

La imagen

*Análisis y representación
de la realidad*

SERIE MULTIMEDIA



Roberto Aparici
Jenaro Fernández Baena

Agustín García Matilla
Sara Osuna Acedo

Capítulo 8

El sonido

El sonido produce imágenes auditivas que, curiosamente, disparan más la imaginación que las visuales. Podemos asignar al sonido de una voz cientos de rostros distintos. Diferentes voces pueden sugerir a cada oyente personajes y escenarios únicos, distintos a los de otro oyente. La imagen icónica, por el contrario, concreta lo representado sin dar tantas posibilidades a la imaginación.

Hasta ahora hemos descrito aspectos que sólo conciernen a la calidad visual de las imágenes. Ésta se ve afectada en gran medida cuando se relaciona con el sonido. El sonido tiene una función primaria en su integración con lo visual. Es una función realista. Al fin y al cabo, la vida se ve y se escucha. El sonido acerca, por tanto, las imágenes a la realidad. Más allá de esta cualidad obvia, el sonido sirve para reforzar expresivamente las imágenes: un efecto de olas de mar sobre la mirada perdida de un preso en su celda, los pasos reverberados de un malhechor en la oscuridad, la melodía dulce que envuelve el abrazo de unos enamorados. La forma más convencional del uso del sonido es su anclaje con la imagen, pero muchos creadores han experimentado las posibilidades expresivas que ofrecen los ruidos, la música y las palabras como un universo propio.

La imagen sonora

En muchas ocasiones el sonido sirve para ilustrar las imágenes visuales. Es el uso más simple y más reiterativo de este recurso el que permite anclar las imágenes.

Pero los sonidos pueden tener vida propia y construir un universo que permite

la construcción de representaciones cargadas de información, emociones y expresividad.

Deleuze (1987) en este sentido señala que:

«Es preciso que lo sonoro se haga él mismo imagen, en lugar de ser un componente de la imagen visual; hace falta, por tanto, la creación de un encuadre sonoro, en forma tal que el corte pase entre los dos encuadres, sonoro y visual; en consecuencia, aun si el fuera de campo subsiste de hecho, es preciso que pierda cualquier potencia de derecho, ya que la imagen visual cesa de prolongarse más allá de su propio cuadro para entrar en una relación específica con la imagen sonora, a su vez encuadrada».

El mundo de la imagen y el del sonido responden a percepciones diferentes. Pero dada la experiencia perceptual que tenemos de ambos recursos expresivos los asociamos, por lo general, de manera indisoluble, aunque no siempre es así. Desde el punto de vista perceptual el campo de la imagen y del sonido son totalmente distintos. Chion (1993) dice que «las percepciones sonora y visual son de naturaleza mucho más dispar de lo que se imagina. Si no se tiene sino una ligera conciencia de ello es porque, en el contrato audiovisual, estas percepciones se influyen mutuamente, y se prestan la una a la otra, por contaminación y proyección, sus propiedades respectivas».

En este sentido, Aumont, Bergala, Marie y Vernet (1985) señalan que:

«todo el trabajo del cine clásico y de sus subproductos, hoy dominantes, ha tendido a especializar los elementos sonoros, ofreciéndoles una correspondencia en la imagen y, por tanto, a asegurar entre imagen y sonido una relación biunívoca, podríamos decir “redundante”».

✓
x

Además del cine, la televisión y los videojuegos han establecido una serie de códigos que se han constituido los referentes de la construcción visual. A partir de los sonidos utilizados en los medios de comunicación y de información podemos conocer a qué alude un determinado efecto o ruido. Chion (1993) señala que «lo que suena verdadero para el espectador y el sonido que es verdadero son dos cosas muy diferentes ... Muy a menudo no tenemos recuerdo personal alguno al que podamos referirnos en cuanto a la escena mostrada; si se trata por ejemplo de un film bélico, de una película exótica o de una tempestad en el mar, ¿qué idea teníamos la mayoría de nosotros del ruido correspondiente, antes de la que nos han comunicado las películas?».

Frente a las formas estandarizadas de utilizar el sonido, hay creadores que en el

cine o en las videoinstalaciones desarrollan formas específicas del mundo sonoro. En algunos casos el sonido y la imagen construyen imágenes sonoras y visuales divergentes con el fin de que los espectadores creen una tercera imagen audiovisual a partir de esos dos relatos; en otros el sonido construye una historia paralela a la que muestra la imagen y, a veces, en otros casos, complementa información que no está presente en la imagen. Esta cuestión ya ha sido objeto de estudio desde los años 80 del siglo pasado y hay autores que señalan que «desde hace algunos años se asiste a un renacer del interés por formas de cine en las que el sonido no estaría ya, o por lo menos no siempre, sometido a la imagen, sino que sería tratado como un elemento expresivo autónomo del filme, pudiendo situarse en diversos tipos de combinación con la imagen» (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1985).

