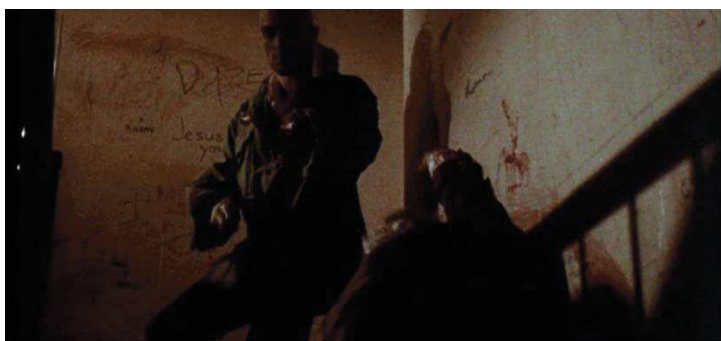


Imagen 21. El vigilante se arrastra malherido por la escalera mientras grita a Travis. Minuto 1:36:32.

El hombre que acompaña a Iris sale de la habitación y se enfrenta a Bickle. Consigue dispararle primero pero acaba derribado por múltiples tiros en la cara. Cae a los pies de Iris, cuyo grito silencia los disparos y los chillidos y deja fría la escena (imagen 22).



Imagen 22. El acompañante cae muerto a los pies de Iris. Minuto 1:36:52.

Vuelven los gritos del vigilante de nuevo; suben de segundo a primer plano. Finalmente Travis le asesta el disparo final. A partir de este momento solo se escuchan los sollozos de Iris y la sangre brotando del cuerpo de la víctima. El asesino intenta suicidarse, pero el ruido del tambor del revólver girando vacío es inconfundible (imagen 23).



Imagen 23. Travis intenta suicidarse sin éxito. Minuto 1:37:37.

Al no poderse suicidar se recuesta en el sofá mientras el único sonido audible son los sollozos de Iris y los sutiles roces de Travis con el mueble. De repente aparece la policía y en ese preciso instante acaba el silencio y comienza a sonar la música de nuevo. Esta vez la melodía es mucho más agresiva. Los sutiles timbales que sonaban al principio de la secuencia la dominan ahora, redoblando de forma incansable y aportando dramatismo a la acción. Mientras tanto, un plano general cenital recorre la habitación ensangrentada.

Plano dinámico

Esta secuencia, como ya se ha dicho, está solo construida con ruidos y voces (frases cortas y onomatopeyas). Los picos de mayor intensidad observados en el plano dinámico (imagen 24) pertenecen a los momentos en los que aparecen las voces y sobre todo los efectos sonoros de disparos.

Cabe destacar cómo después de los dos momentos de mayor intensidad de la secuencia llega la calma y con ella un silencio solo construido con ruidos muy leves. Pero a lo largo de este silencio la tensión aumenta; anticipa que se acerca el peligro. Vuelven así a incrementarse los decibelios, entrando en un bucle de altibajos emocionales provocados por el juego de intensidad sonora.

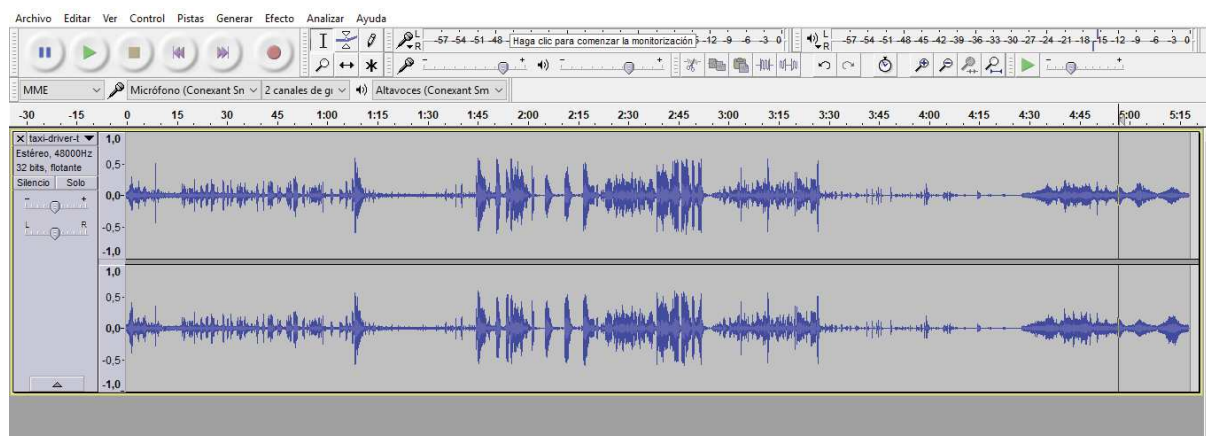


Imagen 24. Captura de Audacity. Plano dinámico de la secuencia.

La banda sonora en *Taxi Driver*

Bernard Herrmann, con la ayuda de Christopher Palmer, determinó cual sería el tema central de la obra. Así, este último adaptó una pieza suya al jazz, a la que llamó *So close to Me Blues*. Herrmann se alejó de su estilo; dejó atrás los instrumentos de cuerda y se centró en los instrumentos de viento metal y la batería. La melodía está dominada por el saxofón. Sus tonalidades menores se vinculan con la aparición de los dos personajes femeninos, Betsy e Iris. También con el deambular del protagonista por las calles de la ciudad y por tanto con la

soledad y el vacío existencial. Es usada así como herramienta para transmitir al espectador los sentimientos de los personajes.

La calidez del saxo difiere del resto de la composición, en la cual se hace uso de las progresiones armónicas. El matiz lóbrego y obsesivo que estas aportan son empleadas para la creación de un estado de angustia y un impacto emocional y psicológico característico del filme. El espectador queda así inmerso en un bucle el cual no parece llegar nunca a su fin. Esta parte de la melodía está mucho más cargada de instrumentos de viento metal, de percusión, incluso se le añade en la escena final timbales. Tiene como objetivo crear tensión y mostrar la frustración que sufre Travis.

Durante casi todo el largometraje la música es empática, ya que participa directamente en la emoción de las escenas, adaptando el ritmo, el tono y el fraseo según la acción que se desarrolla en pantalla. También es *extradiegética* y por tanto *over*, debido a que la fuente de origen no se encuentra en la pantalla, se ha añadido en postproducción. Sin embargo, existen dos escenas en las cuales la música es *diegética* y aparece dentro de campo. La primera transcurre en una de las calles de Nueva York, mientras el protagonista y Betsy se dirigen al cine. Aparece en escena un percusionista callejero. La segunda, y de mayor relevancia, no se trata nada más ni nada menos que el momento en el que Iris y Keitel comienzan a bailar en la habitación. Así, *So Close To Me Blues* brota esta vez de un tocadiscos.

La música no es único elemento de la banda sonora usado en *Taxi Driver*. De hecho, la película se edifica a través de un juego de alternancia entre la música y el silencio. Este silencio se construye a través de distintos elementos, siendo el principal el ruido.

