

TEMA: EL SONIDO EN EL CINE

El sonido y la música son elementos fundamentales en un audiovisual, puesto que el lenguaje audiovisual es un código que construye mensajes con imágenes en movimiento y sonido. La imagen y el sonido son elementos básicos dentro de este lenguaje, como la palabra lo es para cualquier idioma. Es por ello que, para descifrar este lenguaje, debemos conocer algunos de los recursos sonoros que intervienen en el video. A continuación, vamos a ver los más importantes:

1. Banda sonora (BSO)

El término banda sonora se conoce con dos acepciones. Una de ellas consiste en considerar el término “banda sonora” como la música tanto vocal como instrumental compuesta exclusivamente para la película (banda sonora original, abreviado BSO) o cogida de las canciones ya existentes en el panorama musical para acompañar las escenas de la película. La música le aporta la emoción que la imagen por sí sola no es capaz de expresar. La banda sonora se sitúa a lo largo de la película en distintos planos auditivos dependiendo de la función que adopte en cada escena. Es decir, su volumen variará y se mezclará con efectos de sonido y diálogo, sobresaliendo unos sobre otros según el momento.

La segunda acepción de banda sonora incluye no sólo a la música diegética e incidental sino también a los diálogos, efectos de sonido y sonido documental recogido en el video, siendo la banda sonora el contexto sonoro que envuelve la escena. Este contexto sonoro es creado a partir de la edición de diferentes pistas de audio. Cada una de estas pistas tiene diferente información y todas ellas juntas recrean el ambiente sonoro de un espacio escénico concreto de la película, bien con sonido que trate de imitar el real que se daría en una situación parecida, o bien, con música o sonido que le aporte un carácter emocional concreto. Cada espacio escénico recrea un lugar ficticio.

1.1. Tipos de música en la banda sonora

1.1.1. Música de foso o incidental

Llamaremos música de foso a la que acompaña a la imagen desde una posición off, fuera del lugar y del tiempo de la acción. Este término hace referencia al foso de la orquesta de la ópera clásica.

La música incidental es aquella que se usa para potenciar una determinada situación dramática, evocando una época, un sentimiento, una emoción, acompañando el ritmo de la acción o remarcándolo. Por ejemplo: la banda sonora de *Memorias de África* que potencian la grandiosidad del paisaje, la profundidad de la llanura bañada por el sol que llega a envolver al espectador.

1.1.2. Música de pantalla o documental

Llamaremos música de pantalla o documental, por el contrario, a la que emana de una fuente situada directa o indirectamente en el lugar y el tiempo de la acción, aunque esta fuente sea una radio o un instrumentista fuera de campo. Corresponde directamente al sonido de la historia narrada que pueden escuchar los personajes. Por ejemplo: en *Page eight* cuando al final de la película Alec Beasley (Ralph Fiennes) hace unas declaraciones por televisión y Johnny Worricker (Bill Nighy) las escucha.

1.1.3. Música asincrónica

Es una música que no tiene una relación lógica con la acción que está ocurriendo. Se suele utilizar como contrapunto, con el objeto de desconcertar al espectador, proporcionándole una nueva experiencia sensorial de contrastes que le llevan a originar nuevas significaciones. Por ejemplo: en *Marie Antoinette* (Sofia Coppola, 2006) cuando la protagonista escoge zapatos y vestidos con sus amigas suena una música pop rock del siglo XX que no guarda ninguna relación con la música de la época de Marie Antoinette (Siglo XVIII).

1.2. Diálogo

Cuando hablamos de sonido y no de banda sonora, hacemos referencia principalmente al diálogo y efectos sonoros. Dentro del sonido el diálogo es fundamental, si no se escucha bien, o no se vocaliza bien, perdemos el hilo de la historia y la película se vuelve ininteligible. En las películas mudas los gestos y expresiones faciales exageradas eran fundamentales para rellenar este vacío informativo que aporta el diálogo.

Cuando el registro del video es en directo el diálogo puede ser:

- Improvisado
- Escrito y leído por el presentador en el teleprompter o autocue
- Aprendido y memorizado

Cuando el registro es en diferido el diálogo puede ser:

- Escrito, grabado y postsincronizado en postproducción

- Doblado

1.3. Efectos de sonido

Los denominados “efectos de sala” también conocidos como “efectos foley” son aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron recogidos en el momento de la grabación de la escena. Los efectos de sonido le aportan realidad a la narración. Por ejemplo: el sonido de un portazo, de pasos, lluvia, golpes en la puerta, puñetazos, una bolsa de plástico, el pasar las hojas de un periódico, etc. Le deben su nombre al neoyorquino Jack Foley quien desarrolló muchas de las técnicas utilizadas hoy en la producción sonora.