Es el caso del uso del «Danubio Azul» en *2001: una odisea del espacio* (Kubrick, 1968) en la primera escena del filme, en la que aparecen naves espaciales, o en los títulos de crédito de *Toro salvaje* (Martin Scorsese, 1980), cuando su protagonista Robert de Niro interpretando a Jack La Motta está en el ring y la banda de sonido establece un contrapunto con la imagen a partir de los acordes de una melodía romántica.

Asimismo en los macroconciertos de rock o en algunas videoinstalaciones el sonido recupera su identidad y las imágenes en estos casos son subsidiarias o ilustran al sonido. En los conciertos de Madonna, Rolling Stones, U2 se realizan verdaderas puestas en escena a partir del sonido, donde los vídeos, el color y las luces sirven para subrayar el entramado musical.

Una experiencia que ha explorado las posibilidades del sonido es el «Teatro Ciego». «El Teatro Ciego» surge en Argentina a comienzos de la década de los noventa e, inspirado en las técnicas de meditación en la oscuridad, realiza sus obras de teatro en total oscuridad. La propuesta es construir un contexto donde todos los espectadores estén en una posición o situación similar a la que viven los ciegos o discapacitados visuales, que es el caso de la mayoría de los actores que participan en estas obras. ¿Cómo se percibe el mundo representacional sólo a través del sonido? ¿Qué imágenes construyen los sonidos en nosotros? En el caso del «Teatro Ciego» todos sus espectáculos se realizan en una sala absolutamente a oscuras



pero no sólo se estimula al espectador desde el sonido: voces, ruidos, silencio, música que crean un clima y una atmósfera especial en el escenario de la oscuridad, sino que también se perciben distintos aromas, olores y también pueden valerse del sentido del tacto mediante diversos objetos con diferente textura, forma y tamaño.

Sus responsables José Menchaca, Alejandro Masseilot, Gabriel Griro y Rubén Ronchi señalan que son pocos los asistentes a estas obras que huyen de la sala por temor a la oscuridad: «Pretendemos que la gente se dé una oportunidad y nos la dé también. Al finalizar, ya con las luces encendidas, muchos permanecen sentados unos minutos. Otros lloran». Y agregan que los «oyentes» son más que «espectadores» de estas obras: «se olvidan de su sentido de la vista, agudizan los demás y disparan su imaginación. ... Vivimos una época en la que todo lo que consumimos entra por la vista. Ésta es una investigación. Es aceptar una forma diferente de percepción que no incluye la mirada».

Asimismo es importante destacar la labor que realizan los «Museos del Sonido» en diferentes partes del mundo, que no sólo apoyan la diversidad cultural y el mayor entendimiento de los pueblos del mundo a través de la documentación sino que también recuperan sonidos propios a punto de extinguirse e investigan las posibilidades expresivas y perceptuales que ofrecen las imágenes sonoras.

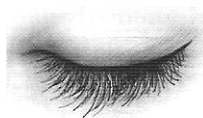
El sonido digital

Al igual que en el caso de la imagen, la evolución tecnológica ha obligado en cierta manera a diferenciar entre audio analógico y digital.

Como ha indicado Watkinson (2002):

«El audio digital aún se está desarrollando, pero ya ha alcanzado un punto lo bastante sólido como para analizarse resultados. Ya existen en el mercado más productos profesionales que curiosidades de laboratorio. El público los utiliza para grabar música con claridad alentadora. Se han establecido sistemas de normas para varias zonas geográficas y va cediendo la controversia sobre diversos aspectos de la teoría básica del sonido digital».

La llegada de la digitalización supone para el sonido el mismo proceso que para



A CIEGAS CON LUZ...
*un espectáculo musical gourmet
en total oscuridad*

Uno de los espectáculos del «Teatro Ciego»

la imagen. En el sonido digital la información se encuentra también muestreada y cuantificada en unos y ceros.

Como principal ventaja del sonido digital encontramos la posibilidad de almacenar, reproducir, transmitir y procesar ese flujo de ceros y unos a una alta velocidad, en diversos formatos y a un bajo coste. Además, al igual que en el caso del vídeo, podemos editar, modificar, filtrar y, en definitiva, postproducir el sonido de manera rápida y con resultados muy superiores a los sistemas analógicos a través de distinto Software y Hardware.

Siguiendo con Watkinson (2002):

«El audio digital ofrece mucho más que una simple comparación favorable respecto al audio analógico. Sus aspectos más excitantes recaen en las tremendas posibilidades que le están negadas a la tecnología analógica. Una vez en el dominio digital, el sonido original consiste únicamente en una serie de números, que puede ser almacenada, transmitida y procesada en muchas y diferentes formas. La industria del ordenador lleva décadas perfeccionando máquinas capaces de almacenar, transmitir y procesar un flujo continuo de números a alta velocidad y con un coste que continúa bajando. El audio digital puede aprovechar plenamente estas técnicas. ... Para una rápida edición de audio, este sistema resulta superior al de grabación en cinta ... La edición puede ser simulada de modo que pueda escucharse el resultado y mover adelante y atrás el punto de edición hasta que éste sea satisfactorio. La versión final editada puede grabarse, si es necesario, en un medio diferente, dejando intacto el material original».

