

Sonido



LENGUAJE AUDIO VISUAL



"...En el cine también lo que se oye es visual"¹⁾

Hemos dedicado ya buena parte de nuestro texto a las imágenes y a partir de ahora nos detendremos en el sonido. La idea es comprender el sonido como parte esencial del lenguaje.

Si retomamos el hilo conductor de nuestro razonamiento, recordaremos que el plano del audio es uno de los dos, junto a la imagen, que construyen la imagen bidimensional de una realidad tridimensional. Es a partir de dos sentidos operando de manera conjunta, la vista y el oído, que el cerebro reconstruye esa tridimensionalidad de la realidad. El sonido como **imagen auditiva**, entonces, supone una primera función de carácter "realista", como la considera Herrerros, porque "la vida se ve y se escucha" y el sonido "acerca, por tanto, las imágenes a la realidad".

Esa imagen auditiva se transforma en la percepción en una especie de 'atmósfera auditiva envolvente' porque es omnidireccional, en particular mediante las posibilidades técnicas que van mejorando gradualmente su recepción. Refiriéndose en particular al cine, Rafael Filipelli observa que "la banda de sonido de un film, si bien está configurada por aspectos diversos: palabras, ruidos, músicas, todos elementos que pueden entrar en rivalidad, suplantarse y transformarse, siempre son percibidos como un todo" (p.27).

Pero la capacidad comunicativa del sonido no se agota en su **función realista**, como Uds. bien lo saben luego de cursar Lenguaje Radiofónico. Los **recursos expresivos** que posee el sonido y esa capacidad suya de movilizar la imaginación del receptor potencian el lenguaje audiovisual.

Características básicas del sonido

Las personas no tenemos una capacidad ilimitada para percibir el sonido, y como aquí nos interesa aquello que efectivamente puede servirnos para comunicarnos, diremos que **el sonido que percibimos los seres humanos**, en términos técnicos, **es la sensación producida en el oído por aquellas variaciones de presión con un ritmo y entre ciertos límites - que se transmiten a través de un medio elástico y a través de un movimiento vibratorio.**

Ese ritmo y esos límites relacionan al sonido con tres de sus **atributos**: la intensidad, el tono y el timbre.

La **intensidad del sonido** depende de cuán amplio sea el movimiento vibratorio en términos de ondas o la altura que alcanza el movimiento. Esta amplitud o altura se mide en decibeles (DBM) y nos permite distinguir los sonidos fuertes de los débiles. Si escuchamos un sonido a volumen muy alto, la intensidad es mayor.

El **tono**, en cambio, se refiere a la distinción entre sonidos agudos, medios y graves que es posible discernir mediante la frecuencia de la vibración. Un sonido agudo provoca una mayor frecuencia que un grave al vibrar durante un determinado período de tiempo. El tono agudo de las sopranos, en el canto lírico, registra una frecuencia mayor de vibración que, en el mismo tiempo, el tono de los bajos.

Ante dos sonidos de igual intensidad y tono, hay un tercer atributo que nos importa: el **timbre**. El timbre tiene que ver con la composición del sonido o las frecuencias múltiplo (armónicas) que acompañan a la frecuencia fundamental. Hay autores que componen el mismo sonido a través de la combinación de más notas musicales, como Astor Piazzolla. Es en el sonido resultante que integra la frecuencia fundamental a las frecuencias múltiplo donde aparece la musicalidad. El timbre, además, nos indica el origen del sonido.

¹⁾ R. Filipelli: "Lulú Dossier. Música y cine".



Elementos del lenguaje sonoro

Veremos ahora los **recursos sonoros** o elementos propios del lenguaje sonoro y la capacidad que poseen para generar significados²:

Dicho esto, si atendemos a la variedad de instrumentos musicales que existen y conocemos, nos daremos cuenta que podemos **producir sonido** por vibración de un cuerpo elástico, como una cuerda (de allí todos los instrumentos de cuerda: guitarra, piano, arpa, violín, etc.), como el golpe sobre un parche (los instrumentos de percusión: bombo, caja, cajón, etc.) o el choque de dos superficies sólidas (el xilofón, los platillos, el triángulo, etc.); o por variaciones de presión en el aire (que incluye una gran variedad de instrumentos de viento: flauta, sikus, saxo, trompeta, etc., etc.).

