

TALLER DE CREACION 3

MODULOS 8 Y 9

▶ **Módulo 8 El registro de la imagen y el sonido**

- ▶ El registro de la escena. Las lentes y sus posibilidades expresivas: normal, teleobjetivo, gran angular y zoom. Profundidad de campo. Movimientos de cámara y su uso expresivo. Seguimiento de objetos en movimiento. Movimiento de encuadre. Empleo de vehículos. Posibles diferencias entre el diseño de la puesta y la realidad del set. El registro del sonido directo. Sonido sincronizado y no sincronizado. Tipos de micrófonos. Uso expresivo del sonido. Planos sonoros, ambientes, wild-track.

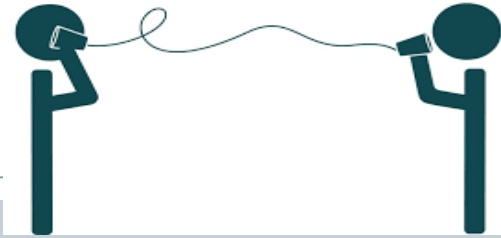


▶ **Módulo 9 El diseño de la banda sonora**

- ▶ Fundamentos del sonido cinematográfico. Dimensiones del sonido cinematográfico. Funciones del sonido cinematográfico. Los sonidos y la banda sonora. Los ruidos. La música. Funciones de la música en el cine. El sonido en la posproducción: niveles, ecualización. El sonido en la grabación: planos sonoros, 'color'. Especificaciones del sonido en el guión. Clima sonoro del relato. Diseño de la banda sonora.



La producción



- **I. Mantener a tu equipo de producción y actores informados y comunicados**
- Es importante re-confirmar a todos los involucrados para que ninguno falle el día de la grabación.
- Imprimir copias del guión y entregar una a todos para que tengan conocimiento sobre la historia que vas a producir.
- Desarrollar una lista con nombres y teléfonos de los involucrados, para que todos puedan comunicarse entre sí.
- Incluir en la lista la dirección exacta de la locación, una agenda de grabación será de gran ayuda para que todos estén enterados a qué hora es su llamado.

La producción

- ▶ **II. Revisar con tiempo la locación de la grabación**
- ▶ Grabar en interiores: al grabar en interiores debes revisar la iluminación, el número de entradas de corriente eléctrica y de esta forma evaluar si será necesario llevar baterías.
- ▶ Grabar en exteriores: una forma de garantizar un buen material es revisar un día o dos antes de grabar el lugar a la misma hora de tu grabación de esta forma podrás conocer la iluminación, tránsito y una infinidad de factores que pueden arruinar tu toma. Por el movimiento del sol, no es lo mismo grabar a las 8 de la mañana, medio día y 4 de la tarde.



La producción

- ▶ **III. Ensayar las escenas y diálogos con los actores:**
- ▶ Los ensayos ayudarán a los actores a familiarizarse con las escenas y a ti a pedirles que las realicen en los ángulos de cámara necesarios. Durante este proceso puedes guiar a los actores para que le den la intención y entonación requerida a los diálogos.
- ▶ Este es el momento óptimo para que ellos planteen sus dudas sobre la forma en como deben caracterizar los personajes.



La producción

- ▶ **El día de la grabación:**
- ▶ Dos aspectos importantes que debes controlar como director en una producción es el aspecto técnico que involucra el equipo que incluye cámaras, iluminación, audio y el de la realización que consiste en dirigir del desarrollo de cada una de las escenas, así como la respectiva coordinación entre actores y *staff* de producción involucrados.



La producción



- ▶ **IV. Llegar temprano a la producción y citar a tu equipo de producción y actores conforme los necesites:**
- ▶ Citar a todos a la misma hora es un error común en las producciones. El equipo de producción es generalmente quien llega más temprano debido a la complejidad de instalación de cámaras, luces, escenarios, etc., así como hacer las respectivas pruebas de audio, iluminación y cámaras.
- ▶ Cita a los actores un par de horas antes de la grabación, esto te dará tiempo para hacer un par de ensayos finales, el maquillaje, vestuario y peinados. No es conveniente citarlos a la misma hora que a tu equipo de producción, ya que es tiempo muerto para ellos, especialmente para niños que se desesperan muy rápido. Si el maquillaje lleva más tiempo puedes llamarlos a la misma hora, pero en el entendido que estarán ocupados preparándose.