Por tanto, las principales ventajas de la utilización de audio digital son:

- Mayor calidad de grabación y reproducción.
- La grabación digital supone la posibilidad de copia en un número indefinido de generaciones sin pérdida de calidad.
- Reducción del tamaño de archivos y su almacenamiento.
- Mayor desarrollo y precisión de filtros y ecualizadores.
- Simplificación y reducción de los aparatos de reproducción.

En cuanto a los medios de comunicación, con la llegada de la tecnología digital han aparecido emisoras de radio digitales que emiten a través de Internet.

Aunque la mayoría de las emisoras convencionales distribuyen por la red su emisión habitual (radio en Internet), se están creando nuevas estaciones y se está cambiando el concepto de escuchar radio. Además de la posibilidad de ampliar el público al que se dirigen las cadenas, se están produciendo numerosas transformaciones en la concepción de las programaciones, los contenidos, la publicidad, etc. Los usuarios pueden configurar una parrilla personal con los diferentes contenidos

de distintas radios, no sólo audios, sino también imágenes y textos, ya que la convergencia de medios también atraviesa los portales en Internet de las emisoras. Todo ello según sus preferencias, gustos y horarios.

Esta misma convergencia posibilita una mayor relación entre públicos y emisoras. Los mensajes de correo electrónico, los chats, los foros, etc. nutren los programas de radio, como hasta ahora lo habían hecho el teléfono o el correo postal.

También la facilidad de manejo de numerosos programas de programación, difusión y edición de contenidos está permitiendo que los ciudadanos puedan crear y emitir en tiempo real sus propios contenidos de audio digital a través de Internet, ya sea dentro o fuera del concepto de radio tradicional.

Atributos básicos del sonido

El proceso digital del sonido necesita, al igual que la imagen, ser transformado desde su proceso ondulatorio a una serie equivalente de ceros y unos. Es decir, a partir de la onda analógica del sonido se obtienen «n» muestras por segundo que representan el formato digital de esa curva.

Pero ¿qué atributos básicos tiene el sonido?

El repertorio de recursos no es único ni cerrado. El lenguaje sonoro es algo vivo, en permanente desarrollo. El sonido también tiene una serie de características propias en su creación y registro que es necesario conocer.

El sonido es la sensación producida en el oído por las variaciones de presión que se transmiten a través de un medio elástico, generadas por un movimiento vibratorio. No todas las variaciones pueden ser percibidas por el oído humano: para ello estas variaciones deben producirse con un ritmo comprendido entre ciertos límites. El sonido tiene tres atributos fundamentales: intensidad, tono y timbre.

La intensidad depende de la amplitud del movimiento vibratorio. Para comprender mejor este atributo sonoro se suele poner el ejemplo de la cuerda. Si tiramos del extremo de una cuerda y provocamos un estímulo, produciremos una serie de ondas. La amplitud afectará a cada uno de la cuerda al paso de la onda.

La intensidad sonora se mide en decibelios (DBM). Podemos definir el decibelio como la relación logarítmica entre dos magnitudes homogéneas.

Dos motivos explican que se haya escogido una medida de tipo logarítmico para expresar la intensidad o presión acústica: primero, porque entre los valores extremos que el oído puede apreciar hay diferencias muy grandes como para servirse de medidas lineales y, segundo, porque una unidad rítmica da una imagen más correcta de la sensación que recibimos en el oído. La intensidad permite clasificar los sonidos en fuertes y débiles.

El oído percibe, más o menos, la misma sensación de aumento cuando varía el

estímulo de 1 a 100 que cuando lo hace de 1.000 a 10.000.

El timbre es el matiz característico de un sonido, que nos permite diferenciar unos de otros. Así, aunque dos instrumentos emitan un sonido con la misma frecuencia pueden ser diferenciados por su timbre. El timbre depende, por un lado, de un movimiento vibratorio principal, y, por otro, de uno o más movimientos vibratorios secundarios, llamados tonos.

El tono es la cualidad del sonido que permite al oído situarlo en una escala. De esta manera, los sonidos resultan graves, medios o agudos.

El sonido se propaga en forma de ondas sonoras longitudinales mediante oscilaciones de las partículas del medio que representan su dirección. La velocidad de estas ondas depende, por un lado, de la naturaleza del medio, y por otro, de lo cerca que estén los átomos o las moléculas entre sí.

La longitud de onda (λ) *lambda*, puede definirse como la distancia entre puntos correspondientes de ondas sucesivas. El número de ondas completas que pasan por un punto dado en un segundo se denomina frecuencia. Su unidad es el Herzio (Hz); 1 Hz = ciclo/seg.