Scorsese da gran importancia a los ruidos, y por tanto al sonido ambiente, en los tres fragmentos analizados. Cada espacio en el que transcurre la acción tiene un sonido ambiente distinto que lo caracteriza. Durante toda la primera escena hay sonido ambiente de cafetería de fondo. Gracias a ello se contextualiza al público y se le introduce de manera más profunda en la acción. Exactamente lo mismo sucede en la segunda escena, donde se escuchan sonidos de coches y niños, procedentes de la calle.

Dentro de los ruidos, sobre los efectos sonoros también recae gran parte del peso. En las escenas analizadas todos son *diégéticos* e *in*, es decir, la fuente sonora siempre se encuentra en pantalla. Tiene un fin descriptivo y realista de los espacios y la acción. En el segundo fragmento, los sonidos provocados por el manejo de las armas que tiene el

protagonista en su poder sirven para rellenar el “vacío” sonoro de la imagen, le aporta realismo y texturas y ayuda a construir el espacio de silencio. En el tercer fragmento ocurre algo similar; los efectos sonoros son de máxima importancia. Los sonidos de disparos y de golpes aportan grandeza a la acción y buscan impresionar al espectador; son considerados sonidos de alto ataque.

Otra forma de crear silencio expresivo es mediante es la utilización de recursos como el tic-tac del reloj. Este es el caso del segundo fragmento analizado, en el cual el reloj se escucha a lo largo de toda la secuencia. Como dice Chion (1990: 61), es una de las formas más usadas de expresar silencio. Evoca la sensación de vacío existencial y de paso del tiempo. También aporta dramatismo a la acción; anuncia que llega el momento final, el punto álgido de la obra. El sonido del reloj en este caso es *extradieético*, pero se considera silencio al tratarse de un recurso concreto para la creación del mismo. Además, actúa como un elemento de unión entre escenas.

El sonido de la pastilla efervescente deshaciéndose es otro de los ejemplos de silencio como recurso expresivo. Se trata de una representación metafórica del mundo interior de Travis.

El juego con las voces también puede ocasionar silencio. De hecho, es uno de los recursos más usados en la película. Puede observarse tanto en la primera escena analizada como en la segunda secuencia. En la primera escena Travis no participa en la conversación de los dos taxistas. Esto implica silencio. Además, es la voz de uno de los dos hombres en segundo plano la que lo saca de su mundo interior. El uso del silencio con los dos hombres afroamericanos dentro de plano también es una forma de representación de su racismo y de la obsesión con la “limpieza” de las calles de la ciudad. Por otro lado, en la segunda secuencia, Travis no reacciona de manera verbal a los gritos de “loco”. No habla desde que dispara la primera vez el arma. Este hecho también es una forma metafórica y expresiva de silencio; no escucha a nadie, solo se escucha a él mismo.

Así pues, puede determinarse que el silencio se encuentra presente en todos los rincones de *Taxi Driver*. Conformar un hilo narrativo a lo largo del filme que se asocia con el mundo interior del protagonista.

2.2 *Toro salvaje* (1980)

Toro salvaje reconstruye la vida de Jake La Motta, un joven boxeador temperamental nacido en Nueva York. La película se desarrolla a partir de un flashback del protagonista. En la primera escena Robert De Niro, el cual encarna a Jake, se encuentra en un camerino, ensayando su próxima actuación como monologuista. A partir de este momento la acción retrocede a 1941. Durante el transcurso del filme podrá verse el desarrollo de su carrera profesional y de su vida privada, muy relacionadas con la evolución psicológica del personaje.

Jake se está intentando hacer un hueco en el mundo del boxeo cuando conoce a Vickie, con la cual se casa, dejando a su mujer. Los posteriores tratos con la mafia le obligan a amañar combates, hecho por el cual no siempre se ve beneficiado. Tras ganar el campeonato mundial de pesos medios su carrera experimenta un bajón debido a los excesos con la comida y a su inseguridad y celos provocados por creer que su mujer y su hermano Joey lo están engañando. La situación empeora hasta el punto de golpear a los dos. Al sentirse culpable por haber hecho daño a sus dos familiares más queridos, decide autocastigarse. Se deja ganar por Sugar Ray Robinson, su mayor contrincante. Con su carrera acabada compra un club nocturno. Además, Vickie lo abandona harta de sufrir maltrato y este acaba en la cárcel acusado de haber permitido la entrada de una menor a su local. Tras dos años, habiendo perdido todo lo que tenía, sobrevive gracias a su trabajo como monologuista en míseros bares. La película acaba exactamente como empezó, con Jake hablando al espejo y ensayando su próximo número.

A pesar del mal recibimiento del filme por parte del público y de la Academia, recibió múltiples nominaciones. Los ganadores fueron Thelma Schoonmaker por el montaje y Robert De Niro por su interpretación. También cabe nombrar la nominación a Frank Warner por mejor sonido. El resto del elenco de la película estaba formado por Mardik Martin, responsable de escribir el primer borrador del guión y Paul Schrader, quien escribió el definitivo. Cathy Moriarty, Joe Pesci, Frank Vincent y Nicholas Colasanto, entre otros, formaban parte del reparto de actores.

Una de las claves de la película es la fotografía realizada en blanco y negro por Michael Chapman. Scorsese no estaba conforme con la utilización del sistema de filmación

Eastmancolor debido al rápido deterioro del color del celuloide. A este factor se le sumó la naturaleza violenta y sangrienta de la película. El color rojo de la sangre y de los guantes de boxeo resultaba demasiado llamativo. Por ello el director decidió usar el blanco y negro. De esta manera los excesos de la imagen fueron decantados hacia la abstracción (Sotinel, 2010: 42).

Thelma Schoonmaker, con la que Scorsese ya había trabajado anteriormente, fue la montadora de *Toro salvaje*. Aplicó el ritmo ya usado en *El último vals*. El cambio de planos durante el combate provoca la dislocación del espacio (Sotinel, 2010: 42). Además Scorsese introdujo una nueva forma de visionar los combates. Hasta ese momento la cámara siempre se había situado fuera del ring; sin embargo, el director quiso hacer al público partícipe del combate. También quiso grabar las peleas solo con una cámara y montarlas con imágenes a distintas velocidades. Así consiguió marcar la evolución psicológica del personaje (Fernández Valentí, 2008: 59). *Toro salvaje* alberga el mismo tono obsesivo y subjetivo de *Taxi Driver* mediante el uso de la cámara lenta en las escenas contempladas desde el punto de vista de Jake La Motta (Fernández Valentí, 2008: 60). Puede observarse en el momento en el que ve por primera vez a Vickie en la piscina.

En cuanto a la narración, es una historia de autodestrucción. Scorsese provoca un contraste entre la vida cotidiana y los combates. La vida de Jake gira en torno a sus victorias y derrotas en el ring. De hecho, los combates son una muestra de su estado mental. Mientras triunfa su vida se desarrolla apaciblemente, sin embargo, cuando pierde las relaciones con su entorno se quiebran. Al final, podría decirse que el personaje traslada la violencia a su vida privada, vive continuamente en un cuadrilátero. Esta sensación se corrobora con el uso de la banda sonora, la cual se analiza a continuación.