La producción

- ▶ **V. Llevar un control de continuidad:**
- ▶ Para esto lo ideal es tener una persona a cargo de llevar el conteo, secuencia de las escenas, elementos dentro de la misma y diálogos. Esta persona es la responsable de revisar que no hagan falta nada entre una y otra escena, que todos los diálogos hayan sido grabados pero lo más importante, al final del día que todo lo que se planificó grabar se haya concluido con éxito. Esto te evitará el dolor de cabeza de tener que re-grabar porque hizo falta algo. (Asistente de dirección).



La producción

- ▶ **VI. Iniciar grabando las escenas difíciles y/o complejas:**
- ▶ En algunas producciones se acostumbra iniciar grabando las escenas difíciles en donde la atención y concentración de todo el equipo está fresca.
- ▶ Para grabación de bienvenidas o cierres del vídeo, procura tener 3 versiones con diferentes intenciones, esto te permitirá al momento de la edición tener opciones para elegir lo mejor.
- ▶ Muy importante, trata a tu equipo de trabajo con respeto: si se confunden, dales la confianza para que lo hagan bien. Ayudar a mantener un ambiente de armonía. Recuerda que con ese equipo estarás trabajando durante los días que dure tu producción.



La producción

- ▶ **Aspecto técnico:**
- ▶ **VII. Revisar el equipo y llevar las baterías necesarias cargadas:**
- ▶ Calcular la duración de tus baterías de las cámaras, micrófonos y otros equipos, es importante para garantizar que tendrás el tiempo suficiente para realizar la grabación. Revisa una noche antes que las baterías estén cargadas y funcionando. Haz un check-list del equipo que necesitarás y asegúrate que está listo. No te olvides de los tapes o que las tarjetas de memoria estén listas para grabar tu material.



La producción

- ▶ **VIII. Velar por la buena ejecución del White Balance y la exposición**
- ▶ Hay dos factores importantes que necesitas contemplar para que la calidad de tu grabación sea la indicada. El White Balance es una función que tienen la mayoría de cámaras para balancear el color. La forma de hacerlo es colocando una hoja de papel blanco frente a la cámara y activas la opción. Con esto te evitarás tener como resultado escenas verdes o rojas por que no se balancearon los colores.
- ▶ La exposición o IRIS de la misma forma como funcionan las cámaras fotográficas, es la apertura de luz en tu escena. Dependiendo la cámara que utilices, tienes aperturas entre 2 (abierta) a 11 (cerrada). Una escena sobreexpuesta (demasiada luz) o subexpuesta (poca luz) es realmente difícil de corregir en edición.



La producción

- ▶ **IX. No menospreciar el audio**
- ▶ Nunca menosprecies el audio, no confiar del micrófono de la cámara para los diálogos.
- ▶ Como regla general, no olvidar audífonos para monitorear el registro de audio, especialmente de los diálogos. Si tu cámara tiene un gráfico de audio, eso no te dará la seguridad de que algún ruido extraño se esté incorporando en tu grabación.



-
- ▶ https://www.youtube.com/watch?v=Gi_oQMawCwA
 - ▶ Val del Omar
 - ▶ https://www.youtube.com/watch?v=eIPj_hOGe9s
 - ▶ Disney



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **I. Preparar con antelación el equipo que vas a necesitar.** El sonido directo es el que se graba en el mismo momento en que se rueda la acción por parte de la cámara. Puede ser utilizado o no posteriormente en el montaje (se puede sustituir con voces dobladas o con efectos sala), o apoyarse con otros sonidos. Tal vez sea el proceso más sencillo de efectuar dentro de todos los que supone la creación de la banda sonora, pero también el más crítico, ya que de haber algún defecto no es posible repetirlo y solo queda recurrir al doblaje o la reconstrucción posterior en estudio.

Precisamente por ello hay que ser muy cuidadoso a la hora de grabarlo. Planificar con tiempo la lista de necesidades dependiendo del tipo de sonido que vayas a grabar.