Una vez producido el sonido, éste **se propaga** en un medio elástico a través de ondas que tienen una dirección y una longitud. La velocidad de propagación determina lo que llamamos longitud de onda. El número de ondas completas que pasan por un determinado punto durante un segundo es lo que llamamos la frecuencia. Las ondas se propagan en una determinada dirección. Ahora bien ¿para qué nos interesa repasar todo esto? Para saber que el oído de una persona promedio de entre 25 y 50 años percibe las frecuencias que van entre los 16Hz (hercios) en los sonidos más graves y los 16 KHz (kilohercios) en los más agudos. Y, por lo tanto, que al producir en un lenguaje audiovisual, el audio deberá enmarcarse entre tales límites. Esto sin contar los condicionamientos subjetivos en la percepción del sonido, tan reales y concretos como los que afectan la percepción de imágenes.

1- La palabra hablada: "... cuando las palabras se hacen oír, se puede afirmar que permiten ver algo nuevo: la imagen sonora se vuelve legible"(Filipelli; op.cit. p.27). A través del habla, la palabra puede o no llevar en sí la mayor carga informativa de un mensaje audiovisual. A menudo se piensa que el cine hace hincapié en la imagen y que la palabra acompaña, pero eso depende del tipo de cine. Las películas del argentino Manuel Antín, por ejemplo, en buena medida parecen desmentir esa afirmación que se remonta a la época en que sólo existía el cine mudo. En televisión, aunque también se prioriza la imagen aún en los programas informativos, el uso de la palabra resulta de gran importancia para contextualizar, explicar y pronosticar en torno a un acontecimiento dado.

Si la palabra proviene de alguien que no está en escena, hablamos de voz en off. La voz en off puede ser utilizada para narrar o describir un hecho, para dar testimonio, o para agregar información a lo que se está viendo. La palabra hablada aparece también, generalmente en la escena, a través de diálogos y monólogos.

La palabra puede resultar de la grabación original o el sonido directo, o puede ser doblada y montada luego en sincronización con la imagen.

El sonido directo o el sonido ambiente contrapone sus problemas de calidad técnica aunque como Uds. saben la tecnología se está perfeccionado mucho y en todo caso la cuestión es contar con los medios más adecuados - al efecto de veracidad que posee y por lo tanto es muy valorado en los géneros audiovisuales de tipo documental. Los argumentales, en cambio, prefieren un sonido de alta calidad.

Decíamos que los diálogos son presentados generalmente en perfecta sincronización con la imagen. Pero como no necesariamente el espectador tiene que estar mirando cómo habla cada uno, se puede recurrir al 'sound flow' que nos permite montar un diálogo sobre otras imágenes. Usada de esta manera, la banda sonora puede adelantar o atrasar el relato, haciendo aparecer anticipadamente el sonido en relación con la imagen o manteniendo el sonido de una escena pese a que la imagen correspondiente ya haya desaparecido.

Pero dentro de la misma escena, podemos combinar simultáneamente la palabra de un interlocutor que no aparece en la pantalla con la imagen del otro, de quien escucha, y eso nos brinda muchas posibilidades expresivas para contar la historia.

⁽²⁾ Sobre la 'Semiótica del sistema sonoro' consultar Herreros, C.: capítulo 3.



Este uso es muy común en el programa 'Hora Clave', en particular cuando discuten dos adversarios o se acusa de algo a alguien. Generalmente el director de cámaras toma al acusado o a quien escucha. Ahora la simultaneidad de imágenes está prevista en la escenografía misma, cuando aún tomando a quien habla, se puede ver la imagen del otro en una pantalla gigante que ocupa el fondo. Según Herreros, hay que distinguir la neutralidad propia de la voz en off de la subjetividad que caracteriza la palabra en boca de un personaje del relato y aún cuando la imagen de éste no aparezca por un sound flow absoluto (p.184).