La velocidad de frecuencia y la longitud de onda están relacionadas con la fórmula $c = f \cdot \lambda$, que es lo mismo que si dijéramos: velocidad = frecuencia x longitud de onda.

El oído de un adulto de una edad media –entre 25 y 50 años– puede detectar frecuencias entre 16 Herzios (Hz), que corresponden a los sonidos más graves, y 16 Kiloherzios (KHz), donde se encuentran los más agudos.

Estas cifras varían de una persona a otra y se modifican con la edad; la percepción de agudos puede bajar hasta 15 o incluso 10 KHz.

A las frecuencias inferiores a 15 Hz se las denomina infrasonidos y a las superiores a 20 KHz ultrasonidos. Hay muy pocos sonidos musicalmente importantes por debajo de los 20 Hz.

La subjetividad de la percepción sonora en diferentes grupos de personas (con características diversas de edad, sexo, origen social, etc.) ha condicionado que, a la hora de establecer elementos de medida del sonido, deba partirse de baremos que sirvan sólo de referencia y no como valores absolutos que nos indiquen quién oye con más calidad.

A través de un uso creativo de los atributos básicos del sonido pueden construirse mundos sonoros que permiten expresar emociones, sentimientos, fantasías. Una experiencia significativa en España fueron los programas experimentales que realizó Radio3 de Radio Nacional de España a finales de la década de los 80. La emisora era un gran laboratorio donde se experimentaban las posibilidades del sonido para construir historias basadas específicamente en los recursos sonoros.

Los recursos sonoros

Al hablar de los recursos sonoros no todos los manuales coinciden en su enumeración. Sin embargo, podemos destacar seis que pueden ser considerados fundamentales: palabra, música, efectos, silencio, planos sonoros y, finalmente, el montaje como recurso aglutinador de los anteriores. Para Chion (2003) estos recursos sonoros conllevan «siempre cierto porcentaje de indicios sonoros materializadores, de cero a una infinidad. Y la presencia de éstos en mayor o menor cantidad ejerce siempre una influencia sobre la percepción misma de la escena mostrada y sobre su sentido, ya lo atraiga hacia la materia y lo concreto, ya favorezca por su discreción una percepción etérea, abstracta y fluida de los personajes de la historia».

La palabra es, para algunos, el recurso sonoro por excelencia. Cuando el sonido llegó al cine con *El cantor de jazz* (Alan Crosland, 1927), casi todos los grandes cineastas lo rechazaron porque pensaban que así se acabaría el arte de contar historias con imágenes. Y así sucedió al principio, la atracción del sonido era tal que las nuevas películas resultaban un tormento de charlatanería.

Como ha recogido Gubern (2000): «Abrumados por aquella ruidosa avalancha que hacía *tabula rasa* del complejo y rico lenguaje visual elaborado trabajosamente por el arte mudo, los artistas más responsables declararon de modo inequívoco su hostilidad hacia lo que ellos llamaban el “sonido en conserva”. Chaplin, por ejemplo, declarando que los *talkies* (primeras películas habladas) habían asesinado el arte más antiguo del mundo, al arte de la pantomima, afirmó solemnemente que jamás haría una película sonora y que, si la hacía, interpretaría en ella el papel de un sordomudo. Más cauto, René Clair afirmó: “el cine hablado no es lo que nos asusta, sino el deplorable uso que nuestros industriales van a hacer de él”. Los maestros del cine soviético publicaron un célebre manifiesto en 1928, firmado por Eisenstein, Pudovkin y Alexandrov, señalando el peligro de que la palabra y el diálogo, de duración concreta, esclavizasen la libertad creadora del montaje, pilar del arte cinematográfico. Por ello proponían como solución el empleo antinaturalista y asincrónico del sonido».

El cine sonoro triunfó, y su primer componente fundamental se ha instaurado de manera diferente en cada medio: cine, radio, televisión o Internet. En el primero, la palabra es



Al Jolson en El cantor de jazz.

la base del propio medio; en el cine es la imagen la que supedita la importancia del discurso de los personajes o de los comentarios en *off*; en la televisión, si bien la imagen es muchas veces la base de la información, el comentario resulta, en ocasiones, imprescindible para que el mensaje completo pueda ser captado por el receptor; a Internet se han trasladado muchos usos que provienen de los anteriores medios en un proceso de convergencia de medios e integración de lenguajes.

Desde el punto de vista técnico podemos distinguir entre la *voz en off* y los diálogos. La primera se corresponde con todo sonido que pertenece a alguien que no se encuentra materialmente en escena. Esta voz puede ser descriptiva-objetiva –relato distanciado en tercera persona, por ejemplo un narrador–, o subjetiva, como el relato de las experiencias de un personaje real o de un actor que hable en primera persona.