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **2. Un buen registro de sonido debe realizarse por el número de personas adecuado.** ¿Cuántas personas son necesarias para grabar sonido? En realidad una sola persona podría efectuar las labores de operador de micrófono y operador de sonido con no excesiva dificultad.
 - ▶ A veces es el propio operador de cámara al que se encarga de monitorizar el sonido. No es una buena idea, puesto que al estar concentrado en el plano, el cámara no está atento a las incidencias de la grabación sonora. Tampoco conviene que sea el director quien monitorice el sonido por la misma razón. De hecho, el operador de sonido debería hacer una escucha analítica de lo que se está grabando, teniendo en cuenta la imagen, pero sin atender excesivamente a ella, para hacerse consciente de aquellos ruidos que, sin ser aparentemente molestos en el momento de rodar, pueden hacerse evidentes a la hora de realizar el montaje.
-



Grabación en exteriores – sonido directo

▶ **3. Controlar la señal.**

- ▶ En lo que se refiere al volumen, tanto si estamos grabando en la propia cámara como si utilizamos un grabador separado, es conveniente fijar un volumen de grabación que prevea cuál será la máxima potencia a grabar durante la escena para que no llegue a saturar el grabador, y no tocarlo posteriormente entre toma y toma ya que si variamos el volumen entre el rodaje de un plano y otro, a la hora de montar nos encontraremos con diferencias de volumen en el nivel de ruido subyacente que pueden ser complicadas de compensar.
- ▶ El segundo aspecto del control de la señal se refiere a la necesidad de que el operador de sonido esté atento a ruidos indeseados.
- ▶ El ruido es siempre fuente de problemas a la hora de montar la película: si se trata de un ruido continuo (tráfico, el mar) es posible que entre toma y toma se produzcan leves variaciones que podrían notarse en montaje; si el ruido es discontinuo (cantos de pájaros, aviones que pasan, etc.) la situación en montaje puede ser caótica, ya que en un plano puede estar sonando el pájaro mientras que en el siguiente puede estar completamente callado. Hay casos en los que el ruido puede hacer inutilizable una toma en montaje u obligar a efectuar una complicada postproducción de sonido que compense los ruidos discontinuos. Es mejor, por lo tanto, grabar con la menor cantidad de ruidos posible y luego completar en la postproducción, mediante la adición de wild tracks o efectos sala, aquello que nos falte.



Grabación en exteriores – sonido directo

▶ **4. Grabar siempre wild tracks**

- ▶ Las wild tracks (pistas salvajes o silvestres, en inglés), son aquellas pistas que se graban en la localización sin que se ruede imagen.
 - ▶ El ruido de fondo que existe en toda locación aunque se encuentre aparentemente en silencio. Cuando se unen dos planos rodados en diferentes momentos en una misma locación es posible que se perciban diferencias en ese ruido de fondo entre un plano y otro. Para evitarlo, se graban en las locaciones fragmentos largos de silencio que se colocan de fondo, en la mezcla, junto al sonido montado de un diálogo, por ejemplo, y que sirven para disimular las diferencias a las que nos estamos refiriendo. Es conveniente adquirir la costumbre de grabar silencio (o el ruido de fondo que haya presente en el lugar), en cada localización pidiendo al equipo que permanezca quieto y sin hablar durante al menos un minuto para poder utilizarlo en caso necesario durante el montaje.
-



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **5. Tener especial cuidado con la posición del micrófono.**
- ▶ Si utilizamos micrófonos hipercardioides para grabar el sonido conseguiremos que no se nos cuelen ruidos que provengan de los lados del micrófono. Esto es muy conveniente para conseguir aislar la voz de los actores de manera que pueda ser recogida con limpieza. La contrapartida es que, si el micrófono no está correctamente dirigido a la boca de los actores durante la grabación, es decir, si la boca del actor se encuentra fuera de eje, obtenemos un sonido sucio y hueco (la sensación que a veces definimos como “parece que está metido en un pozo”) que puede llegar a ser ininteligible.
- ▶ Los micrófonos deben situarse lo más cerca posible de las bocas de los actores para garantizar la presencia sonora de las voces. De un sonido bien grabado, con presencia, podemos luego sacar el resultado que queramos en postproducción, pero si hemos grabado la voz de un actor con el micrófono alejado o fuera de eje no podremos corregirlo.
- ▶ No es recomendable utilizar micrófonos omnidireccionales para evitar los problemas derivados de la direccionalidad, puesto que en la mayor parte de las localizaciones recogeremos un exceso de reverberación.