Fragmentos a analizar

Al igual que en *Taxi Driver*, la banda sonora es pieza clave en la película. Subraya el perfil psicológico violento de Jake y se complementa con los elementos visuales para sumergir al público dentro de su mente. El silencio es también muy relevante en el desarrollo de la narración, ya que prácticamente todas las escenas de pelea empiezan y acaban con un momento de silencio. A pesar de la presencia de este recurso a lo largo de toda la película, se

han seleccionado para el análisis tres de las escenas más relevantes y que más segundos de silencio contienen.

- Primera escena en silencio: minuto 38:00 al 39:33. *Interior vestuario/noche.*

Jake se encuentra en el vestuario. Viene de perder injustamente contra Robinson. La primera imagen que puede verse en pantalla es a Joey rompiendo una silla contra la pared (imagen 25). Está muy enfadado debido a la derrota y no deja de gritar enfadado y calumniar por ello.

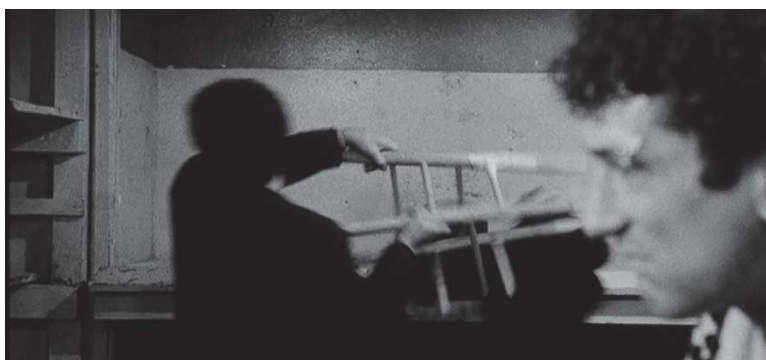


Imagen 25. Joey golpea enfadado una silla contra la pared. Minuto 38:09.

Jake le calma diciendo que tal vez la derrota se la merecía debido a los malos actos que ha realizado a lo largo de su vida. Mantienen una conversación en la cual La Motta le pide a su hermano que lleve a su mujer a casa porque está destrozado; no quiere ver a nadie. Por tanto todo este fragmento no puede considerarse silencio. El silencio comienza cuando todo el mundo abandona la sala, dejando al protagonista a solas. Este se mira en el espejo (imagen 26). Por primera vez en la película para reflexionar, a buscar dentro de sí y a analizarse. A continuación aparece en pantalla un primer plano de su mano introducida en un cubo con hielo (imagen 27). Este fragmento está construido solamente mediante ruidos; el sonido ambiente del vestuario y el sonido del hielo moviéndose sutilmente dentro del recipiente. Su volumen es tan bajo que son prácticamente inaudibles. Mientras se aplica un *zoom in* comienza a sonar la música, la cual aparece en un tercer plano. La escena cambia y comienza una recopilación de imágenes felices durante los próximos años de su vida.



Imagen 26. Jake se observa a sí mismo en el espejo desconsolado. Minuto 39:11.



Imagen 27. De Niro introduce la mano en un cubo con hielo. Minuto 39:22.

Plano dinámico

El plano dinámico de la escena muestra como durante el primer tercio se produce la conversación entre los personajes. A partir de ahí reinará el silencio. De hecho, la intensidad de los ruidos que se escuchan (sonido ambiente de la habitación y el hielo) es tan baja que el programa usado para representar el plano dinámico lo considera silencio absoluto.

Esta escena es un claro ejemplo de cómo Scorsese usa los silencios a lo largo de la película como separación entre los momentos de mayor violencia e intensidad.

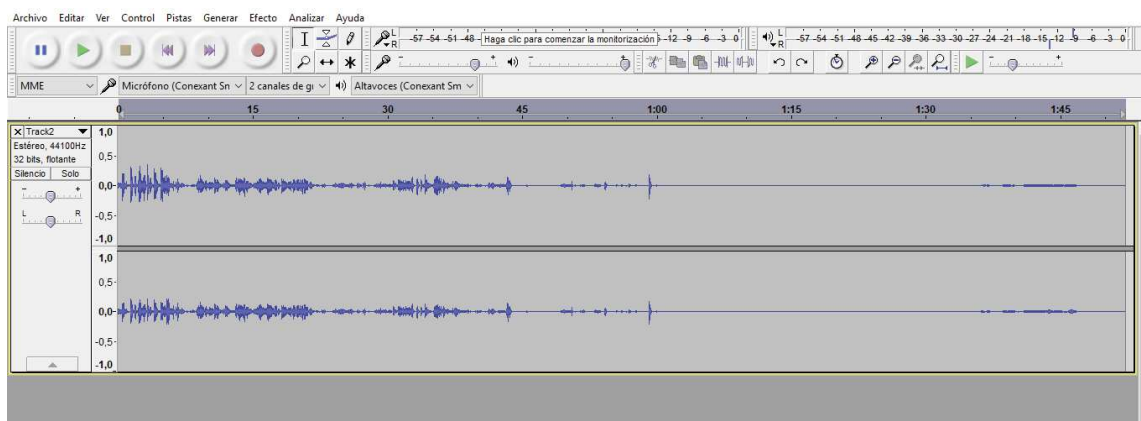


Imagen 28. Captura de Audacity. Plano dinámico de la escena.

- Segunda secuencia en silencio: minuto 1:33:07 a 1:37:21.

La segunda secuencia a analizar se trata de la más conocida y relevante de la película; la pelea contra Sugar Ray Robinson, en la cual Jake es derrotado estrepitosamente. Esta viene tras un fragmento de silencio en el cual el protagonista no es capaz de pedirle perdón a su hermano por teléfono. Tras este silencio se produce un corte al combate.

Comienza con una distorsión sonora acompañada por una imagen a cámara lenta. Transmite al espectador el agotamiento y el dolor físico del boxeador. Este está sentado en una de las esquinas del cuadrilátero, aturdido, con la mirada perdida (imagen 30). Lo están refrescando con agua teñida de sangre (imagen 29), hecho que incrementa el dramatismo.



**Imagen 29. Jake es refrescado con agua teñida de sangre en medio del combate.
Minuto 1:33:12.**



Imagen 30. De Niro aturdido sentado en el banco del cuadrilátero. Minuto 1:33:25.

De repente entra en pantalla la imagen de un televisor que retransmite el combate y a su vez la voz *diegética* e *in* del narrador de la pelea. Volverá otra vez el plano del combate (imagen 32) pero la voz del narrador continuará escuchándose, convirtiéndose así en voz *over*.



Imagen 31. Televisor retransmitiendo el combate de boxeo. Minuto 1:33:43.



Imagen 32. Jake golpeando a Robinson. Minuto 1:33:45.