La grabación del sonido en canales independientes permite direccionarlo como se hace con la imagen y, por lo tanto, 'envolver' al espectador en torno a la película o el programa haciendo provenir de un lugar o de otro, según esté ubicado el personaje en pantalla, esa voz.

Todo sonido, incluida la palabra, permite la creación de una imagen. Esta capacidad se observa tanto en el lenguaje articulado verbal, generando imágenes acústicas conceptuales cada palabra nos 'dice' un concepto -, como en el lenguaje inarticulado producido por sonidos o ruidos convencionales, al estilo del alfabeto Morse (Herreros; 'Semiótica...'; p. 103).

Observen la emisión de un noticiero de televisión y el uso diverso de la palabra: ¿Cuándo se opta por la voz en off? ¿Es 'siempre' neutral, como dice Herreros? ¿En qué ocasiones la palabra se presenta en perfecta sincronización con la imagen? ¿Detectan el uso parcial o total del sound flow? ¿Pierde efectividad el mensaje?

2- La música: es otro de los recursos expresivos fundamentales que nos brinda el sonido. El Instituto Oficial de Radiodifusión y Televisión de Madrid distingue ocho fines primordiales de su uso: como ambientación en un lugar geográfico y un tiempo histórico particulares; para caracterizar personajes y secuencias; para fijar el ritmo de una narración; para definir el tipo "psicológico" de secuencias: "humorísticas, tristes, épicas, etc."; como "narración del *tempo* del relato"; como antecedente, encadenamiento y transición del relato; como protagonista de la historia, en primer plano (Herreros; p.184). Volveremos sobre esto.

A diferencia de la palabra, desde el punto de vista semiótico la música constituye un lenguaje "armónico-rítmico que evoca una imagen acústica abstracta" y no un concepto en particular (Herreros; 'Semiótica...'; p. 103). La música transmite con mayor suerte emociones, sentimientos o estados de ánimo que ideas o realidades concretas. Sugiere en vez de explicar. Conmueve en lugar de describir. En buena medida, esto se debe a que la música es 'pansémica': puede tener tantos significados como oyentes o espectadores, aunque la imagen y su combinación con otros recursos sonoros direccionen en buena medida el significado predominante.

Una obra musical se desarrolla en torno a una idea o 'leit-motiv' que varía, se opone, se invierte, pero no pierde su carácter unitario. Una vez que una música determinada es identificada con un tema o programa (como ocurrió después de tantos años con una composición de Piazzolla usada por 'Tiempo Nuevo' de Neustadt), la música original pierde parte de sus posibilidades semánticas. En realidad, es bien difícil no recordar 'Tiempo Nuevo' cuando uno se reencuentra con su cortina musical.

Ahora bien, la música se torna diegética en su utilización cuando interviene en una obra mayor, como una película o un programa de televisión, como integrante de la acción o del hecho representado. J.G. Jimenez³ afirma que la música es diegética cuando es "un elemento de la historia" pero también cuando tiene por función "el dominio del discurso narrativo en cuanto tal y se convierte en el indicio denotativo de las focalizaciones del autor, el narrador, los personajes" o el espectador (p. 251).

³ J.G. Jimenez: Tema 19: "La música y las formas narrativas básicas".



Si, en cambio, en ese mismo programa se añade la música como fondo o contrapunto a la realidad representada, y se aproxima a la descripción, la música es **extradiegética**.

Jimenez apunta que por ejemplo Francis Ford Coppola utiliza la música diegética “cuya fuente se justifica en principio visualmente, comprometida con una acción particular, para pasar después a cubrir acciones distintas e incluso contrarias a la acción originante”, es decir que adquiere 'vuelo propio' (op.cit. p. 252).

Enfoquemos ahora el tratamiento técnico en función de sus usos. Para unir la imagen con la música al cambiar de plano, hay que retroceder algunos fotogramas o cuadros televisivos hacia el plano anterior e iniciar allí la música, anticipándose a la imagen. Ahora bien, si la música es protagonista principal, son las imágenes las que se pueden montar sobre la banda de audio, como en los clips musicales, pero no es lo normal en los mensajes audiovisuales de ficción o argumentales. Si la música se usa para ambientar o ilustrar, esta aplicación se llama 'incidental' y forma parte del conjunto sin sobresalir pero coadyuva a despertar o sostener la emotividad del mensaje. La música incidental se une y acompaña la acción y suena como si fuera lo 'normal'.