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **6. Preparar bien las secuencias complicadas.**
- ▶ A la hora de grabar varios actores que hablan sucesivamente se impone una planificación y un ensayo de las posiciones de la caña y el micrófono para no perder ninguna intervención. En estas situaciones se hace casi obligado utilizar, al menos, dos micrófonos. Si tenemos presupuesto suficiente podemos utilizar micrófonos individuales inalámbricos de corbata convenientemente camuflados, pero esto nos obliga a usar una mesa de control para mezclar el sonido de todos los micrófonos o a disponer de un grabador multipista para poder grabar cada micrófono por separado. La grabación de personajes en movimiento exige también ensayo con la caña para comprobar que podemos movernos con comodidad, sin crear sombras y sin entorpecer la labor de otros compañeros.



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **7. Intentar mejorar las condiciones acústicas de la locación**
- ▶ En ocasiones tendrás que acondicionar acústicamente la locación para evitar que el sonido sea excesivamente reverberante. Si, por ejemplo, ruedas en un cuarto de baño amplio, el sonido resultante con las paredes desnudas puede ser confuso. Para conseguir un sonido más seco (que luego podrá ser manipulado en postproducción para añadirle la cantidad justa de reverberación) puedes utilizar cortinas gruesas o paneles de goma espuma colgados de la pared y el techo, en los espacios que queden fuera de plano. Esto mejorará las condiciones acústicas del espacio. Suele confundirse el acondicionamiento acústico con el aislamiento, cuando son conceptos muy diferentes. El aislamiento hace referencia al hecho de que en un lugar no se escuchen sonidos del exterior, mientras que el acondicionamiento apunta a la posibilidad de que el sonido que se escuche en un lugar tenga buena calidad y sea claro.



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **8. Grabar todo lo que se pueda, aunque el director crea que no hace falta.**
- ▶ Muchas veces, los directores creen que determinados planos se pueden rodar sin sonido porque no hay diálogos. A este respecto hay que decir que es posible que algunos planos puedan prescindir de la grabación de sonido directo pero si, por ejemplo, hay un actor moviéndose en escena utilizando objetos diversos, aunque no hable es mejor grabar el sonido que producen sus movimientos porque, en caso contrario, es más que probable que tenga que ser reconstruido en postproducción.
- ▶ Otra situación en la que puede parecer que no es necesario grabar todo el sonido es durante el rodaje de diálogos en plano / contraplano. En teoría, basta con grabar el sonido del actor que está en plano, puesto que en algún otro momento se grabará el plano correspondiente al que se encuentra en contraplano. La recomendación es grabar también las réplicas en contraplano con otro micrófono. A veces los actores pueden pisarse o el director puede considerar que la actuación en contraplano es más orgánica con respecto al actor que está en plano. Si grabamos todo el sonido le damos al director y al editor la posibilidad de elegir.



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **9. Tener especial cuidado con la claqueta.**
 - ▶ La claqueta lleva dos informaciones, una visual escrita sobre la tabla que se filma durante unos segundos y otra auditiva que consiste en lo que conoce como “cantar la claqueta”, y que se refiere a la lectura que se hace de algunos datos que servirán para identificar el sonido del plano, junto con un golpe que debe sonar al cerrarla. Si grabas el sonido sobre la misma cinta que contiene la imagen no es necesario cantar la claqueta -aunque no se debe prescindir de ella en imagen al menos-, ya que el sonido queda automáticamente sincronizado y no es necesario identificarlo para que el montador lo añada a las imágenes correspondientes. Es evidente que cantar la claqueta no es una función complicada dentro del entramado de un rodaje, pero tiene algunas particularidades que conviene aclarar si no queremos que sea inútil para el montaje de sonido. En primer lugar, la claqueta debe cantarse alto y claro delante de alguno de los micrófonos que estén recogiendo el sonido de la toma. Si es necesario, el operador de micrófono acercará durante unos segundos el micrófono al claquetista para que los datos de la toma queden correctamente grabados. En segundo lugar es muy importante que el golpe de la claqueta se haga de forma limpia, sin que el listón que se cierra sobre el resto de la tabla rebote o no termine de cerrarse. Por supuesto, el golpe debe verse claramente en imagen para que el montador pueda hacer coincidir su sonido con el cierre de la claqueta. Tampoco es inhabitual encontrarse con una claqueta filmada en la que se ven claramente los datos del plano a filmar, pero quedando el cierre del listón fuera de cuadro. En caso necesario, el cámara adecuará el plano para poder rodar correctamente la claqueta y luego recompondrá la imagen, momento en que gritará “cuadro” para indicarle al director que puede comenzar la acción.
-