Tras las imágenes del combate la acción cambia de nuevo de lugar; a la habitación donde se encuentra la televisión. Así se ve como las personas que la están viendo son el hermano de Jake y la mujer de este. A su vez comentan el combate. La narración vuelve a la escena de la pelea. El fragmento que viene a continuación es un juego construido a partir de la

combinación de sonido (la voz del comentarista) y silencio (el sonido distorsionado, los efectos sonoros de los golpes y el sonido ambiente de la gente vitoreando).

El punto álgido de la secuencia llega con la cámara subjetiva y el plano medio de Robinson (imagen 33). El sonido se distorsiona por completo y la imagen se ralentiza, creando un momento de gran tensión; el tiempo parece detenerse. Ambos personajes se miran desafiantes. Jake parece estar esperando el golpe con deseo. De repente el sonido se hace más nítido y se escucha el barullo de la muchedumbre de fondo.



Imagen 33. Robinson se prepara para golpear. Minuto 1:34:56.



Imagen 34. Jake espera para recibir el golpe. Minuto 1:35:07.

Comienzan los golpes, acompañados por un intercambio rápido de planos muy cerrados de los dos personajes (imagen 35). Los efectos de sonido de los golpes son graves e intensos. También se ven y se escuchan los sonidos de los flashes. La Motta es golpeado frenéticamente sin descanso por su adversario. Tras este momento de dinamismo, el ritmo vuelve a ralentizarse. El ruido de la muchedumbre vuelve a distorsionarse al máximo y Robinson se prepara para asestar el golpe final. En el momento exacto en el que asesta el golpe, vuelve otra vez el griterío y esta vez también la voz del comentarista. El combate se ha acabado, detenido por el árbitro. Sugar Ray Robinson ha ganado. Sin embargo, Jake, a pesar

de estar completamente destrozado, da la sensación de que podría continuar recibiendo golpes. Es su manera de redimirse y castigarse por la violencia ejercida hacia su hermano y su mujer.



Imagen 35. Plano muy cerrado de Jake durante el intercambio de golpes. Minuto 1:35:33.

Plano dinámico

Como bien puede observarse, la secuencia completa es un juego de dinámicas. Los momentos de silencio y los momentos de mayor intensidad sonora se alternan sin descanso. Cuando parece que la escena se calma y silencia y los golpes han acabado, vuelve el estruendo de nuevo, entrando en un bucle.

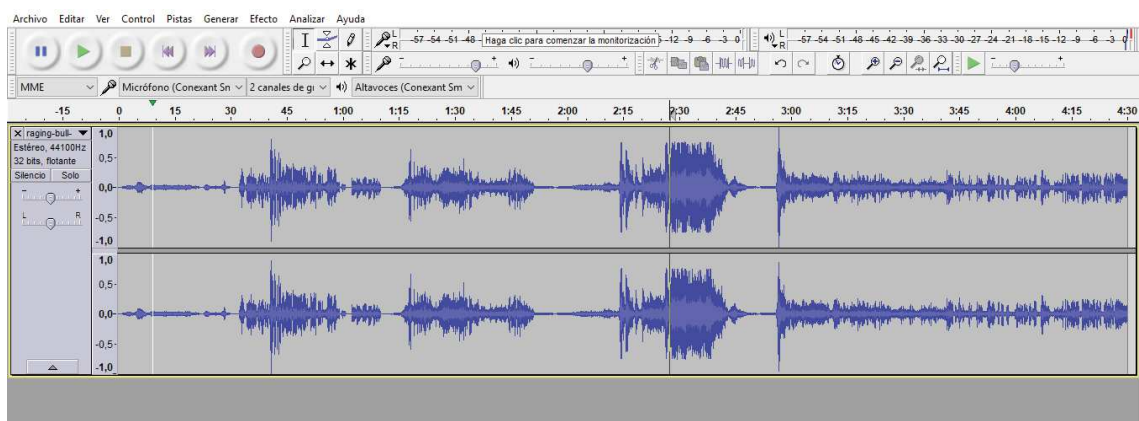


Imagen 35.1. Captura de Audacity. Plano dinámico de la escena.

- Tercera escena en silencio: minuto 1:49:17 a 1:52:18. *Interior cárcel/noche.*

La última escena analizable es probablemente la más dramática de la película. La Motta ha tocado fondo. La policía lo ha arrestado por haber dejado a una menor acceder a su club. Sin dinero para poder pagar la fianza la única opción que le queda es cumplir condena en la cárcel.

En la primera imagen que aparece en pantalla puede verse al protagonista forcejeando con los policías mientras estos intentan meterlo en prisión (imagen 36). Se escuchan golpes fruto de la disputa y también insultos emitidos por los tres hombres. El nivel del barullo es intenso.

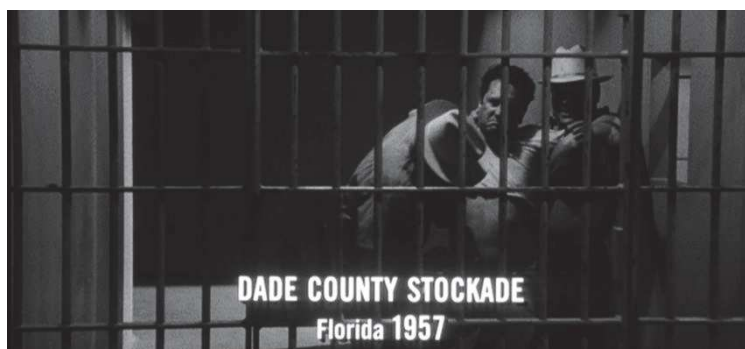


Imagen 36. Dos policías forcejean con Jake para introducirlo dentro de su celda. Minuto 1:49:22.

Los policías finalmente consiguen encerrarlo en una de las celdas. Jake se encuentra completamente solo en una habitación cerrada. Está a oscuras, solo entra un pequeño rayo de luz que ilumina la escena. Mientras un plano medio corto del personaje aparece en pantalla (imagen 37), se escucha de fondo a los dos policías, los cuales siguen injuriando (voces *out*). De Niro se incorpora enfadado y se acerca a la puerta, devolviéndoles los insultos. Vuelve a sentarse de nuevo. Esta vez solo se escucha su respiración agitada y en tercer plano puertas cerrándose, sonido que confirma su clausura.



Imagen 37. Jake está aturdido encerrado en la celda. Minuto 1:50:12.

De repente se pone de pie de nuevo y apoya las manos en la pared. Su expresión es desoladora. El silencio construido con el ruido de su respiración acrecenta la sensación de agobio y tensión del momento. La cámara realiza un *zoom in*, el cual junto al uso expresivo del silencio anticipa que algo va a suceder en la acción.



Imagen 38. La Motta apoyado en la pared de la celda. Minuto 1:50:42.

Jake comienza a gritar y a dar golpes con la cabeza y los puños en la pared, de forma agresiva. Por primera vez en la película no paga su enfado con nadie, sino que se enfrenta a sí mismo. Él es su propio enemigo. La intensidad de los golpes, y por tanto también la del sonido, va de menos a más. En el momento más frenético frena de golpe y vuelve a sentarse, escuchándose así solo sus sollozos y lamentos, casi ininteligibles.