En el caso de que la música se adelante a las imágenes como recurso dramático (que no es lo mismo que vimos como requisito de sincronía), actúa como un factor que da continuidad y 'prepara', por así decirlo, al espectador para lo que va a venir. Adelantar una música particular al momento de un asesinato, por ejemplo, genera un efecto por el cual “el golpe musical previo es casi más incisivo en la percepción del espectador que la puñalada misma” dice Herreros (p.185).

Aunque lo normal es un uso incidental de la música, también a través de este recurso se pueden buscar rupturas, quiebres en la percepción del espectador, como cuando la música no sigue la acción sino que estructura su propio relato en 'paralelo'.

Intenten encontrar diferentes usos de la música en géneros diversos que se emiten por la pantalla televisiva. Observen por ejemplo, cómo se usa la música y también la palabra en la transmisión de un partido de fútbol; en una telenovela; en un noticiero y en las tandas publicitarias. ¿Pueden distinguir alguna regla práctica que determine en qué circunstancias la música ocupa el papel protagónico, actúa como elemento que da continuidad o se aplica de manera incidental?

3- Efectos sonoros: El uso de los efectos sonoros previamente seleccionados es útil para realzar y dar vida a la historia que se cuenta más allá del sonido ambiente que puede tomar el micrófono durante la acción, que normalmente se pierde en una especie de 'plano general' auditivo.

Técnicamente se pueden utilizar dos tipos de efectos: aquellos creados en laboratorios de sonido por especialistas; y los que se toman directamente del mundo 'real': de la naturaleza (el canto de pájaros, tormentas, vientos fuertes, etc.) o del movimiento urbano (bocinas, frenadas, actividad industrial, etc.). La creación de efectos vino de la mano de la radio, cuando aún no existían las grabaciones específicas con que cuentan hoy los operadores⁴. Los efectos que reproducen ruidos del mundo 'real' funcionan en buena medida como imágenes acústicas icónicas, porque tienen elementos en común con el referente.

La inclusión posterior de efectos sonoros, durante el montaje o la edición, se ve facilitada por el sistema Dolby que le quita a la banda sonora los ruidos indeseables, y por la posibilidad de grabar en varios canales independientes que se yuxtaponen en el resultado final.

En general los efectos sonoros, como la música, se utilizan para ambientar la puesta, pero también como la música pueden sugerir algún tipo de ruptura o quiebre perceptivo. Como recurso expresivo directo, Eisenstein afirmaba que “... el ruido de las botas es mucho más interesante si no se las ve” (Filipelli; op.cit.; p.28).

⁴ Para consultar con algo más de detalle la posibilidad de lograr efectos, pueden consultar el texto original de Herreros; op. Cit. (p. 185)

De la búsqueda emprendida por la programación televisiva ¿Pueden indicar si en algún momento se ha usado un efecto a fin de lograr un 'quiebre perceptivo'?

4- Silencios: "Lo más hermoso es el silencio, aunque no un silencio cualquiera. Para que tenga intensidad, el silencio debe ser preparado cuidadosamente..." expresa el director de cine francés Robert Bresson (Herreros; p.186) muy acertadamente, al distinguir el silencio como recurso expresivo del bache como problema técnico. Este es un tema que seguramente ya han visto respecto de la radio, pero que mantiene su importancia en el lenguaje audiovisual. En la película 'La Lección de Piano', la protagonista es muda desde niña. Por momentos y según sus estados de ánimo, la banda de sonido del filme queda en silencio absoluto, como si la protagonista también fuera sorda. El silencio así usado, claramente, no tiene nada que ver con un bache.