Los diálogos, e incluso los monólogos, pueden ser, a su vez, en directo o doblados. Hablamos de sonido directo cuando se utilizan la misma imagen y sonido grabados sincrónicamente durante el rodaje o grabación. Hablamos de doblaje cuando, tras el rodaje o grabación en directo, se realiza en estudio una posterior grabación que habrá de ser «encajada» en las tomas adecuadas del montaje final.

Los géneros informativos, tanto en cine como en televisión, recurren generalmente a la voz en *off* del locutor o del propio periodista o intermediario de la información. En el campo informativo se da una gran importancia a las palabras dichas por los propios protagonistas de la información. El sonido directo tiene una gran veracidad y credibilidad para el espectador.

De hecho, como han señalado Aumont y Marie (1990), «cuando se empieza a abordar el habla filmica, parece obligado establecer una gran división de conjunto entre los contenidos semánticos de los enunciados verbales y todas las demás características. Los contenidos semánticos se estudian al mismo tiempo que la narración, puesto que son uno de sus elementos principales. Parece difícil estudiar un personaje filmico sin traer a colación lo que él mismo dice en el film: a menudo, la palabra desempeña un papel estructurador en la propia organización del relato».

Por lo que respecta a la mecánica de montaje de los diálogos en obras dramatizadas de cine y televisión, existe un método obvio, que es el de su perfecta sincronización. No obstante, a veces, ver siempre y en todo momento a los personajes que hablan llega a resultar monótono. Para evitar este riesgo se recurre a un procedimiento que se llama «encabalgamiento» (*sound flow*). El encabalgamiento consiste en montar un diálogo, o parte del mismo, sobre una imagen que no corresponde a quien la pronuncia. A veces éste es un recurso atractivo para adelantarse a una nueva secuencia.

Cuando aún estamos contemplando el último plano de una escena, ya estamos escuchando la voz del personaje que intervendrá en la siguiente. A la inversa, la voz de un intérprete puede prolongarse hasta el primer plano de la secuencia posterior.

Gamerro y Salomón (1993) recogen la siguiente frase de Carrière sobre los tipos de diálogos en un filme:

«El diálogo de cine, contrariamente a lo que se piensa, está muy alejado de la realidad. Es, por ejemplo, mucho más breve, mucho más concentrado. A menudo, y eso es lo que prefiero por encima de todo, este diálogo es indirecto, no aborda la situación directamente, parece hablar de otra cosa. Recuerdo por ejemplo la escena llamada «comida china» en *La piscina*, de Jacques Deray. La situación es extremadamente tensa, pasan muchas cosas entre los personajes, y sin embargo no se habla más que de alimentación oriental.

Me gusta ese diálogo alusivo y rápido. Desconfío de los encadenamientos de réplicas que están allí, como en el teatro burgués tradicional, sólo para llevar a una palabra más o menos divertida. Desconfío también de las máximas, de las frases fuertes, de las fórmulas y en general de la literatura».

Dentro de una misma escena el encabalgamiento se suele realizar entre personajes que conversan entre sí. El final de un parlamento lo escuchamos ya sobre la cara del interlocutor para preparar más fluidamente su réplica. Incluso resulta más interesante en determinadas circunstancias escuchar todo el diálogo sobre el rostro del que escucha, para observar detenidamente su reacción.

Se trata en todo caso de un punto de sincronización que «puede ser el encuentro de elementos de naturaleza muy variable; por ejemplo, de un corte visual de la imagen con una palabra o con un grupo de palabras especialmente destacadas en el comentario de la voz en *off*» (Chion, 1993).

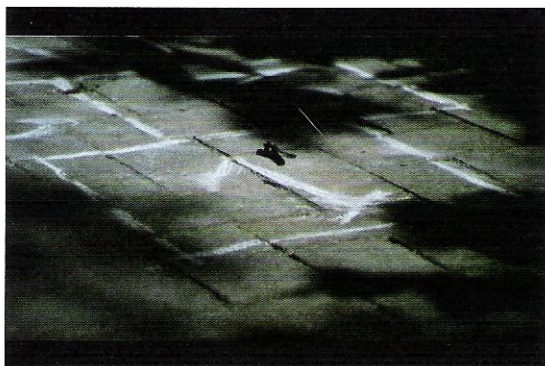
Cuando el encabalgamiento es absoluto —es decir, cuando no se llega a ver al personaje que habla—, nos encontraremos probablemente ante un plano subjetivo, punto de vista reseñado en el capítulo del encuadre. Éste es un caso distinto del de la voz en *off*. La voz en *off*, la cual pertenece a alguien que no se encuentra materialmente en escena aunque sea uno de los personajes. Por eso, el tratamiento sonoro de la voz en *off* debe ser distinto del que tengan los intérpretes durante la acción. No puede tener la misma presencia. Ha de sonar más neutra, sin el relieve ni la textura que posee una voz grabada en un ámbito cotidiano.