La escena acaba casi en la oscuridad absoluta, solo su brazo queda iluminado (imagen 39). Los sollozos también disminuyen y vuelve a escucharse su leve respiración. Una voz *over* interrumpe el silencio. Se trata de un método de unión entre escenas; es él recitando un monólogo un año después, ya fuera de la cárcel.



Imagen 39. Jake sentado a oscuras en la celda. Minuto 1:51:56.

Plano dinámico

En este caso solo se consideraría silencio desde el momento en el que entra en la celda, debido a que en el fragmento anterior se produce una disputa entre los tres personajes. Una vez encerrado, como ha pasado en el resto de escenas, de nuevo se aplica un juego de dinámicas. Los momentos que contienen un volumen muy bajo se ven interrumpidos por fuertes golpes o chillidos, consiguiendo crear momentos de sobresalto y angustia e intensificando el pico dramático.

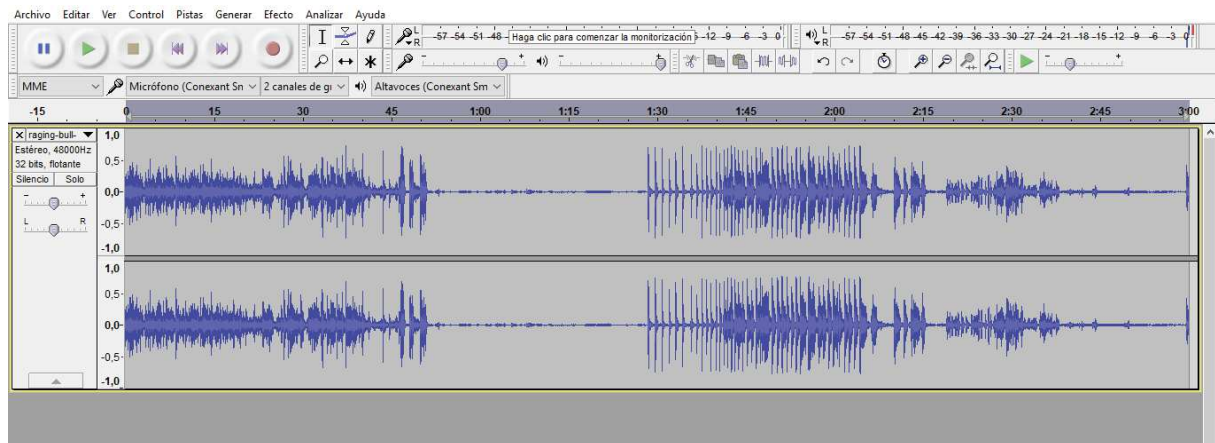


Imagen 40. Captura de Audacity. Plano dinámico de la escena.

La banda sonora de *Toro salvaje*

La música en *Toro salvaje* no se trata de una composición específica para el filme como es el caso de *Taxi Driver*. Scorsese escogió canciones preexistentes características de los años en los cuales se desarrolla la narración.

Las melodías aparecen a lo largo de toda la película pero no como música *extradieética*, sino en la mayoría de los casos como música *diegética* proveniente de la radio. Su función así es la de ambientar la escena y contextualizar al espectador en un año determinado. No tiene una función expresiva como en la primera película analizada. El elemento que otorga el dramatismo es el juego con las dinámicas sonoras del ruido y la construcción del silencio mediante el mismo.

Los ruidos de golpes y puñetazos de la pelea están contruidos mediante el golpeo de melones y frutas. También cabe decir que, al igual que en *Taxi Driver* con el sonido de disparos, son sonidos de alto ataque. Por otro lado, lo que se busca es la aportación de realismo a la acción que se está realizando. A su vez, en la mayoría de los casos se trata de ruidos *in*. Cuando aparecen como ruidos *offscreen*, la función que cumplen es la de unión entre distintas escenas.

Scorsese emplea distintos métodos para la creación del silencio expresivo. Las escenas violentas de peleas suelen estar precedidas siempre por el silencio, creando tensión y anticipando que algo va a suceder. Es el elemento detonante de la violencia. Lo mismo sucede con el uso del *zoom in* acompañado de silencio (imagen 27 y 39).

Un elemento innovador es la introducción de sonido distorsionado para la creación de silencio. Este aparece siempre en las escenas del cuadrilátero, acompañado por la cámara lenta. La distorsión crea un efecto de ralentización de la acción. Da la sensación de que las imágenes duran mucho más de lo que en realidad lo hacen. De esta manera se altera la percepción del tiempo. Por otro lado, evoca el aturdimiento de La Motta tras los golpes.

En la tercera escena analizada, el silencio también es usado como muestra de soledad del protagonista dentro de la cárcel.

2.3 *Silencio* (2016)

Con el desembarco de los jesuitas y de los barcos portugueses a Japón en el año 1549, llegó también el catolicismo a dichas tierras. Se inició así una época de gran crecimiento del cristianismo, el cual ganó más de trescientos mil devotos en Japón. A finales del siglo XVI se iniciaron las primeras persecuciones y ejecuciones a sus seguidores; ejecuciones que se alargaron durante todo el siglo XVII.

Silencio cuenta la historia de Sebastião Rodrigues y Francisco Garupe, dos sacerdotes jóvenes que viajan a Japón en busca de Ferreira. Ferreira es un misionero antiguo maestro y mentor de los dos. De él se comenta que renunció a su fe, traicionando a Dios, para evitar ser ejecutado.

Al llegar a las islas, acompañados por su guía Kichijiro, son recibidos por habitantes de pequeños pueblos de la costa, también cristianos. Los dos sacerdotes sirven a los aldeanos, obligados a practicar la religión en silencio. Sin embargo, el inquisidor Inoue Masashige, decidido a erradicar la fe cristiana, va en su busca. Tras la muerte de tres de los habitantes, los dos misioneros huyen por separado para salvar sus vidas. A partir de ese momento, Rodrigues comienza a dudar de la existencia de Dios debido al silencio de este frente a las injusticias vividas. Su fe se debilita.

Tras una traición es apresado por el inquisidor. Este intenta convencerlo para que apostate y sirva así de ejemplo para el resto de creyentes del país. Sin embargo, el protagonista no cede hasta que se encuentra con Ferreira. Rodrigues se horroriza al escucharle confirmar que los rumores eran ciertos; renunció a su fe y vive como un japonés. El mentor intenta desmoralizar a su antiguo alumno para conseguir que apostate, hecho que frenaría las torturas al resto de creyentes cristianos. Finalmente, Rodrigues viendo todo el sufrimiento que trae continuar defendiendo la fe, renuncia a ella, convirtiéndose al budismo y adoptando la cultura japonesa. A pesar de ello, ya en las escenas finales, admite que nunca dejará de creer en Dios.