Grabación en exteriores – sonido directo

- ▶ **10. Convencer al equipo para que respete una buena rutina de inicio de toma.**
- ▶ Todos hemos visto alguna vez en alguna película un rodaje en el que el director grita algo así como “luces, cámara, acción” para volver a gritar “corten” una vez rodado el plano. Estos gritos responden a la necesidad de asegurarse de que los responsables de manejar los sistemas de captación de imagen y sonido ponen en funcionamiento la cámara y la grabadora en el momento necesario.
- ▶ La rutina actual, en el caso de rodaje con celuloide, es más parecida a la que contamos a continuación: en primer lugar, puede ser el ayudante quien dé las órdenes oportunas (a veces el director puede estar un tanto alejado de la acción viendo cómo quedan los planos en el combo). La primera orden será para el sonido y bastará con indicar “sonido”, a lo que el operador responderá “grabando” cuando la grabadora empiece a funcionar. El hecho de que sea el sonido el primero en ser llamado es debido a que, frente a la película, el soporte es mucho más barato y puede gastarse más. A continuación, y dependiendo de la producción, se puede indicar “claqueta” o “cámara”. En el primer caso, el claquetista comenzará a cantar la claqueta y solo cuando esté a punto de terminar de cantarla para dar el golpe, empezará a rodar la cámara, para ahorrar película. Tengamos en cuenta que, con respecto al sonido, sólo es necesario que en pantalla veamos el golpe y uno o dos frames con la identificación del plano, ya que sólo hay que sincronizar ese golpe.
- ▶ En el caso de que, por cualquier motivo, no se haya podido cantar la claqueta al principio del rodaje del plano, se puede cantar al final, colocando la claqueta al revés (para saber que corresponde al plano anterior y no al siguiente), pero cantándola normalmente.
- ▶ En el caso del video, al no ser necesario ahorrar material, puede usarse la rutina para las producciones holgadas. Si cantamos la claqueta cuando se graba el sonido sobre la propia cinta de imagen, con lo cual el sonido ya queda sincronizado, puede parecer que lo hacemos simplemente por mantener una tradición pero también es posible que, al respetarla, se esté ayudando a que todo el equipo se concentre mejor durante el rodaje del plano.



Grabación de sonido en estudio

- ▶ El sonido grabado en estudio permite controlar mucho mejor las condiciones en que se produce y registra la onda sonora. Exceptuando el doblaje, en el que el sonido proviene siempre las voces de los actores, las fuentes acústicas pueden ser reales o artificiales.
- ▶ En el estudio es posible manipular a voluntad las características de todos los componentes sonoros.
- ▶ **Bibliografía** Birlis, A. (2007). *Sonido para audiovisuales: manual de sonido*. Buenos Aires: Ugerman. (778.534 BIR)
- ▶ Delgado Cañizares, M. (2001). *Sistemas de Radio y Tv*. Madrid: Paraninfo: Thomson Learning. (621.384 DEL)



Micrófonos



Micrófonos

▶ **CARACTERÍSTICAS**

- ▶ En función de ellas, podemos conocer la calidad y desempeño de un micrófono. También usamos dichas características para clasificarlos. Veamos las principales:

I. DIRECTIVIDAD

Los micrófonos no captan el sonido de igual manera por todos sus lados. La *directividad* es la característica que nos indica desde qué dirección recoge mejor el sonido. Es importantísimo conocer los *patrones de directividad* de nuestros micrófonos para colocarlos correctamente en las grabaciones.

Unidireccionales

Captan en una sola dirección. Hay algunos modelos *súper direccionales* que tienen un haz muy estrecho y largo para recoger sonidos desde lugares muy puntuales y a largas distancias. Son ideales para captar ruidos de animales en la naturaleza. A este tipo de micrófonos se les conoce como *cañón*.

Dentro de esta categoría se encuentra el patrón más extendido y usado en la mayor parte de micrófonos, el **cardioid**. Como su nombre indica, tiene forma de corazón. Estos micrófonos reciben mejor la señal al hablarles de frente, aunque siempre recogen un poco de sonido por la parte trasera y lateral.