1.3.1. El ruido

El ruido es un sonido inarticulado sin ritmo ni armonía, confuso y, por lo general, desagradable.

El ruido es otro recurso expresivo dotado de significación dentro de un audiovisual. Suele crear momentos de tensión, miedo, confusión, perturbación, desconcierto, incomodidad, sensación de haberse perdido, mecanicismo, etc. Por ejemplo: ruidos en una fábrica de producción de botellas, ruidos del tráfico en la hora punta de una gran ciudad, ruidos blancos como los del secador, etc.

2. El silencio

En el ritmo de una película es tan importante el sonido como el silencio. El silencio es otro elemento más dentro de la narración, y provoca pausas y descansos dentro de la historia. Es la pausa obligada entre diálogo, ruidos y música. En estos espacios vacíos el espectador puede recapitular y reflexionar acerca de toda la información que ha ido recogiendo. Pero los silencios también son recursos expresivos y están dotados de significados, aquellos que el espectador deberá descifrar.

El silencio es universal y puede recibir interpretaciones distintas, negativas o positivas, dependiendo de la cultura. Por ejemplo: al silencio se le pueden otorgar connotaciones de muerte, descanso, rabia contenida, oración, meditación, reflexión, relax, incomprensión, dramatismo, intriga, tensión, etc. El contexto resolverá en la mayoría de las ocasiones esta ambigüedad significativa que provoca el silencio. El silencio nunca es

casual, aparece en el discurso fílmico de manera planificada e intencionada, siempre responderá a una intencionalidad comunicativa y estética.

3. Clasificación de los sonidos

3.1. Sonido diegético versus extradiegético

Los sonidos pueden ser diegéticos, es decir, ocurren dentro de la escena de la película y son escuchados por los personajes, o bien, pueden ser extradiegéticos, estando fuera de la diégesis (espacio y tiempo ficcional) de la escena y ocurriendo en el mundo del espectador, es decir, esos sonidos no son escuchados por los personajes sino solo por el espectador. En este último caso, el espectador adquiere conciencia de que está viendo una película, una grabación, incluso puede haber un narrador en voz en off que cuente la historia. Ej.: La serie española “Cuéntame cómo pasó”.

3.2. Sonido off

El sonido off está compuesto por todos aquellos sonidos no presentes en la escena y que no pertenecen a la diégesis, ya que están situados en un tiempo y lugar ajenos a la situación directamente evocada. Ej.: las voces de un narrador o de comentario (voice-over), la música incidental, etc.

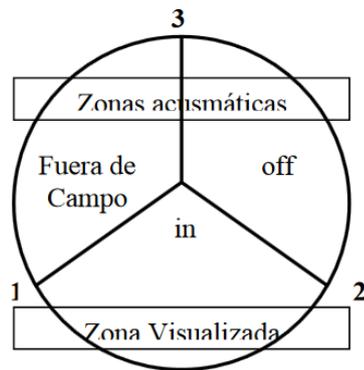
3.3. Sonido acusmático versus sonido in o escucha visualizada

La palabra acusmática significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido», o «que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas». La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son medios acusmáticos. El sonido acusmático lo escuchamos pero su fuente emisora está fuera de campo.

El sonido acusmático es un recurso expresivo recurrente en las películas de misterio, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa y de su aspecto, antes de revelarla. Mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramático puro.

La escucha visualizada o “sonido in” se produce cuando el audiovisual presenta el sonido acompañado en la escena de la visión de la fuente o causa que lo origina, es decir, en plano aparece la fuente generadora del

sonido.



1. Frontera *in* / *f.* de *c.*
2. Frontera *in/off*
3. Frontera *f.* de *c.* / *off*

3.4. El sonido ambiente (sonido territorio)

Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también sonidos-territorio, porque sirven para contextualizar una escena, identificar un lugar, un espacio particular donde se desarrolla la acción.

Bibliografía

Chion, Michel. (1998). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. (2ª ed.) Barcelona: Paidós. Traducción de: L'audio-vision. Paris, 1990.