La narración pone a prueba tanto a la fe de Rodrigues como a la del espectador. Tras el silencio de Dios ante las muertes y las torturas que tienen lugar en Japón, al personaje le surgen dudas y se pregunta: ¿Qué he hecho por Cristo? ¿Qué estoy haciendo por Cristo? ¿Qué haré por Cristo? ¿Le estoy rezando a la nada? ¿No resultaría más sencillo apostatar mediante una sencilla renuncia de fe y acabar con el sufrimiento?

Silencio es una de las obras a la cual Scorsese puso más trabajo y compromiso. De hecho, la preproducción de la película tuvo lugar durante más de dos décadas de altibajos, hasta que finalmente empezó a filmarse en 2015 en Taiwán y fue estrenada en 2016. Está basada en la novela llamada Silencio (*Silence*), de Shūsaku Endō, escrita en 1966. Scorsese adaptó el guión junto con Jay Cocks. Por otro lado, el elenco de actores está formado por Andrew Garfield, Adam Driver, Liam Neeson, Ciarán Hinds e Issei Ogata, entre otros.

El director volvió a contar con Thelma Schoonmaker para el montaje del film. La película se construye mediante un encadenamiento de planos cortos a manos para mostrar la unión de la fe, con las miradas de angustia y desesperación de los personajes y su vez también con la aparición de grandes planos generales. Al contrario que en las dos películas analizadas anteriormente, mediante el uso de los planos se provoca un alejamiento del espectador con respecto a la acción. Esto quiere decir que el espectador observa los hechos desde fuera y nunca desde la subjetividad de uno de los personajes. La función no es sino otra que aportar crudeza a la trama e impotencia; la impotencia del público por no poder intervenir y detener la masacre.

En cuanto a la fotografía, nominada por la Academia, el máximo responsable es Rodrigo Prieto. Fue capaz de recrear el Japón desolador del siglo XVII. El perpetuo ambiente de neblina le otorga dramatismo a la acción, así como sirve de refugio y escondite a los dos jóvenes misioneros. Por otro lado, hay una evolución en el color a lo largo de la obra. Al principio se usan tonos azulados y se resalta el verde de la naturaleza y poco a poco se introducen colores más cálidos, como el ámbar, relacionados con la estética japonesa.

Pero sin duda, el aspecto más relevante del film será la confección de la banda sonora, de la mano de Kim Allen Kluge y Kathryn Kluge.

Fragmentos a analizar

En *Silencio* se van a analizar las dos escenas más relevantes de la película. En ellas se encuentran las claves del desarrollo de la obra. Además también pueden encontrarse en ambas las características principales de la banda sonora del filme.

- Primera escena en silencio: minuto 53:12 al 55:38. *Exterior playa/día*.

Los tres aldeanos seleccionados por el inquisidor no han sido capaces de apostatar y son condenados a muerte. Los samuráis los atan en tres cruces en el interior del mar (imagen 41), de manera que cuando suba la marea morirán ahogados. A excepción de un momento inicial en el que Rodrigues habla como narrador, el único ruido que se escucha al principio es el sonido ambiente de la escena. Es construido por el romper de las olas contra las rocas y el viento marino.

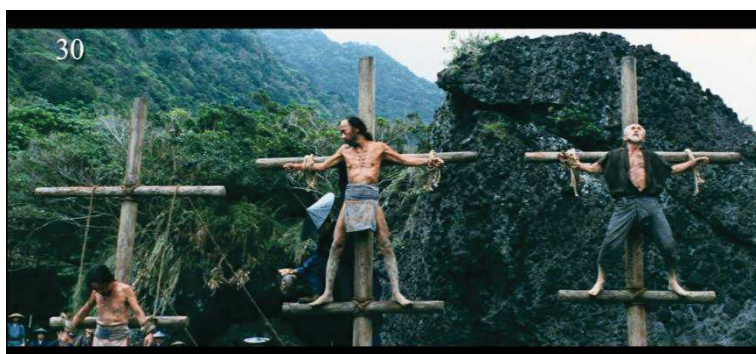


Imagen 41. Los aldeanos son atados en las cruces. Minuto 53:25.

El ruido de las olas va *in crescendo* mientras aparecen en pantalla distintos planos del mar embravecido. El plano medio corto a Mokichi (imagen 42) adelanta al espectador que algo se está aproximando. Tras este, aparece en pantalla la imagen de una ola, la cual engulle a los tres hombres. El volumen del mar se vuelve atronador mientras se muestra como el océano golpea sus cuerpos.



Imagen 42. Mokichi mira fijamente la ola que se aproxima a él. Minuto 54:11.

Mientras son azotados por la marea, tanto Mokichi como Ichizo gritan. Pero no gritan de dolor o de miedo, gritan llamando a Dios, esperando que este intervenga y los salve. Ichizo finalmente fallece y Mokichi pide que lo lleve al paraíso. Se considera silencio por la utilización de frases cortas.



Imagen 43. Ichizo grita mientras lo embiste el océano. Minuto 54:42.

Scorsese muestra la escena desde otro punto de vista, desde la perspectiva de Rodrigues y Garupe. Ambos se encuentran en lo alto del acantilado, escondidos entre la maleza, viendo como los fieles creyentes se ahogan sin que ellos puedan intervenir. Tanto los gritos de Mokichi como el ruido de las olas se escuchan ahora más alejados, en un segundo plano. A partir de esta escena la narración dará un giro. Rodrigues comenzará a replantearse su fe debido a la pasividad de Dios frente a las penurias que sufren los cristianos.



Imagen 44. Rodrigues y Garupe observan desolados la tortura. Minuto 55:26.

Plano dinámico

En el plano dinámico de esta escena puede observarse como el sonido ambiente de las olas empieza en un segundo plano. A medida que se va acercando el momento en el que la marea sube y les golpea, la intensidad sonora aumenta considerablemente. A ello se le suman los gritos desgarradores de los dos hombres. Así Scorsese consigue construir una escena desoladora exclusivamente mediante el uso de sonidos ambiente y palabras de lamento. A pesar del alto volumen de la escena, sigue entrando dentro de la concepción de silencio. La intensidad de los ruidos no es incompatible con el sentido de silencio.

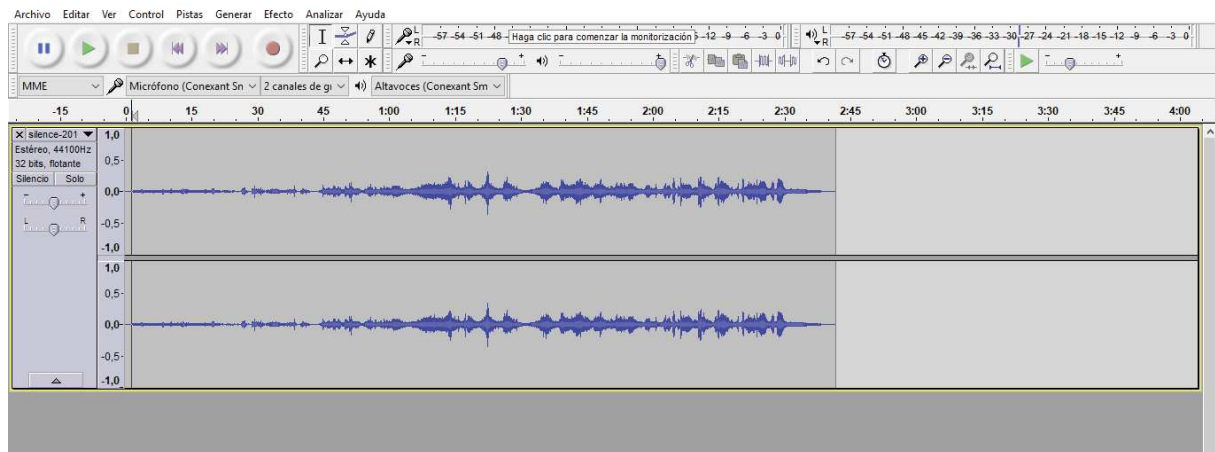


Imagen 45. Captura de Audacity. Plano dinámico de la escena.