Hay un par de variaciones de este modelo que se denominan *supercardioid* e *hipercardioid*. Son patrones más abiertos que nos permiten captar mejor por los costados del micrófono y por su parte trasera, aunque sin llegar a ser bidireccionales.

Bidireccionales

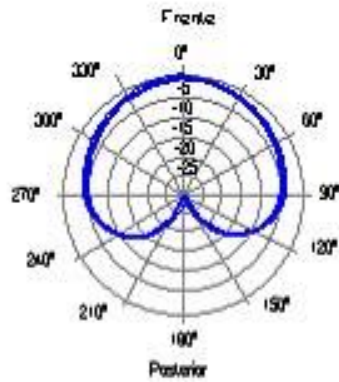
Captan por ambos lados de la cápsula. Esto permite colocar a la locutora frente al locutor, grabándose el audio con la misma intensidad. Es muy útil para que los actores graben cara a cara durante una escena.

Omnidireccionales

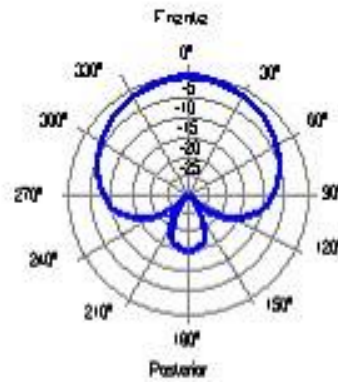
Por cualquier lado que hablemos, el micrófono recogerá perfectamente el audio. Son ideales para escenas de grupo.