La música es otro de los recursos sonoros de importancia. En ciertos manuales la música es considerada como «la arquitectura del sonido». El Instituto Oficial de Radiodifusión y Televisión de Madrid distingue para este recurso ocho fines primordiales: como factor de ambientación de una época, de una localización

específica, como elemento de caracterización de personajes y secuencias; como fijador del ritmo interno de la narración; como definición psicológica de secuencias –humorísticas, tristes, épicas, etc.–; como narración del tempo del relato; como antecedente o rúbrica de situaciones, como sutura, encadenamiento y transición; y como elemento protagonista por sí mismo, en primer plano, cuando la acción lo requiere.

Técnicamente hay un aspecto concreto en cuanto a la colocación del inicio de una música, que es preciso tener en cuenta. Si se quiere hacer coincidir el arranque de la melodía con un cambio de plano habrá que elegir un punto por detrás o por delante de éste. Este lugar siempre es un punto débil para comenzar la melodía. Basta con adelantar unos fotogramas o cuadros para que el efecto sea más convincente. Se trata de anticiparse unos instantes a la imagen que va a venir. Aunque menos suave, también se evita la brusquedad del punto de edición retrasando la entrada de la música.

Un ejemplo claro de este proceso es explicado por Walter Murch (2007) en *El arte del montaje* a propósito de la película *El paciente inglés* de Anthony Minghella, 1996: «... muchas de las transiciones de una localización a otra eran anticipadas por un cambio del plano de sonido: podemos oír el ruido del papel de lija sobre la piedra, por ejemplo, antes de que la imagen cambie a los arqueólogos en el desierto, o escuchamos el suave ruido metálico del broche que Hana utiliza para jugar al tejo, y ese sonido enlaza con el sonido de la música bereber que nos prepara para un salto atrás en la memoria».



El sonido del broche de Hana anticipa el sonido de la música bereber.

Una aplicación particular de la música en las imágenes en movimiento es aquella que hace de la melodía la protagonista principal. Se trataría entonces de organizar todo el componente visual en función de una música establecida cuyo ritmo prevalecería en el montaje de las imágenes. Por ejemplo, en *El baile* de Ettore Scola (1983), se relata la historia de un salón de fiestas de París, desde los años 30 hasta los 80. La película está narrada a partir de los bailes y de la música. Sin diálogos y sólo a través de la música se crea una atmósfera íntima y minimalista.

Cuando la música se aplica a una obra de ficción se tiende a una función ilustrativa. Esta música se denomina incidental y se procura que su presencia no sea

demasiado perceptible. La música incidental se utiliza tradicionalmente como un apoyo sincronizado a las emociones que se transmiten en una escena. Es un refuerzo del sentido de una acción que tiene a menudo el carácter de anticipación antes citado. Unos segundos antes de que los protagonistas se besen suenan los pertinentes violines. Con unos instantes de intervalo se escuchan los acordes agresivos que nos anuncian que la chica va a ser apuñalada. Esa brevísima anticipación musical se ha revelado particularmente efectiva. Aunque es un fenómeno no muy consciente resulta más gratificante para el espectador confirmar sus previsiones, reafirmarle en algo que ya intuía: el beso de la pareja. De la misma manera, el horror del asesinato se intensifica por su inevitabilidad. Toda la sala sabe que la muchacha va a morir excepto ella misma. El golpe musical previo es casi más incisivo en la percepción del espectador que la puñalada misma.

Es lo mismo que ocurre en la famosa escena de la bañera de *Psicosis* de Alfred Hitchcock (1960), instantes antes de que Norman Bates (Anthony Perkins) corra la cortina suenan los amenazadores violines de la banda sonora compuesta por Bernard Herrmann.

Frente a la tendencia generalizada descrita hay cineastas que optan por una música no sincrónica con las acciones visuales. Se trata de crear un discurso paralelo sin relación forzosa con el relato. La música enturbiaría esos momentos. Se prefiere utilizarla como contrapunto de las situaciones, como un contraste evidente que haga recaer la atención en la melodía. Es un estilo totalmente distinto al de la música incidental. La música incidental, gracias a su sincronización con la acción, pasa inadvertida, aunque inconscientemente tenga una fuerte influencia en el espectador.



Psicosis de Alfred Hitchcock (1960)

Muchos autores coinciden en la afirmación de que «la realidad es muy sosa». Los medios audiovisuales deben «dar vida» a esa realidad apagada. Paradójicamente, el cine, el vídeo o la televisión, necesitan reproducir esa realidad de una forma más brillante.

En las primeras filmaciones cinematográficas existía la costumbre de grabar casi todos los ruidos que el micrófono pudiera captar. La reproducción directa de la realidad daba, curiosamente, una sensación de irrealidad, al no producirse la discriminación inteligente. Los sonidos, como las imágenes, deben ser elegidos.