- Segunda escena en silencio: minuto 2:09:53 al 2:13:38. *Exterior cárcel/Noche.*

Rodrigues, después de haber hablado con Ferreira se encuentra devastado. Una pregunta le da vueltas en la cabeza continuamente: ¿seguir fiel a sus principios y mantenerse firme por la fe o renunciar a ella para evitar el sufrimiento de los cristianos japoneses?

La escena no comienza en silencio. Ferreira intenta convencer a Rodrigues para que renuncie a su fe y así las víctimas puedan ser liberadas. Mientras tanto, el protagonista, entre sollozos (imagen 46), observa desolado la tortura que se está desarrollando ante sus ojos. Se escucha de fondo el sonido ambiente nocturno y también los gemidos de dolor de los ciudadanos torturados. Rodrigues les pide que apostaten sin saber que estos ya lo han hecho. La única opción de salvarlos es que él mismo renuncie a su fe.



Imagen 46. Rodrigues observa desolado la escena. Minuto 2:09:54.

Ferreira coloca la imagen de Jesucristo en el suelo para que este la pise y renuncie así a la religión cristiana. Rodrigues la observa, erguido, mientras aprieta sus puños (imagen 47). Esta vez ya nadie habla.



Imagen 47. Rodrigues permanece erguido ante la imagen de cristo. Minuto 2:11:35.

Aparece en pantalla un primer plano de la imagen en el suelo. Ya no se escucha el sonido ambiente nocturno de fondo; tampoco los gemidos de dolor. De repente surge una voz

over. Representa la voz de Jesús, el cual se dirige al protagonista pidiéndole que le pise y apostate. La voz desaparece. Solo se escucha un muy ligero zumbido, prácticamente inaudible. Rodrigues pisa la imagen y acto seguido cae al suelo a cámara lenta (imagen 48).



Imagen 48. Rodrigues pisa la imagen de Jesús. Minuto 2:12:53.

Tras este momento de silencio casi absoluto el plano se abre a un plano general, en el cual se ve al misionero en el suelo, consolado por Ferreira (imagen 49). Comienzan a escucharse sus sollozos y las quejas de dolor de los japoneses, así como el crujir de las sirgas. Las víctimas están siendo al fin liberadas.



Imagen 49. Ferreira consuela a Rodrigues, el cual permanece de rodillas en el suelo. Minuto 2:13:32.

Plano dinámico

Como puede comprobarse, la escena no comienza en silencio, sino con la voz de Ferreira. El silencio llega en el momento en el cual la imagen de Jesús es depositada en el suelo. Desaparece todo sonido; solo queda un ligero zumbido casi imperceptible para el oído humano. El silencio finaliza cuando el espectador menos se lo espera; cuando la voz de Cristo brota de la imagen. Tras esta intervención la escena vuelve a quedar en silencio mientras

Rodrigues cae al suelo a cámara lenta, siendo este el punto álgido de la película. La función aquí del sonido es precisamente crear incertidumbre, desconcierto. El espectador no está acostumbrado a no escuchar prácticamente nada. Justo después el sonido ambiente vuelve a entrar de nuevo en *fade in*, junto al sonido de las sogas subiendo. Este es indicador de que el calvario ya ha pasado.

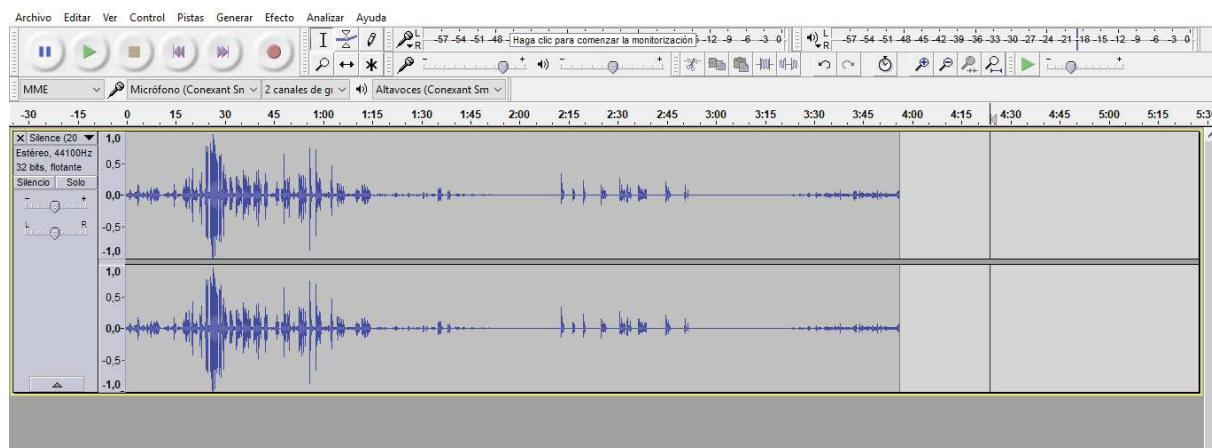


Imagen 50. Captura de Audacity. Plano dinámico de la escena.

La banda sonora de *Silencio*

La banda sonora de *Silencio* está caracterizada por no contener música, hecho que la diferencia de las dos películas anteriormente analizadas. La falta de música produce incomodidad al público, no acostumbrado a la visualización de una película sin melodía. Una de las funciones de la música en las películas es captar al público e introducirlo en ellas, pero sin música es el espectador el que tiene que entrar por sí mismo en el filme.

Así pues, la banda sonora está compuesta en su totalidad por sonidos ambiente. Se construyen a partir de ruidos nocturnos, compuestos por el sonido emitido por grillos e insectos, y en ruidos del océano, como el romper de las olas o la brisa. La elaboración de esta banda sonora fue específica para su uso en el filme.

Su principal función, a parte de la contextualización de la narración en dichos ambientes exóticos, es la búsqueda de una reflexión pausada sobre la religión y la naturaleza humana. También actúa como nexo de unión entre escenas, ya que en muchas de ellas se usa el mismo sonido ambiente. Por otro lado, y como no podría ser de otra manera, este uso del sonido ambiente también se trata de una metáfora; una metáfora sobre el silencio de Dios. El

espectador siente el mismo desasosiego y soledad que el protagonista al no recibir ninguna señal del Señor. Todo el uso del silencio en esta película tiene una función expresiva, ya que muestra una información simbólica concreta.