Pero en general no estamos acostumbrados al silencio, ni los productores ni los espectadores. Es como si no soportáramos la sensación de vacío y la primera tendencia al producir un mensaje, ya sea en radio como en TV, cine o video, es la de 'llenar' ese vacío con palabras, con música, con efectos o sonido ambiente. Tal vez ocurra que el silencio resulte más desestructurante psicológicamente de lo que se cree y de hecho es muy difícil hoy vivir en una ciudad y 'escuchar' el silencio.

Es interesante, en este sentido, el uso que hace de los silencios el español Jesús Quinteros, por ejemplo en su programa 'El Perro Verde'. A diferencia de las entrevistas periodísticas, que generalmente se hacen contra reloj y se valora la repregunta rápida, él se toma su tiempo para preguntar y no vuelve a hacerlo aunque parezca que el entrevistador ha dicho lo que tenía que decir. El efecto es muy interesante porque, según de quién se trate, el silencio pone en situación embarazosa al interlocutor y, como la nueva pregunta no llega, suele balbucear, reiterar lo dicho y ponerse incómodo. Este juego de esperar en silencio que el interlocutor busque solo la manera de continuar da muy buenos resultados en el uso de las entrevistas en profundidad como técnica cualitativa de la investigación científica (siempre y cuando no se nos vuelva en contra y mal predisponga a nuestro entrevistado para con nosotros).

Los silencios pueden ser producto de una situación de tensión; ser signos de tristeza o profundo dolor (típico de escenas relacionadas con la muerte de alguien), pero en general, bien utilizados, son expresivos y descriptivos y no deberían necesitar explicación.

¿Recuerdan haber percibido algún silencio en particular en la televisión? ¿Recuerdan alguna película donde el silencio les haya llamado la atención?

5- Planos sonoros: Así como trabajábamos la imagen a través de planos, el sonido nos permite un juego similar. De hecho, cada plano sonoro "tiene su correspondencia visual": un diálogo de dos personajes tomados en plano medio o corto, uno frente a otro en la pantalla, tiene más fuerza que un diálogo tomado por la cámara en plano general. En general se entiende que el plano sonoro debe reconstruir en la voz la misma distancia que se observa en la imagen, pero también el uso de planos sonoros puede ser usado como factor de ruptura del relato. Es común en las escenas de las telenovelas rodadas en exteriores en buena medida por la dificultad de conseguir buena calidad de sonido para seguir un diálogo a la distancia. En esos casos, si bien a los personajes se los ve de lejos, caminar por una plaza, por ejemplo, las voces pueden ser emitidas en primer plano, como si estuvieran muy cerca.

Los planos sonoros en general sirven para ambientar la acción, el relato completo en sí, para construir con cierta coherencia lógica interna toda la puesta televisiva o cinematográfica.

Presten atención a los planos sonoros cuando vean televisión. ¿Generalmente se los usan de manera coordinada con los planos visuales o también es posible encontrar juegos de planos y contraplanos entre la imagen y el sonido? ¿En qué casos?



6- El montaje sonoro: La cuestión de los planos sonoros nos lleva directamente a este último recurso, el montaje sonoro, que en realidad hace referencia a la construcción de la banda de audio definitiva que va a combinar el sonido con la imagen.

Como se imaginarán, esta construcción se basa en la utilización de todos los elementos de los que hemos hablado hasta aquí. A través del montaje mezclamos, intercalamos, yuxtaponemos, damos continuidad a la historia y le ponemos orden a las transiciones del relato. Los recursos sonoros se integran tanto **sincrónica** (simultáneamente) como **diacrónicamente** (en un continuum temporal) para generar una nueva imagen sonora. Esta imagen sonora contribuye a determinar la imagen visual y viceversa.

El sonido, como la imagen, se va hilando a través de signos de puntuación como cortes directos, fundidos, superposición de sonidos y juego alternativo de planos (alguien que se aleja y sigue hablando a una distancia cada vez mayor; alguien que se acerca; el grito de quien está fuera de la imagen, la música que se adelanta y anticipa el desenlace dramático de la acción, etc. etc.).

Un párrafo aparte en el trabajo de montaje es el de mantener separada la palabra del resto de los recursos sonoros, para facilitar el doblaje a otros idiomas y la circulación de la película en países de lengua diferente a la propia.

 VER CD