En este sentido Chion (1993) destaca la importancia de los ruidos:

«Los ruidos han sido, durante mucho tiempo, los olvidados del sonido en el cine, no sólo en su práctica, sino también en el análisis. Frente a mil estudios sobre la música (el tema más fácil, con mucho, por mejor localizado culturalmente) y frente a numerosos trabajos sobre el texto de los diálogos, frente a algunos ensayos, finalmente, sobre la voz (un tema nuevo, que no deja de fascinar), los ruidos, esos oscuros soldados de infantería, han permanecido como los despreciados por la teoría, que no les ha concedido hasta aquí sino un valor puramente utilitario y figurativo, y los ha descuidado por ello».

Existen dos tipos de ruidos o efectos: los grabados directamente de la naturaleza –el canto de los pájaros, el viento, la lluvia– y aquellos otros trucados por los técnicos de estudio y creados artificialmente por los especialistas de efectos digitales. Un técnico de sonido puede producir sólo con su boca el ruido de un cohete al estallar, el sonido del viento o la lluvia cayendo torrencialmente sobre una cristalera. Con ayuda de algún que otro elemento artesanal podrá incluso reproducir el sonido de una locomotora, la cabalgada de dos grupos numerosos de jinetes o las detonaciones producidas por diferentes armas. Actualmente los grandes montadores de sonido poseen un ingente archivo de efectos que han ido acumulando a lo largo de su vida y que les hace distinguirse del resto de profesionales. Pero también nosotros podemos acceder a numerosos archivos gratuitos a través de Internet que nos permiten enriquecer nuestros propios documentos audiovisuales.

Con el sonido de una campana Walter Murch (2007), en la película *El paciente inglés* (Anthony Minghella, 1993), consigue introducir un factor del pasado en el presente de una escena. La campana como catalizador de la memoria permite al personaje comenzar a recordar. Se trata de lo que él denomina «sonidos claves o catalizadores», que están asociados a un entorno específico e inconfundible: «pasé mucho tiempo intentando descubrir esos sonidos clave que llevan consigo mundos enteros. Procuero no visualizar sino "atmosferizar", tiendo a pensar en el sonido en términos de espacio. Más que escuchar el sonido en sí, escucho el espacio en que está contenido ese sonido».

Si lo que se quiere es representar el sueño agitado de un personaje puede



Con anterioridad el espectador ha visto el campanario, cuyo sonido ayudará después al «paciente» a recordar.

resolverse con un sencillo plano del actor en el lecho y un montaje sonoro en el que se yuxtapongan como en un collage surrealista los ruidos más dispares: el tañido de una campana, un relincho de un caballo, el estruendo de un avión...

En ocasiones se ha utilizado incluso un sonido ajeno a la imagen para provocar determinadas reacciones en el público. En la banda sonora del film *El exorcista* (William Friedkin, 1973) se incluía en ciertas escenas un zumbido de abejas que nada tenía que ver con la acción de la película y que servía para suscitar una instintiva reacción inconsciente de inquietud en el espectador. En este caso se trata de una utilización subliminal de un recurso sonoro.

Para Chion (1993):

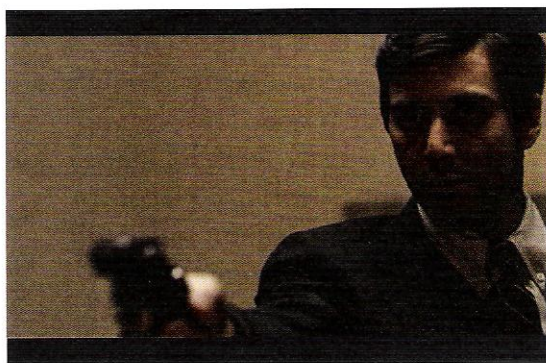
«Con el nuevo lugar que ocupan los ruidos, la palabra cinematográfica ya no es central, tiende a reinscribirse en un *continuum* sensorial global que la absorbe, y que ocupa los dos espacios, sonoro y visual, mientras que en un primer período del cine hablado, la pobreza acústica del soporte llevaba a privilegiar los elementos sonoros precodificados (lenguaje, música), en detrimento de los que eran puros indicios de realidad y de materialidad, es decir, los ruidos».

Existen algunos creadores que reclaman su derecho a renunciar a la utilización de músicas y de otros efectos. Por ejemplo, el director de cine francés Robert Bresson, afirma: «Lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera. Para que tenga intensidad, el silencio debe ser preparado cuidadosamente...».

Acostumbrados como estamos a la contaminación sonora de nuestro entorno, el silencio –sobre todo cuando es prolongado– es un recurso provocativo e inquietante.

El silencio es un recurso sonoro con valor en sí mismo. En la película *El Padrino*, de Francis Ford Coppola (1972), las escenas más importantes son resueltas con silencios. Se pueden oír ruidos o efectos, como un tren que pasa, un cristal roto, unos zapatos sobre la gravilla..., pero a continuación hay unos segundos de silencio, que pueden parecer eternos al espectador, y que luego dan paso a la música.