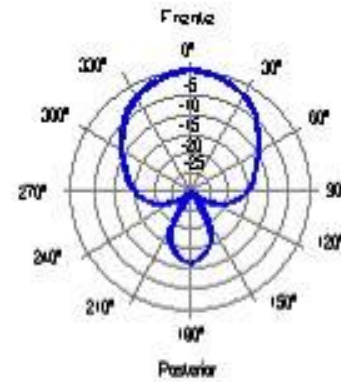
CARDIOIDE



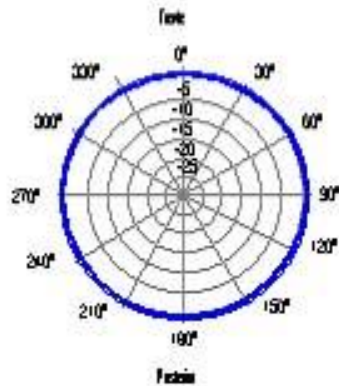
SUPERCARDIOIDE



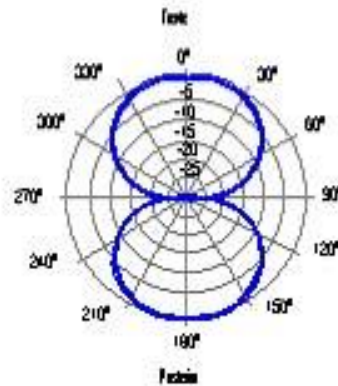
HIPERCARDIOIDE



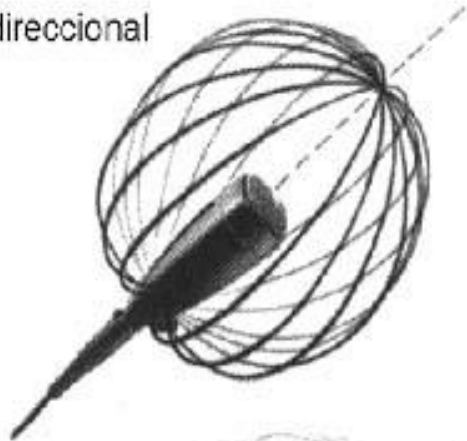
OMNIDIRECCIONAL



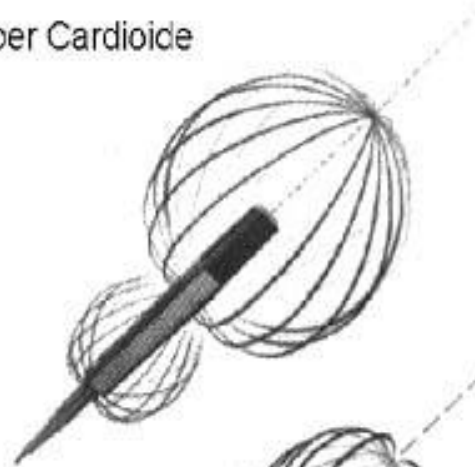
BIDIRECCIONAL



Omnidireccional



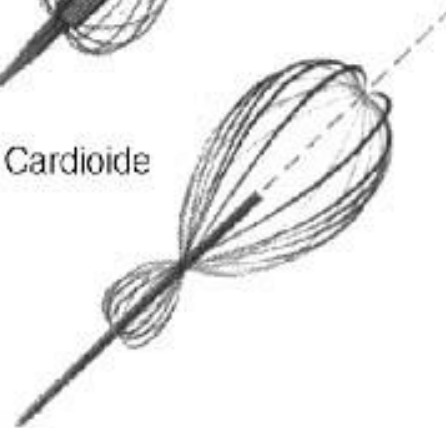
Super Cardioide



Cardioide



Hiper Cardioide



-
- ▶ https://www.youtube.com/watch?v=7vfqkvwW2fs&list=PL2w4TvBbdQ3sMABf3I7ExCob_v6rW2-4s&index=2
 - ▶ **Música Marvel**
 - ▶ <https://www.youtube.com/watch?v=yFlhhX6DGIM>
 - ▶ **Desde 46:00**



Sonido objetivo y subjetivo


- ▶ *El sonido objetivo*, son los sonidos naturales que producen objetos presentes en la escena
- ▶ No tiene significado alguno, más que el estar presente.
- ▶ *El sonido subjetivo*, busca transmitir emociones o ideas al espectador, el ejemplo más popular son las películas de terror, en las cuales se utilizan sonidos de cosas sencillas como una puerta rechinando o pasos de una personas para ocasionar suspenso y miedo.
- ▶ También está el *sonido descriptivo*, los cuales representan una idea, son difíciles de explicar ya que se explican de una manera abstracta y no tanto por una acción.



Música diegética y extradiegética

- ▶ La música **diegética** es la que **pertenece** al mundo de la **ficción**, la que convive en el mismo plano que los personajes y permite que estos interactúen con ella. Bien podría tratarse de una canción que sale de una radio, de algunos músicos que tocan en directo o del propio silbido de un actor.
- ▶ La música **extradiegética** es la que está **fuera** de ese mundo y es añadida de manera artificial al desarrollo narrativo. Estamos tan acostumbrados a que el cine utilice esta última que ya no nos damos cuenta de que no pertenece al mismo plano que los personajes. La música extradiegética se presenta así como un artificio narrativo con una carga expresiva bastante notable y mucho más enfática que la diegética, ya que es un recurso del director para subrayar el tono de algunas situaciones.



-
- ▶ *Birdman*, de Alejandro González Iñárritu (2014), jugaba al despiste con estas ideas, **rompiendo la frontera** entre la música diegética y la extradiegética, presentando música que a priori parecía extradiegética, pero mostrando de vez en cuando al músico que supuestamente estaba tocando en el mundo de ficción.
 - ▶ Aquí el recurso se utiliza para remarcar los artificios del cine, así como para enfatizar la componente teatral de la película y acentuar las diferentes capas entre realidad y ficción que presenta el film.
-
- 

El silencio en el cine

- ▶ El **silencio** forma parte de la **banda sonora**, bien como pausa obligada entre diálogos, ruidos o músicas, bien como recurso expresivo propio del **sonido** o, mejor dicho, la ausencia del mismo.
- ▶ Las películas construyen un contexto habitualmente sonoro, y por ello, la ausencia de ruido o las pausas entre los mismos contribuyen a contextualizar y condicionar algunas situaciones que se presentan, pudiendo significar diferentes emociones o sensaciones, pero siempre con una gran eficacia dramática aportada a la narración.



-
- ▶ La contaminación sonora de nuestro entorno nos ha acostumbrado más a la percepción del ruido que al **silencio**, sobre todo en casos donde el mismo se prolonga en el tiempo, **se conforma como un recurso provocativo e inquietante**.
 - ▶ **En definitiva, el silencio en el cine puede y debe ser considerado un recurso sonoro que, en muchas ocasiones, resulta mucho más expresivo que el ruido, la palabra o la música.**
-
- 