El ejemplo más claro de la utilización de este recurso como el silencio de dios se encuentra en la tercera escena analizada. En el momento en el cual Rodrigues va a pisar la imagen de Jesús se produce un silencio casi absoluto. De repente una voz *over* se escucha. Es Jesucristo, el cual acaba de romper ese silencio metafórico enviándole la señal definitiva que el protagonista estaba esperando.

En este preciso momento puede encontrarse una relación entre *Silencio* y *Toro salvaje*. Rodrigues, tras a ver pisado la imagen, cae al suelo a cámara lenta. De fondo puede escucharse un ligero zumbido distorsionado que recuerda al sonido utilizado en los combates de Jake La Motta.

3. Conclusiones

Toda la investigación se ha desarrollado en torno a la búsqueda de cuál es la aportación expresiva del silencio a las obras cinematográficas. Para responder a esta pregunta se articularon un total de cinco hipótesis que se creen haber confirmado. Por lo cual, las conclusiones son las siguientes:

El silencio posee múltiples usos expresivos. Por un lado, es empleado para la intensificación de los picos dramáticos de la obra audiovisual. También puede ser utilizado para lograr el punto de vista subjetivo de un personaje, así como para representar una metáfora o la presencia de un concepto abstracto, como sería la violencia y el silencio de Dios. El silencio es creador de sensaciones. Es creador de angustia, tristeza, tensión y agonía, entre otros.

Es el punto dramático central de la escena en todas las películas en las cuales aparece como recurso expresivo. Queda comprobado, pues, que durante el punto álgido de la trama es usado para acrecentar las emociones del espectador y lograr así una mayor emotividad de la escena.

Puede ser utilizado antes y/o después de la toma de decisiones importantes de un personaje. De hecho, el uso de este supone un punto de inflexión en la narración, a partir de la cual se modifica radicalmente el desarrollo de la acción del filme.

No solo tiene un valor expresivo, sino también estructural. La estructura de un largometraje puede construirse a través del juego alternando sonido y silencio.

El silencio se construye a partir y en torno al resto de elementos que conforman la banda sonora. Esto significa que no existe el silencio absoluto, sino que se construye mediante el uso de ruidos, voces (onomatopeyas y frases cortas) y música *diegética*. Por otro lado, también se articula en torno a dichos elementos, formando parte de un todo.

Finalmente, cabe nombrar que el silencio forma parte de la audiovisión. Existe una relación muy estrecha entre imagen y silencio. El desarrollo de los planos visuales y del silencio se da paralelamente, complementándose y añadiendo valores a la obra audiovisual que en solitario resultarían impensables.

BIBLIOGRAFÍA

Bazin, A. (2012). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.

Calderón, C. (2011). *Modelo Psicovox*. Barcelona, edición propia.

Chion, M. (1993) *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.

Comas, A. (2009). *Los fabulosos años del New Hollywood: Panorama de dos décadas de cine norteamericano (1964-1983)*. Madrid: T&B Editores.

Díaz, S. (2011). *Voces de la pantalla: un estudio de la voz y el sonido en relación a la imagen*. Buenos Aires: Nobuko.

Fernández Valentí, T. (2008). *Martin Scorsese: Un infiltrado en Hollywood*. Barcelona: Ediciones Carena.

Frailé, T. (2004). *Introducción a la música en el cine: apuntes para el estudio de sus teorías y funciones* (trabajo final de grado). Universidad de Salamanca, Salamanca.

Frisón Fernández, C. (2015) *El silencio de las imágenes cinematográficas. Formas audiovisuales en el cine español del siglo XXI* (tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.

Gustems, J. *Música y sonido en los audiovisuales*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Rodríguez, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Ruiz Cantero, J. (2011). *Dolby y el diseño sonoro en el cine contemporáneo*. En EU-topías, Vol. 1-2, 2011. Valencia: Universitat de València, pp. 39-48.

Thompson, D., & Christie, I. (1999). *Martin Scorsese por Martin Scorsese*. Barcelona: Alba Editorial, S.L.

Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza, pp. 61-74.

Sotinel, T. (2010). *Maestros del cine: Martin Scorsese*. París: Cahiers du cinéma Sarl.

Viers, R. (2008). *The sound effects bible: How to create and record Hollywood style sound effects*. Los Angeles: Michael Wiese Productions, pp. 23-27, 174-252.

Whittington, W. (2009) *Sound Design in New Hollywood Cinema*. En: Harper, G., Doughty, R., & Eisentraut J. *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*. London: Bloomsbury Academic.

BIBLIOGRAFÍA EN RED

Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (23ª.ed.). Consultado en <https://dle.rae.es/>

Filmaffinity. (2019). Consultado en <https://www.filmaffinity.com/>

IMDb. (2019). Consultado en <https://www.imdb.com/>

Hess, J. (2014). The History of Sound at the Movies. *FilmmakerIQ*. Consultado en <https://filmmakeriq.com/2014/08/the-history-of-sound-at-the-movies-a-sneak-peak-at-our-new-audio-course-series/>

FILMOGRAFÍA

TAXI DRIVER

Título original Taxi Driver

Año 1976

Duración 113 min.

País Estados Unidos

Dirección Martin Scorsese

Guion Paul Schrader

Música Bernard Herrmann

Fotografía Michael Chapman

Reparto Robert De Niro, Cybill Shepherd, Jodie Foster, Albert Brooks, Harvey Keitel, Peter Boyle, Leonard Harris, Martin Scorsese, Joe Spinell

Productora Columbia Pictures

TORO SALVAJE

Título original Raging Bull

Año 1980

Duración 124 min.

País Estados Unidos

Dirección Martin Scorsese

Guion Paul Schrader, Mardik Martin

Música Varios

Fotografía Michael Chapman

Reparto Robert De Niro, Cathy Moriarty, Joe Pesci, Frank Vincent, Nicholas Colasanto, Theresa Saldana, Mario Gallo, John Turturro, Frank Adonis, Martin Scorsese

Productora United Artists

SILENCIO

Título original Silence

Año 2016

Duración 159 min.

País Estados Unidos

Dirección Martin Scorsese

Guión Jay Cocks, Martin Scorsese (Novela: Shusaku Endo)

Música Kim Allen Kluge, Kathryn Kluge

Fotografía Rodrigo Prieto

Reparto Andrew Garfield, Adam Driver, Liam Neeson, Ciarán Hinds, Issei Ogata, Tadanobu Asano, Shinya Tsukamoto, Ryo Kase, SABU, Nana Komatsu, Yôsuke Kubozuka, Yoshi Oida, Ten Miyazawa

Productora Coproducción Estados Unidos-Italia-México-Japón; Ai Film / SharpSword Films / Catchplay / IM Global / EFO Films / G&G / Sikelia Productions / Cappa Defina Productions / Cecchi Gori Pictures / Fábrica de Cine. Productor: Martin Scorsese