Como ha señalado Murch (2007): «No poner música también da el efecto emocional de no cambiar de plano. Cuando la música hace su entrada en una película se produce el equivalente emocional de un cambio de plano. La música funciona como



En una de las escenas clave de El Padrino, cuando Michael asesina al jefe de Policía y a uno de los capos de la mafia, no se escucha ninguna música. Sólo al final, cuando huye, entra la banda sonora.

un emulgente que te permite disolver una determinada emoción y llevarla en una dirección dada. Cuando no hay música, el cineasta se está distanciando y se limita a decir: “Mira esto”. Sin intervenir para comentar».

Algo similar realiza el director Jaime Rosales en su film *La soledad* (2007) cuando se produce un atentado terrorista en plena calle. El sonido de la explosión es sordo, ahogado, distanciado, y da paso a un aterrador silencio, hasta que poco a poco todo lo que rodea ese escenario se recupera de lo sucedido: personas, coches, ambulancias, etc. Frente a esta concepción «realista» de una explosión se puede contraponer la recreación de este tipo de hechos en una arquetípica película de acción.

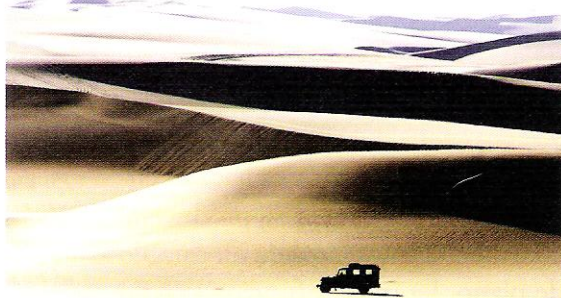
De la misma manera que en la imagen existen distintos planos, el sonido lo percibimos en diferentes planos sonoros. Cada uno de ellos tiene su correspondencia visual. Los diálogos de un personaje en primer plano tendrán más presencia que si se encuentra en plano general. Se trata de crear una correspondencia entre el tamaño del plano y la distancia sugerida por la voz. Esta norma tiene sus excepciones. Un recurso expresivo admitido consiste en montar, por ejemplo, un gran plano general de unos personajes con su diálogo muy en primer término, como si estuvieran muy cerca de la cámara. El hecho de subvertir la ley de la proporcionalidad entre el plano físico de la imagen y el plano sonoro viene determinado por la estética sonora televisiva.

Los planos sonoros se utilizan, sobre todo, para la realización de ambientes sonoros, mientras que los efectos suelen producirse a una distancia convencional y única.

Walter Murch (2007) en referencia a los planos sonoros habla de «tejido sonoro» cuando explica cómo consiguió representar el sonido de un desierto. El sonido grabado de un desierto es muy difícil de captar, es vacío y estéril, y no transmite ninguna emoción de haber estado allí. Sin embargo, a través de sonidos muy leves, como el chasquido de pequeños insectos, granos de arena rozando entre sí o moscas zumbando, se consigue, según Murch, crear un «tejido sonoro» que la captación del desierto «real» no proporciona.

Hemos visto hasta ahora los cinco recursos sonoros más importantes: palabra, música, efectos, silencio y planos sonoros. En último término vamos a referirnos al montaje como recurso capaz de aglutinar, matizar y subrayar todos los anteriores.

El montaje permite mezclar los diferentes componentes: palabra, música, efectos, etc. Crea y ordena las transiciones: una música que,



por ejemplo, arranca en un primer plano sonoro para luego convertirse en el fondo de un diálogo o de una voz en *off*, y subir al final de ésta. O un fundido –superposición de dos fuentes sonoras, palabra y música, o música y efecto, etc.– en el que el mismo diálogo que oyéramos antes pasa progresivamente de un primer plano sonoro a fondo, al tiempo que paralelamente una música ha ido subiendo de fondo a primer plano para cobrar protagonismo absoluto.

De este modo, y como propone Chateau en Aumont y Marie (1990), hay que:

«Distinguir los sonidos concretos (o justificados por su fuente) de los sonidos musicales en el más amplio sentido del término. Un sonido concreto puede justificarse directamente en el film o indirectamente (postulado por el universo diegético, como es el caso de los sonidos ambientales). Con el fin de evitar la desigualdad del *in/off*, propone sustituirla por el concepto de relación: una combinación audiovisual estará relacionada cuando el sonido y su fuente de emisión aparezcan simultáneamente; en el caso contrario, se hablará de combinación libre».

Tradicionalmente, tanto en cine como en televisión, la banda de música y efectos iba separada de los diálogos para permitir el doblaje.

En una película doblada hay que reconstruir no sólo los diálogos, sino que también es preciso grabar todos los ruidos sincrónicos o no sincrónicos que deben acompañar a las imágenes: pasos, puertas que se abren y se cierran, entrechocar de copas, ambiente de bosque, tráfico urbano, etc. Pensando en la posible venta a países de otras lenguas que vayan a doblar los diálogos, la banda de efectos sonoros y la de música se mezclan en una sola, separada de la voz. Esta banda se llama «banda internacional de sonido».